

JEU DESCARTES PASTEUR

MARS:
FR2 MOONSHAE
LE BESTIAIRE MONSTRUEUX
AVRIL:
SOMERRE (DARK SUN)
TOME DE MAGIE
FR3 LES EMPIRES DES SABLES
DS1 LIBERTE

39, Bd Pasteur - 75015 PARIS
Métro PASTEUR - Tél: 47 34 25 14

JEU DESCARTES WAGRAM

Les figures
"STAR WARS"
Enfin disponibles en pack de 3 :
Rebel troopers 1, 2 & 3, Users of the force,
Pilots & gunners, Stormtroopers 3, Imperial crew
with heavy blasters, Imperial army troopers 1 & 2,
Imperial navy troopers 1, Rebel commandos 2,
(Figurines WEST END GAMES, 25mm en plomb).
3 nouvelles maquettes "Star Wars":
Navette Imperial, Base rebelle, at-st.
Et toujours :
le coffret cadeau (1 aile x, 1 aile b,
Intercepteur Tie).
Speeder des neiges, Destroyer stellaire imperial,
Chasseur stellaire tie, Falcon Millennium,
at at, Moto speeder,
Intercepteur TIE, Chasseur Aile X (2 modèles),
Chasseur Aile-A,
Chasseur Aile-Y, (Maquettes ERTL en plastique).
Liste avec prix sur demande
(joindre un timbre à 2,50 F.).
STAR WARS ®, TM et © Marque déposée
par Lucas film Ltd (LFL)
Tous droits réservés.

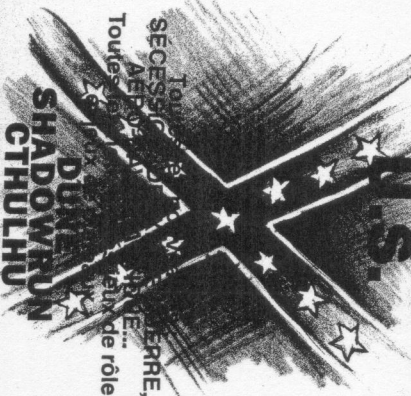
6, rue Meissonier - 75017 PARIS
Métro WAGRAM - Tél: 42 27 50 09

DESCARTES Boutiques

JEU DESCARTES ECOLE

JEU DESCARTES LYON

WARGAMES

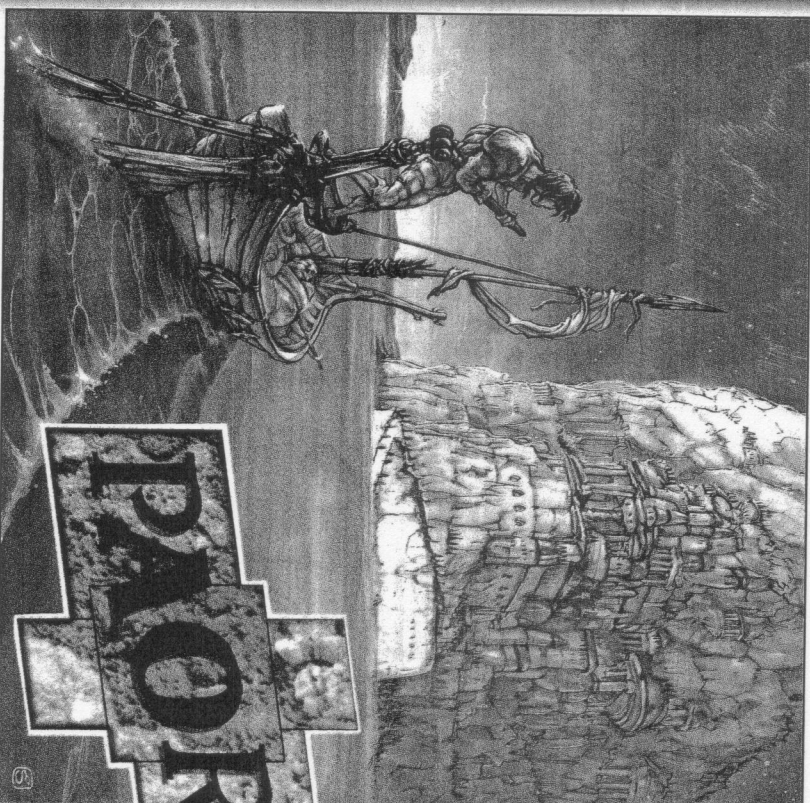


52, rue des Ecoles - 75005 PARIS
Métro CLUNY LA SORBONNE
Tél: 43 26 79 83

DEMONSTRATION
LE SAMEDI 20 MARS
DE 14H A 19H.

Notre concours de peinture continue...
inscrivez-vous. De nouvelles figurines en 15,
25, 90 mm n'attendent que vous! Des
nouvelautés U.S.: Wargames, jeux de plateau,
jeux de rôles...
Des surprises, des classiques...
Des soldes permanents...

13, r. des Remparts d'Ainay 69002 LYON
Métro AMPERE VICTOR HUGO
Tél: 78 37 75 94

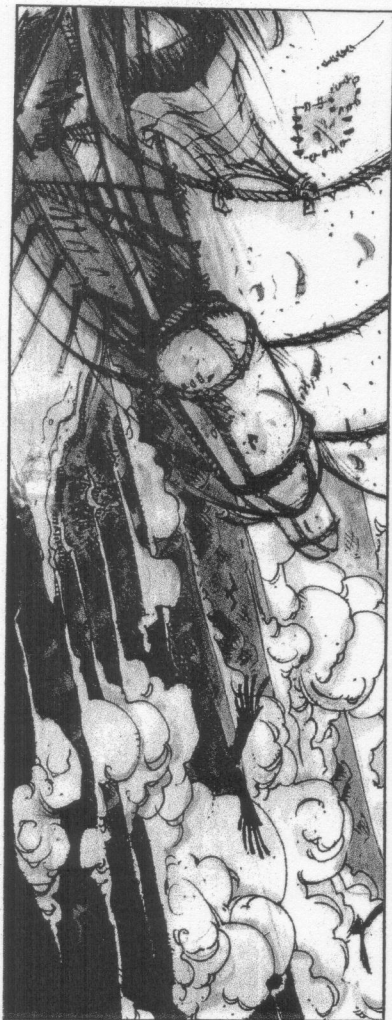


Un nouveau monde
Après Arian, Laeth, Gortin, Jandell, le monde-châtaigne des Voyages de l'airmont, nous vous sollicitons la bienvenue dans Paom, un univers médiéval-fantastique. Dans ces pays, l'Empire oriental de Burgonie, première partie du monde à être décrite en profondeur, tient une place conséquente. Des empires voisins, vous saurez néanmoins l'essentiel, chacun étant présenté dans ses grandes lignes, en attendant un prochain numéro de Casus Belli où nous vous révélerons plus de détails à leur sujet.

Les Terres très anciennes

Guide à l'usage des voyageurs

Où il arrive sans prévenir par un beau matin, ou que, d'aussi loin que remonte la mémoire, on l'ait toujours ressenti, l'appel de l'aventure est un cri impérieux qu'on ne saurait faire taire. Les limites du comté, pourtant vaste, sont alors comme une barrière qu'il faut franchir pour se sentir libre; libre de découvrir l'Empire oriental, la puissante Burgonie; libre de s'y tailler richesse et gloire, libre de pousser plus avant pour vérifier les légendes concernant les fabuleux empires voisins qui se partagent le monde des Terres très anciennes: Paom...



Oui, mais, euh ?

Comment s'appellent les chefs de village dans le nord du Salhar ? L'empereur de Burgonie s'est une fille à marier ? Quelle est la bosson prêtée des Nains de l'horvante ? ...

Il est évident que nous étudions paorniennes ne pourront jamais répondre à toutes les questions que vous nous posez de par.

Ce « défaut » ne nous inquiète d'ailleurs pas outre mesure, car il est volontaire (et si !).

Nous avons tous, un jour ou l'autre, eu à souffrir d'univers trop rigides qui exigeaient l'achat d'innombrables suppléments afin de pouvoir être joints.

Les Terres très anciennes, elles, ne sont que des toiles de fond sur lesquelles développer vos idées personnelles.

Certains détails vous gênent ? Changez-les.

La police psychique cauchemardesque ne vous tombera pas sur le râble pour un pèché sans venin.

Et si un de vos joueurs, qui aura lu ce numéro, vous reproche de ne pas respecter le « pied de la lettre », adressez-lui un sourire condescendant et répondez-lui sèchement que vous avez parfaitement le droit de modifier ce fichu « pied ». Qui est le chef ? Non mais...

La police psychique cauchemardesque ne vous tombera pas sur le râble pour un pèché sans venin.

Et si un de vos joueurs, qui aura lu ce numéro, vous reproche de ne pas respecter le « pied de la lettre », adressez-lui un sourire condescendant et répondez-lui sèchement que vous avez parfaitement le droit de modifier ce fichu « pied ». Qui est le chef ? Non mais...

Des Terres très anciennes

Paorn est un peu un « monde maudit ». Ses sociétés n'évoluent plus depuis longtemps et des ruines attestent, ça et là, que cet univers a connu jadis une civilisation très évoluée. De plus, toutes les sociétés organisées font l'objet de convoitises diverses (paris désireux de se venger, monstres

Burgonie, Salhar, l'horvante et Alhusia sont les quatre empires principaux qui constituent Paorn. Situés dans la partie tempérée du continent central, ils se partagent l'essentiel des richesses et vivent en plus ou moins bonne intelligence. Leurs cultures sont différentes, voire opposées ; leurs souverains capables de s'unir pour combattre un péril commun, quitte à oublier leurs bonnes résolutions une fois le danger passé. Mais Paorn est un monde vieillissant, figé, d'où toute évolution semble être bannie. Cette situation peut être expliquée par certains aspects géographiques et politiques.

Des contacts difficiles

● **Difficulté des voyages par voie terrestre.** Les zones tempérées sont couvertes à 80 % de forêts (feuillus et résineux). Les jeux médiéval-fantastique ont trop tendance à oublier le rôle que jouaient les forêts au Moyen Âge. Lieux de tous les dangers et de tous les mystères, elles étaient peuplées de brigands, de parias (sorciers, etc.) et de bêtes féroces (loups, ours, etc.). L'immense majorité de la population se déplaçait peu, car sillonner « l'océan vert » impliquait de terribles risques. Et au sud, là où s'étendaient les vastes déserts d'Alhusia, des causes inverses entraînaient les mêmes effets. En général, seuls les marchands (avec leur escorte), les pèlerins et les soldats osent entreprendre de grands voyages.

● **Difficulté des voyages par voie maritime.** Sur Paorn, les compas fonctionnent mal (présence de roches magnétiques), les vents changent souvent et les mers recèlent d'innombrables dangers (écueils, courants violents, maélstroms, etc.). Les marchands se contentent de caboter avec des embarcations à faible tirant d'eau.

● **Relations internationales limitées.** Les quatre empires ont tendance à considérer leurs voisins comme des ennemis potentiels. Et si les vaines guerres sont rares à l'échelle des petits royaumes, les alliances solides le sont encore plus. Cette méfiance mutuelle a permis le développement de cultures aux différences marquées. Les marchands et diverses « organisations transnationales » (mercenaires, apatrides, groupes religieux, etc.) colportent les nouvelles et les biens, tout en essayant d'entretenir le statu quo qui caractérise les relations entre les empires.

avidés de richesses, etc.). Il suffirait d'un rien pour que le chaos emporte tout.

● **Un monde polythéiste.** Toutes les religions coexistent pacifiquement. Les fanatiques ne sont guère appréciés. Chaque nation possède souvent une religion d'État, mais celle-ci, quoique privilégiée par les gouvernements, est rarement obligatoire. Les religions « interdites » dépendent des endroits.

● **Statut des non-humains.** Les Elfes, les Nains, les Gnomes et les Cornéliens sont généralement bien acceptés dans les sociétés humaines. Mais ils font parfois l'objet de mesures racistes à rapprocher du traitement réservé aux Tziganes et aux Juifs dans les sociétés occidentales, qui les poussent à vivre en communautés fermées, dans des lieux recelés. Les forêts difficiles d'accès abritent des colonies de Troils, Orcs, Cobelins, etc.

Une magie sous surveillance

La magie est difficile à gérer dans un monde médiéval-fantastique, car les magiciens disposent de pouvoirs redoutables. Dans les empires de Paorn, la magie est soumise à une réglementation stricte.

— L'usage de pouvoirs magiques est exclusivement réservé aux magiciens-fonctionnaires qui ont prêté serment d'allégeance au souverain local et collaborent à la défense de l'empire. Ils sont formés dans des écoles royales et peuvent travailler pour leur propre compte, à condition de fournir des rapports sur leurs activités.

— Il existe une « police magique », composée de magiciens-fonctionnaires expérimentés qui ont pour tâche de pourchasser les « sortiers libres » (ceux qui n'ont pas prêté allégeance). Les peines encourues par les contrevenants sont extrêmement sévères (bâillon, amputations, prison à vie, etc.). Les tribunaux de sorcellerie sont généralement présidés par des hommes qui ont eu à pâtir des actes de sorciers libres, d'où la sévérité des verdicts rendus.

— Tout le monde connaît l'existence de sorciers libres qui gagnent leur vie en enseignant leur art à ceux qui sont capables de les rémunérer. Ces « professeurs » vivent généralement à plus profond de la forêt et leur tête est mise à prix. — La magie cléricale est tolérée... uniquement si elle est employée pour faire le bien (ce dernier concept varie beaucoup selon les endroits).

Des organisations transnationales

Divers groupes et guildes assurent l'essentiel des relations internationales sur Paorn. En voici quelques exemples :

- **Ordres religieux pacifiques** à tendance politique (ex : les Jésuites).
- **Ordres religieux guerriers** (ex : les Templiers).
- **Culte des messagers** (type Welis Fargo). Une vaste organisation aux tarifs prohibitifs spécialisée dans l'acheminement rapide des courriers et colis. Elle entretient d'innombrables relais dans toutes les régions du continent.
- **Cultes internationaux de magiciens**, chargés de surveiller les activités des magiciens voyageurs.
- Une agence de recherche/enseignements/défectives (ex : agence Pinkerton).
- Un peuple nomade (ex : les Tziganes) qui colporte toutes sortes de légendes et de mystères.
- Des vachers (gardians/cow boys) qui convoient des énormes troupeaux en direction des diverses foires organisées régulièrement aux quatre coins du continent.

Des enclaves autonomes

Certaines communautés sont moins soumises que les autres à l'autorité des empires.

● **Villes franches ou ports francs**, qui ont acquis un statut d'autonomie à la suite de circonstances historiques particulières. (Comtés francs de la péninsule de Konaashakida, Norm, port de Galazi).

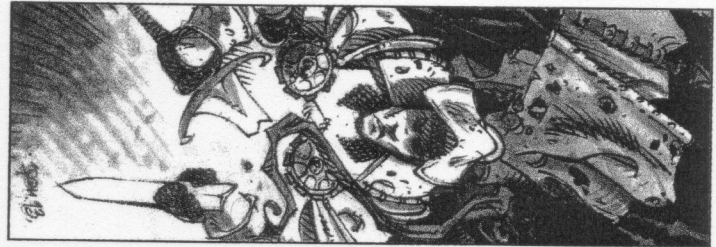
● **Enclaves ethniques** (ex : mines gérées par des Nains) qui, en échange de taxes exorbitantes, jouissent d'une indépendance assez large.

● **Communautés raciales.** Situées aux confins de la civilisation, ces communautés échappent de fait aux habilités. Elles sont tolérées et respectées quand elles ont conclu un pacte avec un empereur (ex : veiller à ce que personne ne traverse une zone frontalière précisée, luer tous les Orcs d'une région, etc.). C'est le cas des Libres Forestiers, entre le nord-est de l'Aberfeld et le Verbeau.

● **Zones blanches sur la carte.** Il existe des endroits trop insalubres et dangereux (marais, fondrières...) où personne ne va jamais et ne sait ce qui y vit. D'autres zones, éloignées des routes commerciales, perdent le contact avec le reste du monde, et continuent à vivre avec des coutumes anciennes, parfois même en régressant. Ces zones vierges peuvent donner lieu à de nombreuses aventures...

Quelques éléments historiques

« Il y a de cela bien longtemps, les créatures humanoïdes du Zorkvachad, jusqu'alors tapies derrière la terrible chaîne montagneuse des Sinistériats, franchirent les frontières des riches empires du sud. Commença alors un temps de pillage, de rapines, de vols et de meurtres perpétrés par des êtres immortels un peu d'une diabolique Suprême Alliance. Orcs, Troils, Cobelins et autres, qui n'avaient cessé de s'entre-tuer pendant des millénaires dans les forêts crépusculaires et les arides tourbières nordiques, semblaient résolus à faire main basse sur les civilisations méridionales. Le maître d'œuvre de cette invasion sans précédent se faisait appeler Varash Khan.



Cet humain dégénéré, rebu d'une lignée pervertie, avait réussi l'impossible : unir des tribus et des ethnies qui, aussi loin que remontaient les mémoires, se vouaient une haine sanguinaire. Pour contrer ce péril, les souverains des quatre empires civilisés du sud se réunirent au château de l'arabod. Au terme de longs palabres, les monarques décidèrent de lever une légion composée des meilleurs éléments de leurs quatre armées. Cette troupe devait anéantir les hordes monstres, repousser les survivants au-delà des Sinistériats et retrouver Varash Khan afin que les Bourneux de Viorik lui fassent subir le supplice des « ames démentes », une torture encore jamais utilisée, qui était pourtant bien peu de chose en regard des tortures qu'il avait commises. Un jeune officier burgonien, né à Kramel, fut nommé à la tête de la légion des quatre empires. Sinastil était un homme exceptionnel. Malgré son jeune âge, il avait maintes fois donné la preuve de son courage et de son intelligence. Stralège hors pair, combattant implacable et poète émérite, il était à même d'accomplir la tâche qui lui fut confiée. Il ne fallut pas trois mois à Sinastil et à sa légion pour repousser les armées humanoïdes de l'autre côté des montagnes. Mais lorsque le jeune burgon arriva dans les steppes situées au-delà, les problèmes ne cessèrent de se multiplier. Les empires, qui n'avaient jamais réussi à s'entendre bien longtemps, se perdèrent en discussions mesquines, convaincus que la victoire finale ne faisait aucun doute. Et Sinastil attendait... Il attendait des troupes fraîches, des vivres et de l'équipement. En vain. Jour après jour, son armée se faisait décimer dans des escarmouches ou des embuscades. Jour après jour, le moral de ses hommes baissait avec une régularité inquiétante. Un beau matin, lassé d'attendre, Sinastil décida de reprendre sa progression vers le nord en compagnie des magiciens colonnes qui lui restaient, dans l'espoir de mettre la main sur les féesvies de l'ennemi. On n'entendit jamais plus parler de lui...

(Note dans la marge : « Voici la preuve de la Grande Trahison. Ah, elle était belle la « civilisation » du sud ! » Signé E.L.N.)

Quand des sauvages bandes nordiques recommencent à franchir les Sinistériats, les empires se remuent à trembler de plus belle. Comme il n'était plus question de tenter une expédition punitive de l'autre côté des montagnes, les maîtres du monde de civilisé optèrent pour une solution originale. Ils réunirent tous les hommes valides et entreprirent la construction du Dernier Rempart, une muraille gigantesque qui devait condamner à tout jamais les cols et les passes des Sinistériats. Cette construction dura trente années, au cours desquelles des dizaines de milliers d'hommes moururent, victimes des épidémies, des raids ennemis et de la cruauté des contreparties. Enfin, en 6534 de l'ère Marz, les travaux furent achevés. Le Dernier Rempart se dressait fièrement contre les assauts des monstres. Personne ne doute qu'il durera aussi longtemps qu'existeront les empires de Paorn.

Extrait de « l'histoire interdite », manuel rédigé par le moine Kolkhar de l'Isle à l'intention du jeune roi de Padrinie. Ouvrage unique.

Des magiciens

Il existe deux familles de maîtres des arcanes : les magiciens célèbres et les magiciens d'ombre. Parmi les premiers, citons les plus fameux.

- **Mandeshawar** est un Burgonien. Le magicien Nalif de Margalis, il voyage beaucoup, et maîtrise à fond les diverses arcanes. Il fut au côté de grands généraux vainqueurs de la bataille des mines d'Ezra contre les Banamis d'Aberford, le sauveur de Viorikdram et l'homme de la crue de l'Abhal, et celui qui terrassa la créature du globe de Grahil. Il est souvent l'invité de ses collègues en vue.

- **Ornick** le froid, qui connaît son énergie à étudier les hordes maudites des montagnes du Salhar, a la réputation d'espionner dans leur intimité les princesses salharites marries à des princes de Paorn. Ces alliances, qui adoucent les rapports entre empires, sont de moins en moins prises desvils princes, peu enclins à voir leur individu se matérialiser dans leurs appartenements pour vérifier leurs bonnes meurs.

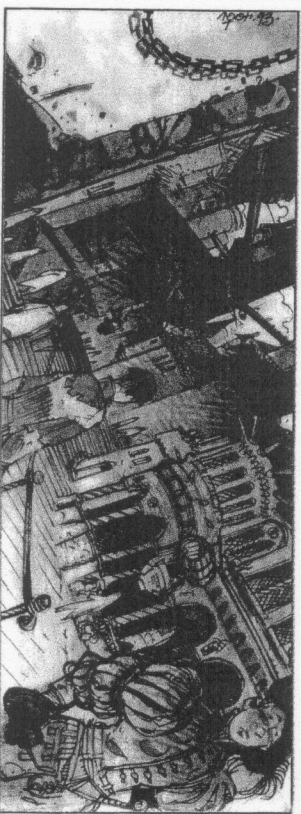
- **Alphendret** d'Alhusia est-il maître du temps ? Les contours lui attribuent dans les deux cents ans, et il aurait réglé le cours du temps pour que l'armée Kresh du roi de l'horvante, Pedenin II, puisse aider les armées jinhahinhi à repousser les Alasties jusqu'à l'innelle, et soit revenue dans ses terres le lendemain afin de contrer une offensive waghgar.

- **Sonia Arayal**, la tête de l'académie de magie de l'horvante, est la plus discrète des magiciens célèbres. On suppose qu'elle fut la célébrité qui mit fin à sa liberté de manœuvre.

- **Magré** l'efféance des populations à l'égard des lances de sorts, un magicien libre, objet de toutes les recherches, usuelle de l'admission : le Clowm vert, ses apparitions épagues sont toujours tournées contre des tyrans, des seigneurs cruels, des faux héros. Sa dernière prestation consista à faire migrer en plein été sur le mariage de la jeune poétresse Ceren de Solhulan, contrainte de s'unir au ruitier comte d'Ogala.

- La mort des invités tomba malade le lendemain, dont le comte qui rendit l'âme peu après. La jeune veuve retourna dans ses conforts du nord, offrant ses terres nouvellement acquises à son frère cadet Stouphrant le Curieux, à la grande joie des vassaux du comte.

La Burgonomie



L'art burgon

En Burgonomie, bien comprise, les armoiries et les armoiries comme un gage de réussite. C'est pourquoi tous ses habitants, dès leur plus jeune âge, apprennent par cœur leur arbre généalogique jusqu'à la vingtième génération – au moins ! Rien d'étonnant donc à ce que la profession de clerc généalogiste soit une des plus lucratives de l'empire. C'est toutefois un travail réservé à de vrais spécialistes, capables de reconnaître des signes héraldiques d'un coup d'œil et de répondre rapidement aux questions les plus complexes. Ils n'ont pas le droit à l'erreur, car la moindre faute de leur part journal entraîne des dizaines de morts accidentelles... Y compris la leur. Le plus célèbres des clercs généalogistes n'est autre que Dolimov, le souverain que Fordor XXIV s'est choisi comme conseiller.

Les guildes

Les accidents Les accidents sont à la fois les gardes du corps et des meurtriers potentiels. Les Burgons recourent à leurs services quand ils doivent se débarrasser d'un parent gênant, ou quand ils pensent que leur vie est menacée. Experts en amers, poisons et techniques d'élimination de tous genres, ils comptent un fort pourcentage de fermes dans leurs rangs. Il semblerait en effet que les Burgons aient trouvé là un moyen d'asseoir leur position au sein de la société, tout en arroubant leurs fins de mois. Il est ainsi fréquent que de respectables mères de famille se transforment en redoutables « tuteurs à pages » à la nuit comble.

Des guildes extrêmement vétiées et bien organisées servent les accidents et les clients potentiels. Elles fixent les tarifs et perçoivent une part substantielle de tous les honoraires versés à leurs membres, dont elles assurent la formation et l'entraînement, tout le monde, sans distinction d'âge, de sexe ou de condition physique peut adhérer à ces guildes qui portent des noms assez évocateurs : Société d'investissement familial de Travis, Agence de Règlement de contentieux interparental de Morgery ou Union des Bouchers héraldiques de Valdez. Note : L'assassinat étant puni de mort en Burgonomie, les accidents devaient exercer

Avec ses paysages enchanteurs, ses habitants accueillants et ses merveilles architecturales, la Burgonomie a tout d'un royaume de « conte de fées », mais les apparences sont trompeuses. Sous des dehors agréables et serénifères, cet empire morcelé, en proie à de permanentes dissensions politiques et querelles de pouvoir, est un endroit où il vaut mieux savoir rester à sa place, si l'on ne veut pas se retrouver dans un cachot humide.

Présentation générale

La Burgonomie est, à plus d'un titre, une véritable terre bien de dieux...

Par son climat, d'abord. Protégée des vents polaires par les monts du Salhar à l'ouest et la chaîne des Sinistères au nord, elle possède sur sa façade est des côtes exposées à des courants chauds qui entretiennent tout au long de l'année un climat tempéré quasi idéal. Bien que couverte à 60 % par des forêts souvent impénétrables, ce vaste empire aux terres étonnamment fertiles bénéficie de ressources agricoles que lui envient tous ses voisins. Et s'ils ne sont pas à l'abri de quelques tempêtes ou canicules occasionnelles, ses habitants n'ont vraiment pas à se plaindre des conditions climatiques, ce que traduit parfaitement l'expression populaire connue dans tout Paom : « Heureux comme un Burgon. » Des forêts verdoyantes du nord aux plaines vallonnées du sud, ce pays offre une infinie variété de paysages enchanteurs et mystérieux qui ont inspiré de nombreux poètes et littérateurs. ● La Burgonomie est également un pays d'une profonde piété. Sectes et religions de toutes origines et de toutes natures y prospèrent comme nulle part ailleurs sur le grand continent. Le plus remarquable, c'est que même s'ils prient des valeurs différentes – voire contradictoires – tous ces cultes cohabitent sans trop de problèmes. La tolérance est en effet une vertu burgonomienne qui est soigneusement entretenue par les carmines, membres de la police impériale ainsi nommés à cause de leur tenue aux couleurs flamboyantes. Car l'empereur, Fordor XXIV, à l'instar de ses prédécesseurs, défende tout ce qui ressemble à des troubles susceptibles de remettre en cause une autorité qu'il a déjà bien du mal à conserver. ● Enfin, une croyance populaire très ancienne veut que les Burgons soient destinés un jour à régner sur tout Paom. Cette somme ne se souvient exactement des origines de cette conviction, mais il ne viendrait à l'idée d'aucun sujet de l'Empire oriental (autre nom donné à la Burgonomie) de la remettre en question. Evidemment, le sentiment de supériorité naturelle qu'ils en retirent ne les rend pas vraiment sympathiques aux yeux de leurs voisins...

Intrigues politiques en tous genres

Du haut de son mâtre cinquante-deux et de ses 90 kilos, avec sa grande barbe blanche et ses bonnes joues roses,

Fordor XXIV est l'image même du souverain débouaîné et jovial. Pourtant, ce petit homme n'est pas du tout ce qu'il paraît. La Burgonomie est un empire extrêmement difficile à gouverner et la honte est un luxe que Fordor ne peut pas se permettre ; le moindre signe de pitié ou le plus petit moment d'inattention pourraient être interprétés par ses vassaux comme des faiblesses à exploiter. Des quatre-vingt-sept empereurs qui ont eu la chance de tenir les rênes du pouvoir, au cours des deux derniers siècles (sans parler des nombreux prétendants morts dans des circonstances douteuses avant même d'avoir pu accéder au trône), il est celui dont le règne a duré le plus longtemps. Il y a en effet trente-deux ans que son grand oncle Cillur XV, le précédent empereur, est mort écartelé, éviscéré, étouffé et écorché « accidentellement » au cours d'une promenade en forêt.

À ce jour, Fordor lui-même a échappé à quatre cent trente-trois tentatives d'assassinats... et il n'est pas peu fier de ce record ! Pour bien comprendre l'ambiance de suspense permanente qui règne à la cour, étudions un peu le système politique Burgon...

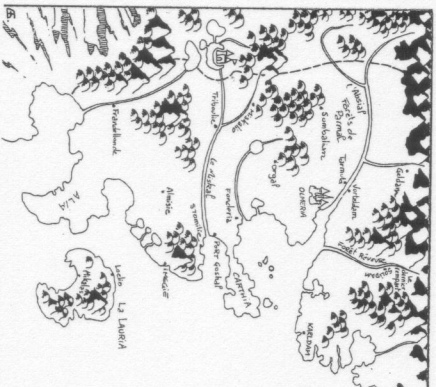
La Burgonomie est un « empire féodal fédératif » composé de trois grandes provinces – la Sordolia au nord, le Verbeheu au centre et l'Amaïlle au sud – dirigées par trois gouverneurs héréditaires. Chaque province est elle-même découpée en une myriade de duchés, comtés et baronnies tenus par des nobles qui entretiennent leurs propres armées et sont étonnamment jaloux de leurs prérogatives.

Or tous ces nobles gouverneurs n'ont qu'une seule ambition : accroître leur pouvoir, et donc leurs richesses. Pour arriver à leurs fins, ils sont prêts à tout : alliances, assassinats, pillages, etc.

Les guerres entre nobles Burgons sont interdites, depuis plus de trois siècles par décret impérial. Mais si officiellement les conflits déclarés n'existent pas, il se produit régulièrement des « accidents de chasse » partout dans l'empire. Certains peuvent d'ailleurs être particulièrement meurtriers, comme celui qui se produisit en l'an 3 du règne de Polgar IX à la frontière du comté de Marache et du duché de Valhard qui fit 18 700 victimes... et permit à la baronnie voisine du Porlan d'étendre considérablement son territoire une fois que les adversaires n'eurent plus les moyens de sa défense.

Les carmines et la garde impériale tentent toujours de s'interposer afin d'éviter ce genre de débordements, mais ils n'y parviennent pas toujours. Il n'est en outre pas rare que leurs officiers soient grossièrement payés afin de ne pas se mêler de ce qui ne les regarde pas.

La force n'est toutefois pas le seul moyen employé pour s'approprier le bien d'autrui. La géologie, par exemple, joue un rôle au cours des siècles érigé en art à part entière (voir exemple en marge), permet de revendiquer les terres d'un d'entant pourvu que l'on ait un vague lien de parenté avec lui. Tous les titres et privilèges d'un noble se transmettent à sa mort – par « droit d'aînesse » – à son parent de sexe masculin le plus proche (les femmes n'ont aucun droit, bien



qu'elles soient prises en compte pour le lignage). Cette loi essentielle de l'empire est valable pour tous les Burgons, des plus pauvres aux plus riches, du plus humble paysan à l'empereur lui-même. Il est ainsi arrivé qu'un simple serf, dont l'arrière grand-mère était la fille naturelle d'un baron, se retrouve du jour au lendemain à la tête d'un vaste duché dont tous les prétendants directs avaient péri « accidentellement ». Ce type d'événement se produit toutefois très rarement, car les pauvres n'ont en principe pas les moyens de se protéger efficacement contre les accidents... Fordor XXIV sait pertinemment que soixante-dix-sept parents plus ou moins éloignés guignent son trône et n'hésitent pas à le soulager du lourd fardeau de son existence. Il ne fait donc confiance à personne, hormis à son conseiller Dolimov, un Sourdarien d'une intégrité irréprochable.

Institutions burgonomes

L'empereur étant souvent trop occupé à défendre sa vie et l'intégrité de l'empire, le gouvernement est assuré par une série d'institutions très anciennes qui ont fait la preuve de leur efficacité.

● **Le Grand Conseil impérial.** Constitué de vingt-neuf vieillards (soixante ans au minimum) choisis par l'empereur parmi les nobles qui ont abandonné leurs titres afin de jouir d'une retraite paisible. La longévité des membres de cette institution est la preuve de leur aptitude aux jeux de la politique. Beaucoup sont estropiés ou malades, des suites des inévitables attentats auxquels ils ont échappé, mais leur esprit est toujours viv. Le Grand Conseil est chargé de régler des décisions que Fordor doit ensuite ratifier. Ses attributions sont virtuellement illimitées et il peut s'interresser aussi bien au commerce avec les puissances voisines qu'aux habitudes intimes des sujets de l'empire. Il se réunit tous les dix jours au palais d'Oliméria, sous la présidence du conseiller Dolimov qui a un droit de veto absolu et peut donc s'opposer à toutes les décisions qui ne lui semblent pas conformes à l'intérêt général.

● **Les Assemblées provinciales** (nord, centre et sud). Composées chacune d'une centaine de représentants des guildes, corporations et comités locaux, ces trois assemblées sont présidées par leurs gouverneurs respectifs. Elles sont chargées d'appliquer les décisions prises par le Grand Conseil et de régler les problèmes particuliers qui se posent à l'échelon des provinces.

● **Les guildes et corporations.** Aussi innombrables que variées, ces associations professionnelles tiennent d'une

poignée de fer les rênes du commerce burgon. De la vérification de la qualité des produits et services à l'établissement des tarifs, elles supervisent tous les domaines d'activité de l'empire. Les plus puissantes sont sans conteste les guildes d'accidents (voir texte en marge).

● **Les comités locaux.** Chaque ville, bourg, village ou hameau possède son propre comité dont les membres sont des nobles ou des délégués élus. Ces assemblées sont ouvertes à toutes les classes sociales (même les serfs sont représentés) et ont pour tâche de gérer les problèmes locaux, dans les limites dictées par le Grand Conseil et les Assemblées provinciales. Elles sont dirigées par des patriciens choisis en leur sein et peuvent émettre des suggestions auprès des autorités supérieures.

Titres nobiliaires

Au sommet de la hiérarchie se trouve le prince, un titre traditionnellement réservé aux gouverneurs des trois provinces. Vient ensuite, par ordre d'importance décroissante, les traditionnels ducs, marquis, comtes, vicomtes, barons et chevaliers.

Il existe également toutes sortes de titres honorifiques mineurs, plus ou moins farfelus et reconnus, dont voici quelques exemples :

— **Comestier** (ou « grand » Comestier) : propriété d'un moins vingt-têtes de bétail ;

— **Galasinier** : fils aîné d'un Comestier ;

— **Colobu suprême** : titre donné au meilleur cuisinier d'un village, en souvenir du célèbre héros Colobu d'Envervalle qui, après avoir vaincu le dragon Formolux, aurait dégusté un de ses cuissons accompagné d'une sauce à l'échalote ;

— **Sire Hamelin** : chef désigné par la population d'un hameau ;

— **Divin rogateur** : appellation réservée aux bandits de grand chemin dont on n'arrive pas à se débarrasser ;

— **Mourmillon** : titre décerné à la jeune femme possédant la plus jolie poitrine du village (l'équivalent masculin est « bâtonnant »).

Les classes sociales

La société burgonomienne est bien structurée et les classes dont elle est formée vivent depuis des siècles en bonne intelligence. On peut sans doute voir là l'influence des règles liées à la généalogie qui permettent des ascensions sociales extrêmement rapides.

● **Les courtisans.** Ils résident en permanence au palais impérial à Oliméria, capitale, et leurs terres sont gérées par leur famille. Ce sont tous des parents proches de Fordor XXIV qui les a réunis afin de les tenir à l'œil. Comme ils représentent une menace potentielle pour l'empereur, ils sont littéralement « enfermés » à la cour. En effet, s'ils peuvent jouir des richesses du palais, il leur est en revanche strictement interdit d'en sortir, et leurs communications avec l'extérieur sont strictement surveillées par la garde personnelle de Fordor. Les courtisans évitent de se plaindre de leur condition, car ils ne sont pas à l'abri de malentendus accidents...

● **Les nobles.** Forces vives de Burgonomie, ils ont développé au cours des siècles un goût prononcé pour les fêtes et les lois de la chevalerie. Tous, quel que soit leur titre (voir texte en marge), possèdent des armures-outillages auxquelles ils tiennent comme à la prunelle de leurs yeux. Généralement bien éduqués (il y a des exceptions), ils tiennent un point d'honneur à s'intéresser aux arts et à la littérature. Beaucoup pratiquent plusieurs instruments de musique (flûte, épinette ou luth) ou s'adonnent à la peinture, quand ils ne réfléchissent pas à l'élimination d'un concurrent.

leur profession avec beaucoup de doigté et de discrétion. La règle veut en effet que s'ils sont arrêtés, leur guilde se contente de leur rajouter des registres et n'intervienne pas pour les défendre. Ne sont-ils pas, après tout, de vils assassins ?

Merveilleuse Burgonomie

« Je dois avouer, même si cela me coûte un peu, que le spectacle de ces chevaliers en armures ruisselantes, montés sur de splendides destriers caparotés et galopant dans la plaine d'Envervalle avec leurs oriflammes lugubres déployées dans la lumière limpide d'un matin ensoleillé, avait tout pour réjouir mon cœur de poète. J'aurais d'ailleurs certainement pris le temps de composer une ode en souvenir de cet instant magique, si ces nobles Burgons n'avaient été lancés à mes trousses. Le splendide d'un peu gâté par le corps saignotant de Wolfram, mon apprenti, qu'ils traînaient derrière leurs montures sans prêter la moindre attention à ses protestations véhémentes... »

Ernold le Noir
« *Épisodes secondaires et considérations initiales* »

Expressions burgonomes

Les habitants de l'Empire oriental utilisent couramment toutes sortes d'expressions qui peuvent prêter à de fausses interprétations de la part des étrangers.

● **C'est très dangereux** : se méprendre sur le sens des paroles de ses interlocuteurs, le moindre malentendu pouvant servir de prétexte à un duel sanglant. Voici quelques phrases typiques qu'il est bon de connaître.

● « Il est comme un jeune duc » ou « C'est un cœur noble et impétueux » (à prononcer sans un soupir) : « une vraie crapule, l'attende son père et mère pour lui rabâcher son capot ou de s'en débarrasser ».

● « C'est un homme sans ancêtres » (non reprocher) : il ne vaut rien et ne mérite même pas qu'on s'intéresse à lui.

● « Il croit tout ce que disent les prêtres » (non siffler) : c'est un homme de bien et digne de confiance.

● « Moutonnisme » : les pousse arrivées à maturité (non graver) : venez vous battre.

● « Il vient d'Althusa » (non murmurer) : il n'a pas un sou vaillant, c'est un vagabond.

● Ne nous dépitons pas, négociants (don rageur) : tu ne peux rien pour améliorer, le l'assassinat à la première occasion.

● Je suis votre humble serviteur... (don obséquieux) : une expression très « panache » très difficile à traduire. Selon les cas, elle peut aussi bien signifier « je vous hais » que « je me moque éperdument de vous ». Il ne faut pas oublier qu'en Burgonie beaucoup de serviteurs ont réussi, par la grâce de leur adresse géologique, à prendre la place de leur maître.

● « Avoir la chance d'un ané » (don désolé) : quel dommage de devoir mourir si jeune.

Les fils aînés de la noblesse vivent rarement très longtemps en Burgonie.

● « Quel rat ! » (exclamation enthousiaste) : c'est un homme rusé et intelligent. Le rat est en effet un symbole important dans la culture burgonne : ne se nourrit-il pas du blé qu'il n'a pas cultivé ? Dans un empire où l'arivisme est un sport national, le rongeur ne pouvait qu'être cité en exemple.

● « C'est un accident » (don comfot) : je l'ai fait exprès, mais je ne le reconnaîtrai jamais.

Olméria, joyau du Verbleau

blanc, ses tours opaques et ses maisons à colonnades, Olméria est l'une des plus belles cités de Paom. Fondée en l'an 480 de l'ère du Taurau par Olméri le Très, un prince salinier en exil, elle n'a depuis jamais cessé de prospérer. C'est dans cette ville que se trouvent le fabuleux palais impérial aux innombrables sculptures de cristal, le château du gouverneur aux tourselles argentées, les célèbres sociétés verbéniques, l'université d'Orgelpol, la bibliothèque de la Sagesse antique, le musée d'Ivraill qui possède la plus importante collection de peintures sur soie de Paom, et... Olméria est aussi la ville la plus « militarisée » de Burgonie. Ses artères sont littéralement quadrillées par la grande impériale et les carmins : on ne badine pas avec la sécurité de l'empereur !

Les duels traditionnels

En Burgonie, la plupart des duels se jouent entre deux armées à la main, la coutume veut en effet que les citoyens de l'empire régulent leurs différends au cours de combats sanglants, dont le déroulement est strictement codifié. On ne peut pas refuser un duel traditionnel.

● **Les bourgeois.** Cette catégorie regroupe les marchands, artisans et autres ouvriers des villes et bourgades. C'est elle qui souffre le plus des dîmes, tailles et autres taxes provinciales et impériales. Comme elle possède un réel pouvoir sur la société, les autorités évitent toutefois de susciter son mécontentement. Cela n'a pourtant pas empêché quelques révoltes mémorables, comme celle de Valamar, « la cité maudite », qui a été proprement rasée par les troupes impériales et qui serait depuis hantée par les fantômes de ses habitants.

● **Les intellectuels.** Aussi éduqués (si non plus) que les nobles, ils n'ont pas leur richesse mais bénéficient néanmoins d'un statut privilégié. Les « hommes d'art et de savoir », comme on les nomme souvent, trouvent toujours un gîte et un couvert pour peu qu'ils acceptent de partager leurs connaissances avec leur hôte. Cet usage est sans doute à l'origine des érudits titaneurs qui sifflonnent l'entière en tous sens afin d'étudier dans les bibliothèques et les universités les plus renommées. S'ils embrassent la profession d'enseignant, ils ne sont plus considérés comme des intellectuels à part entière, mais comme des bourgeois.

Les artistes, en revanche, sont, aux yeux des Burgons, de véritables intellectuels.

● **Les ouvriers libres et les mercenaires.** Remouleurs, trappeurs, sculpteurs, médecins-voyageurs, cueilleurs de fruits, etc. Il arrive souvent qu'un ouvrier libre devienne mercenaire quand les affaires vont mal. A l'inverse, les mercenaires choisissent parfois d'adopter un mode de vie plus paisible quand ils arrivent à un certain âge.

● **Les serfs et les mélayers.** La tradition voudrait que ces paysans sans terres soient les esclaves de leurs seigneurs, mais les comices locaux ont depuis longtemps contribué à améliorer leur statut. Leur vie est souvent misérable, mais le desirant, se déplacer dans tout l'empire.

GUIDE DE LA BURGONNE

L'Empire oriental présente des villages d'une infinie variété. Des rudes étendues boisées du nord aux immenses prairies du sud, les paysages sont sans cesse renouvelés. On peut toutefois en distinguer trois grands types, correspondant aux provinces administratives de l'empire.

La Sordolia : province sauvage du nord

La Sordolia s'étend des rives du fleuve Absal aux contreforts des Sinistéras. Son climat relativement frais ne se prêtant pas aux cultures, elle n'a pratiquement pas changé au cours de l'histoire de la Burgonie. A part quelques grandes villes et riches bourgades fortifiées, ses profondes forêts d'épicéas abritent surtout des forêts et des villages entourés de paisibles.

Les habitants de cette région sont des êtres frustes, qui éprouvent un profond respect pour la nature qui les entoure. Quelle que soit leur profession, tous ont appris à connaître les mystères et les dangers des forêts. Car la Sordolia n'est pas de tout repos. Entre les animaux sauvages (loups, ours, etc.) qui n'hésitent pas à attaquer les promeneurs égarés, les tribus de pillards humanoides (Gobelets et Orcs, essentiellement) qui mettent régulièrement à sac les villages mal défendus, ou les coups de main des hordes

de mercenaires sanguinaires agissant pour le compte d'un quelconque seigneur, les Sordolians mènent une existence riche en périls. Le maintien des armées – particulièrement de la hache – est enseigné aux enfants à partir de trois ans. Plus d'un garçon originaire de cette province pourrait en remonter en valance et en adresse à certains braves prétentieux venus de contrées plus accueillantes.

● **Le gouverneur.** La Sordolia est dirigée par le prince Margot d'Avranche, un solide guerrier mesurant près de 2 mètres. Il vit dans un immense château fort aux murs de granite à Saram, la capitale provinciale. Homme pragmatique à la française légendaire, il est vénéré par ses sujets qui voient en lui l'incarnation du véritable « homme des bois ». Ne dit-on pas qu'il a un jour affronté à mains nues un énorme sanglier, avant de l'égarer de ses dents ? Pour tant, Margot est loin d'être le rusé que certains se plaisent à imaginer. Il joue de l'épée en virtuose et sait se montrer fin politique quand les circonstances l'exigent.

● **Types de terrain.** L'essentiel de la Sordolia est couvert de forêts de résineux variés. Il existe de nombreux lacs, étangs et marécages, ainsi que quelques plaines herbeuses où paissent des autruchs, des bisons et des rennes.

● **Climat :** semi-continental. Ecart de températures : de -20° (saison froide) à + 28° (saison chaude). Importantes précipitations. Neige en hiver.

● **Richesses.** Cette province exporte surtout de la viande, du bois, des peaux (castor, hermine et renard), de la bière et des meubles marquetés qui se vendent à prix d'or dans tout Paom. Les colonies naines qui se sont installées aux abords de la chaîne des Sinistéras produisent des métaux précieux (argent et or) et des gemmes rares.

● **Professions les plus répandues :** rappeur (au nord surtout), éleveur de bisons, éleveur, chasseur, bûcheron, pêcheur (aux abords des lacs).

Agglomérations importantes

— **Saram :** la capitale provinciale. Une somptueuse cité édifée dans la Clairière de Maar, à côté des marais du Tonnerre. Des maisons de granite aux façades décorées de bas-reliefs aux arceaux bordés des avenues sans fin. Le monumental château du gouverneur, avec ses remparts de 30 mètres de haut et ses donjons effilés, surplombe la ville.

— **Karlham :** la cité des artisans. C'est là que sont fabriqués les plus beaux meubles de Sordolia. Cette ville aux maisons basses en terre battue est entourée d'une triple enceinte protectrice. Elle est entièrement vouée au commerce du bois et de ses dérivés. Les ateliers sont nommés en fonction des corps de métier : avenue du Bois Scoté, rue du Craveur Habile, ventile des Peapetles, etc.

— **Gordam :** la cité de l'or. Dirigée par une importante communauté naine, cette ville située à proximité des Sinistéras est en partie souterraine. Les balistes de surface sont réservées au commerce et aux étrangers ; dans le sous-sol, en revanche, on trouve les joailleries, les fondrières et – surtout – les plus grands coffres de Burgonie. C'est à Gordam qu'est remise la plus grande partie du trésor de la Couronne. Rien d'étonnant, donc, à ce que cette cité soit dotée d'un important dispositif de fortifications défendu par un détachement spécial de la garde impériale.

— **Falidam :** la cité des fourrures. Ce petit port fortifié installé dans une anse côtière abrite le plus grand marché de peaux et de fourrures de Paom.

Lieux remarquables

— **La cité maudite.** L'antique Valamar (ou Vallardam), une ville proche de la frontière du Salhar, lui dévolue par les troupes impériales il y a trois siècles. Aujourd'hui, elle est réputée hantée par les fantômes assoiffés de sang de ses anciens habitants. Personne n'ose s'en approcher à moins d'une lieue. A raison, d'ailleurs, si l'on en juge par le nombre de disparitions qui se produisent régulièrement dans le secteur.

— **La péninsule de Komashakita.** Située à l'extrémité orientale de la Burgonie du nord, cette péninsule n'est habitée que par des tribus de rudes guerriers aux mœurs barbares.

— **Les cercles de pierre.** La Sordolia a toujours été un « pays magique », comme en attestent les menhirs, dolmens et cercles de pierre que l'on trouve un peu partout.

— **La grande lutherie de Voldam.** Les plus grands fabricants d'instruments de musique de l'empire sont regroupés dans un village perdu au fond du bois d'Alser. Leurs épinettes et luths jouissent d'une réputation flatteuse dans tout Paom.

— **La forêt Réveuse.** C'est la plus grande forêt de Sordolia, et la plus dangereuse. Elle abrite des tribus d'humanoïdes féroces qui se sont installées là à l'époque de la grande invasion venue du Zorkvraad.

— **Le Dernier Rempart.** C'est la gigantesque muraille édifée dans les Sinistéras afin d'endiguer les attaques des humanoïdes du nord.

Le Verbleau : province civilisée du centre

Essentiellement tournée vers l'agriculture et l'artisanat, cette riche province s'étend du fleuve Absal, au nord, jusqu'à la plaine d'Emraude, au sud. Elle constitue le centre économique et culturel de la Burgonie. Car si l'essentiel des produits manufacturés de l'empire sont produits dans cette région, on y trouve également les plus beaux musées, les plus célèbres universités et les meilleures bibliothèques du pays.

Les habitants, même les plus humbles, se veulent de véritables amateurs d'art. De temprament fier et légèrement prétentieux, ils incitent tout ce que les nations voisines n'apprécient pas chez les Burgons. Les étrangers sont en effet toujours considérés avec un certain dédain condescendant. Il faut cependant reconnaître que certains des plus grands artistes qu'aï connus Paom étaient originaires de cette province : Savail le poète, Garant le sculpteur, Zolha le célèbre compositeur de la Marche infernale, etc.

● **Le gouverneur.** C'est le prince Morten d'Ovélle qui veille sur la destinée du Verbleau. Froid et profondément religieux, cet homme magre et osseux a la réputation d'être inflexible et incorruptible. Fordor XXIV lui accorde une grande confiance, depuis que Morten lui a révélé l'existence d'un complot ourdi par son cousin le duc Doble-vail d'Alits. Des rumeurs persistantes laissent cependant entendre que le gouverneur serait lui-même un « méfiant potentiel » de l'empereur et que cette dénonciation aurait surtout servi ses intérêts. Si cela se vérifiait, Morten pourrait un jour devenir l'homme le plus dangereux de Burgonie... aux yeux de ses concurrents, en tout cas.

● **Types de terrain :** plaines fertiles, forêts de feuillus, nombreuses rivières.

● **Climat :** continental tempéré. Ecart de températures : de -10° (saison froide) à +35° (saison chaude). Précipitations abondantes.

● **Richesses :** céréales (blé, orge avoine), lainages (les fameux fromages d'Orgel), textiles (la soie d'Olméria), livres de luxe (réalisés par les copistes de nombreux monastères), fer (provenant des mines d'Ezax), acier (fabriqué dans les forges

d'Astapuri), armes, marbre (des carrières de Fondéria), etc.

● **Professions les plus répandues :** paysan, éleveur, maibrier, clerc généalogiste, accordeur, tisserand, armurier.

Agglomérations importantes

— **Olméria :** la capitale de l'empire, édifée sur la rive sud de l'estuaire de l'Absal (voir texte en marge).

— **Astapuri :** la cité de l'acier. Le voyageur qui se rend à l'important royaume de l'urne qui plane en permanence au-dessus de ses forges gigantesques. On y produit un acier particulièrement résistant qui est employé pour la fabrication d'armes d'exception et d'armures ouvragées.

— **Orgel :** le plus grand « village » de Burgonie. Avec ses 12 000 habitants, tous paysans, Orgel présente le paradigme d'être une grande ville... composée de chaumières. Ses fromages et son marché aux bestiaux ont fait sa réputation dans tout l'empire.

— **Sombalium :** ce qui n'était au départ qu'un monastère polythéiste est devenu au cours des siècles un lieu de pèlerinage important. Sombalium s'est considérablement étendue et possède aujourd'hui les meilleurs ateliers de reliure du monde.

Lieux remarquables

— **Les carrières de Fondéria.** De gigantesques carrières de marbre où s'activent jour et nuit des esclaves, des contre-maîtres « libres » et des bagrards. L'espérance de vie des travailleurs est en moyenne de trois ans.

— **Les mines d'Ezax.** Elles produisent un minerai d'excellente qualité et sont supervisées par des spécialistes de la nation naine. Ces mines sont particulièrement remarquables par leurs divers équipements ultramodernes : ascenseurs mais par leurs divers équipements ultramodernes : ascenseurs qui veillent jalousement sur leurs trésors, et les érudits qui veulent consulter certains ouvrages doivent s'armer de patience.

— **Le fleuve Absal.** C'est un large cours d'eau tranquille qui prend sa source en Salhar et dont l'estuaire donne sur la mer Câlène. Ce fleuve constitue une voie de communication importante pour la Burgonie et il est en permanence parcouru par des barges et des nefs transportant toutes sortes de marchandises.

— **Les Grandes Cités oubliées.** On raconte qu'il existerait dans les profondeurs de la forêt de Parmal des ruines extrêmement anciennes abritant des fresques étranges et des trésors fabuleux. C'est sans doute vrai, mais les pétils à affronter pour s'y rendre ne sont pas négligeables. La forêt de Parmal est un endroit très dangereux.

L'Artaille : douce province du sud

L'expression « douceur de vivre » a sans doute été inventée pour cette province. Avec ses immenses prairies, ses douces vallées, ses collines ombragées et ses forêts regorgeant de fruits, l'Artaille est un véritable paradis. Ses habitants se montrent particulièrement accueillants et sympathiques, mais ils ont la désagréable habitude de se débarrasser presqu'en tous les importuns. Les étrangers qui visitent cette région ont tout intérêt à ne pas les énermer...

● **Le gouverneur.** L'Artaille est tenue par le prince Sennils d'Elnour, un gentilhomme distingué au visage altier, qui a une véritable passion pour la torture. Quand il n'est pas

Il en existe trois types...

● Le just sang : un combat à l'épée ou au tour. Le perdant est le premier qui verse le sang. Une simple espièglerie suffit.

● Le type de duel est réservé aux problèmes mineurs.

● Le membre du droit : un combat au sabre ou à la hache.

L'affrontement doit se poursuivre jusqu'à ce que l'un des adversaires perde un membre. ● La cervelle du mal : un combat à la masse d'arme ou au meurtre de guerre. Pour gagner, il faut faire éclater le crâne de son opposant. Si aucun adversaire n'y parvient, on considère qu'il y a égalité.

Forces de l'ordre

Si la Burgonie est riche, elle le doit à la relative stabilité que lui garantissent les divers corps chargés de maintenir l'ordre sur son territoire.

● Les carmines. Les membres de la police impériale, qui exercent souvent sur tout le pays,

sonnés de rumeurs noires sombres et armés de sabres recourbés. Durs, inflexibles et implacables, ils sont peu aimés de la population qui les considère comme des sadiques. Leur goût pour la violence gratuite semble toutefois motivé par la nécessité d'enrayer un sentiment de crainte respectueuse chez tous les citoyens. Comme les carmines ne peuvent pas être partout à la fois, ils font leur possible pour que leur présence soit redoutée.

● La garde impériale. Ce corps d'élite de l'armée burgonne est aussi bien entraîné pour la défense que pour les tâches stratégiques du jour qui lui fait maintenir de l'ordre dans les zones à risque. Ses hommes, tous des combattants aguerris, sont vêtus d'armures noires et ont l'habitude de braver les canins, ils jouissent néanmoins d'un certain prestige auprès des Burgons.

● L'artaille. La police magique. Ces magiciens fonctionnaires opèrent discrètement au sein de la population. Ils ne portent aucun uniforme et sont capables de s'infiltrer dans toutes les couches de la société en se déguisant ou en utilisant des personnalités d'emprunt. Leur mission consiste à déjouer – et à éliminer – les éventuels sorciers renégats. Formés à l'école impériale de Forge d'Olméria, ils sont d'origine burgonne. ● L'armée impériale officinale. Des soldats professionnels, de guerriers prêts à l'empereur par ses vassaux, une obligation en Burgonie) et de mercenaires, cette armée n'est en principe utilisée que dans les conflits avec

les nations voisines. En fait, comme ces conflits sont rares depuis quelques années, l'ordre XXIV l'emploie pour mater les révoltes.

Relations avec les autres nations

La Burgonie entretient d'excellentes relations commerciales avec la Lauria et les îles barots. En revanche, les contacts avec le Salliar sont beaucoup plus tendus, les deux empires ayant eu souvent mille à partir pour des questions de frontières. Les rapports avec l'Althusa sont empreints d'une certaine « neutralité tendue de méfiance » (pour reprendre l'expression de Fordon). Il s'agit surtout de quelques accrochages dans les monts Althus, mais ils portent rarement à conséquence.

INSTANTANÉS

DOUBLE JEU

Les aventuriers sont contactés par Lthia, une rieuse jeune femme, qui leur offre une bonne récompense pour aller rechercher un collier que lui a dérobé son oncle, un certain Margat. Ce dernier est mort. Lthia, qui exerce accessoirement la profession d'accidentier, l'a limité afin d'honorer un contrat conclu avec un noble de Sordolia. Comme elle craint d'être accusée de ce crime, elle a trouvé des complices de remplacement. A peine les personnages se seront-ils introduits chez Margat, que les carniers encercleront la maison...

LA QUÊTE DU SAVOIR

Une riche étrange paye les aventuriers pour qu'ils se rendent à la Bibliothèque de la sagesse antique, à Olméri, où sont conservés les archives généalogiques de sa famille. Voilà une bonne occasion de faire découvrir la Burgonie à vos personnages. Quand ils seront arrivés à Olméri, il leur faudra trouver un moyen de s'attirer les bonnes grâces des conservateurs... cela risque de ne pas être facile, à moins qu'ils acceptent une petite quête.

LE FILS DISPARU

Un noble Burgon offre une forte récompense à toute personne qui lui ramènera son fils aîné, Vargos. Le jeune homme, allié par une histoire de trésor racontée par un parent, est parti en Sordolia afin de visiter la Cité maudite. Les aventuriers réussiront-ils à retrouver sa trace ?

dans sa chambre aux Questions à essayer de nouveaux supplices sur quelques malheureux, il déclame des poésies sur les remparts de son palais d'inégale. Les Artilleurs sont convaincus que Serrilis est fou à lier, mais personne n'a encore réussi à lui faire avoir un accident. Le gouverneur, en plus d'être légèrement paranoïaque, semble avoir un véritable don pour déjouer les complots. Sans doute dispose-t-il d'une police secrète très efficace...

● **Types de terrain** : plaines fertiles au nord, pâturages au sud, forêts ombragées, collines douces à la frontière avec l'Althusa.

● **Climat** : méditerranéen. Écarts de températures : de -3° (saison froide) à +40° (saison chaude). Précipitations moyennes.

● **Richesses** : élevages de chèvres et de moutons, laine, laitage, tabac, miel, alcools et vins, objets en cristal (fabriqués dans les cristalleries d'Almisi), fruits confits.

● **Professions les plus répandues** : aubergiste, marchand, marin, pâtre, apiculteur, vigneron, distillateur, accidentier.

Agglomérations importantes

— **Inégale** : la capitale provinciale. Une cité parsemée aux maisons blanches à la chaux, installée sur la côte. Le château du gouverneur, une grosse bâtisse aux tours rondes et remparts bas, est érigée sur une colline proche. L'université locale, l'École d'Olpala est la meilleure du sud de la Burgonie.

— **Almisi** : le centre industriel de l'Artaille. En plus de cristalleries réputées, on y trouve des tissages, des forgerons et les meilleurs négociants en vins de Paorn. Détail typique de la province méridionale : malgré sa relative richesse, Almisi ne possède pas de murs d'enceinte. Ses troupeaux sont cependant largement suffisants pour assurer sa sécurité contre d'éventuels pillards.

— **Sordolia**. Aussi appelée la Perle du Sud à cause de ses maisons en marbre nacré, cette petite ville côtière est entièrement vouée au tourisme. Elle compte pas moins de 153 auberges, de toutes catégories, et propose aux voyageurs argentés tous les plaisirs que peut offrir la mer.

— **Maylie** : le grand port commercial de Burgonie. C'est de là que partent les navires marchands à destination de la Lauria, des îles barots et — plus rarement — de la Magisterie, loin à l'est. Les pirates, qui ont sévi de tous temps dans ce secteur, ont obligé les Mayliens (habitants de Maylie) à constituer une flotte de guerre composée d'impressionnantes galères.

Lieux remarquables

— **Les collines d'Althus**. Frontière naturelle séparant la Burgonie de l'Althusa, ces collines sont garnies de forêts et de hautes de pieux visant à empêcher d'éventuelles agressions venant du sud.

— **La plaine d'Emperade**. Cette immense plaine du nord de l'Artaille est semée de villages et de « châteaux de plaisance » où viennent se délasser les seigneurs du Verbleau. — **La nécropole d'Opille**. Située à la frontière avec le Salliar, cet immense cimetière antique aux tombes étranges

Comment utiliser la Burgonie

Bien qu'il présente quelques similitudes avec l'Italie de la Renaissance, cet empire a toutes les caractéristiques d'un univers médiéval fantastique « classique ». Avec ses forêts remplies d'humanoïdes et ses villes civilisées toujours agitées de complots divers, il se prête tout particulièrement aux aventures pour D&D, AD&D et Warhammer. N'hésitez pas à imaginer de nouvelles règles (les limitations concernant la magie notamment) vous permettant d'adapter la vos propres conceptions.

est censé être hané. Des milliers d'aventuriers s'y sont rendus, attirés par la perspective de trésors hypothétiques, très peu sont revenus...

Les non-Humains

La Burgonie n'est pas un pays raciste. Nains, Gnomes et Elfes y sont — presque — aussi bien traités que les Humains. La communauté naine, la plus importante, est surtout implantée en Sordolia, mais on en trouve également quelques représentants dans les deux autres provinces. Les Elfes, quant à eux, préfèrent les bois du Verbleau où ils possèdent quelques cités importantes, comme Thilandine ou Vairlia. Les Gnomes, beaucoup plus rares, sont surtout employés comme ouvriers salariés par les Burgons.

Les lois sur la magie

En Burgonie, tous les magiciens sont des fonctionnaires assermentés qui ont juré obéissance à la Couronne, et qui ne doivent recourir à leur art que sur ordre expresse. Le moindre manquement à ce serment étant assimilé à une trahison, il est passible de la peine de mort (généralement assortie de tortures effroyables). Les empereurs Burgons ont en effet toujours redouté que des magiciens puissent employer leurs pouvoirs afin de les éliminer ou de les contredire.

Les étrangers qui arrivent en Burgonie sont toujours soumis à un interrogatoire serré avant d'être autorisés à pénétrer dans le pays. S'il se révèle qu'ils pratiquent la magie, ils sont soit relégués, soit abattus sans autre forme de procès. Bref, il vaut mieux être prudent avec les gardes frontalières...

La magie cérémonielle est mieux tolérée, mais elle ne peut être exercée que dans le cadre de cérémonies religieuses ayant été autorisées par les comités locaux.

Une police secrète composée de magiciens fonctionnaires — l'Arcana — est chargée de chasser les sorciers renégats qui ne respectent pas les lois (voir texte en marge, page 49).

La forêt burgonie

Les gigantesques forêts de Burgonie recèlent de multiples dangers...

● **Brigands et bandits**. Tous les parias, les exclus et les bannis ont élu résidence à l'ombre des arbres centenaires du Verbleau et de la Sordolia. Ils vivent dans des huttes de branchages et subsistent de pêche, de chasse... et de pillage. Les troupes impériales mènent régulièrement des expéditions punitives dans les forêts, mais elles sont rarement couronnées de succès.

● **Monstres humanoïdes**. Descendants des riches nobles qui tentèrent jadis d'envahir les terres emplies du sud, les Cobelins. Ors et trolls qui sévissent dans les forêts burgonnes se risquent rarement dans les régions civilisées. Organisés en hordes guerrières, ils se contentent de se livrer des guerres féroces dans les zones les plus reculées de l'empire. Cane aux imprudents qui oseraient s'aventurer sur leurs territoires !

● **Sorciers, alchimistes et autres magiciens renégats**. La pratique de la magie « non officielle » étant interdite en Burgonie, de nombreux adeptes des sciences des arcanes ont décidé de se réfugier dans les bois afin d'y poursuivre leurs activités. Ils sont très méfiants et redoutent plus que tout les « intrus » qui seraient susceptibles de les dénoncer aux autorités.

● **Animaux sauvages** : meutes de loups, ours sanguinaires, punias, serpents venimeux, etc.

● **Créatures diverses**. Il court toutes sortes de légendes sur les animaux mythiques (licornes, basilics, dragons, etc.) — qui vivent dans les profondeurs des bois. Certains sont certainement exagérés... mais pas tous.

LE CTHULHU (XXV)

LE SHADOWRUN (XXIX)

LE PENDRAGON (XXX)

LE WARRAMMER (LIV)

L'ALIENOID (LIV)

Le dirigeable des menteurs pour l'appel de Cthulhu

30 billions d'ennemis pour Alienoids

Les robes grises pour Warhammer

Premières armes pour Pendragon

Brain Connection pour Shadowrun

CASUS BELLI *aventures*

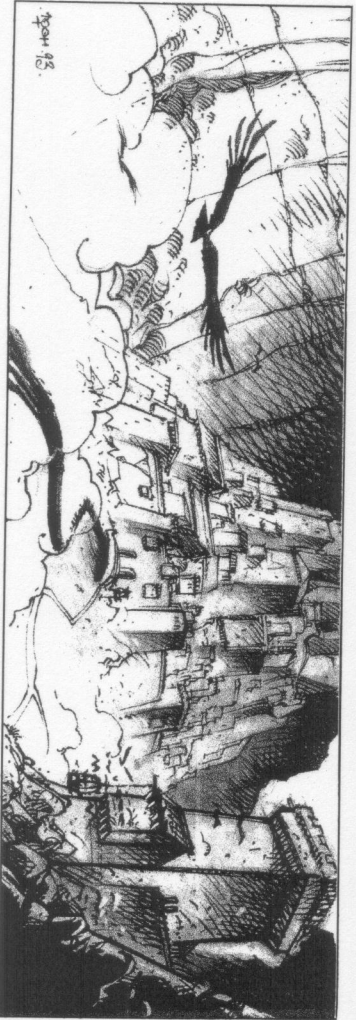
CB 74

Cet encart détachable correspond aux pages 51 à 66

Carte « officielle » destinée au meneur de jeu. Les autres cartes des empires sont « approximatives », car la cartographie est loin d'être une science exacte sur Paorn. Les joueurs qui les auront en mai auront sûrement quelques surprises...



Le royaume de Salthar



Flueves et eaux

La plupart des flueves de Paom prennent leur source à l'intérieur du Salthar. Les souverains de ce royaume se sont donc auto-proclamés Curateurs des Eaux vives, moyennant quoi ils ont obligé leurs vassaux à leur verser une taxe annuelle, garantie du bon défilé. Aux frontières du Salthar, les eaux fluviales sont maîtrisées par d'importants ouvrages relevant à la fois du barrage et de la tortresse. Ils abritent des garnisons chargées de surveiller l'entrée du royaume. Ces constructions sont bordées, côté fleuve, par d'étranges tours solidement défendues, aussi jolies que grandes. Officiellement, ce sont des entrepôts militaires, mais des informations (non confirmées) indiquent qu'elles regroupent de produits nocifs qui, en cas de guerre, pourraient être déversés dans les flueves de manière à en empoisonner les eaux...

Ses voisins le surnomment le royaume des Brumes, ou les Baroniens. Les voyageurs préfèrent le contourner par le sud, d'ailleurs peu de routes commerciales le traversent, hormis la Grande Voie des Trois Flueves, d'Ouniks à Astrapur.

Présentation générale

Le Salthar est un royaume de hautes collines et de forêts, au climat continental humide. Les massifs forestiers, denses et difficilement pénétrables, couvrent la majeure partie du territoire. On y trouve beaucoup de conifères et une grande variété d'arbres à feuillage persistant. La densité de la végétation et la taille des arbres ont souvent fait comparer les forêts salthariennes à des cathédrales de verdure. Il est vrai que le soleil a souvent du mal à percer la voûte végétale, dominant aux sous-bois un aspect naturellement sombre et inquiétant. L'axe du Salthar est formé par l'un des flueves les plus importants de Paom : le Linamaz. Ces rives accueillent une région fertile, la plus riche et la plus peuplée du royaume. Au nord-ouest et au sud-est, là où s'arrête la forêt et où le dos des collines s'arrondit jusqu'à permettre le travail de la terre, se trouvent deux régions à dominante agricole (cultures et pâturages).

Système politique

Le pays est actuellement dirigé d'une main de fer par le roi Drogon. Les monarques du Salthar sont réputés pour leur dureté et leur intransigence lorsque les lois du royaume sont bafouées ou même simplement menacées. La présomption de culpabilité est l'un des fondements du droit écrit saltharien.

Du fait de sa position géographique, accolé aux terribles montagnes des Sinisteras, entouré par trois puissants voisins et privé de tout débouché maritime, le Salthar s'est toujours considéré comme menacé. Les salthariens se sentent épiés en permanence par des voisins avides, et les étrangers sont souvent mal reçus. Les villes du royaume sont sombres et peu accueillantes, et leursuelles tortueuses n'apportent que des désagréments au visiteur trop curieux. Le pays est divisé en circonscriptions territoriales dans lesquelles résident des officiers royaux appelés baillis. Ceux-ci perçoivent l'impôt royal et rendent la justice, quand ils ont le temps de soustraire les prévenus aux méthodes souvent expéditives des seigneurs locaux. Les baillis sont entourés de scribes et de commis chargés de faire respecter la loi écrite, ainsi que de gens d'armes arborant l'emblème du loup bondissant sur champ d'azur (armoiries du Salthar).

Ces circonscriptions sont en fait artificiellement plaquées sur une structure déjà existante, celle des seigneuries féodales (surtout dans la vallée du Linamaz et dans les

duchés de Rithmark et d'Arbentfeld). Malgré sa complexité apparente, ce double quadrillage réglementaire et répressif fonctionne sans trop de heurts. Dans les faits, il dépend du charisme et de la volonté du bailli et des seigneurs locaux. Un baillage regroupe toujours plusieurs seigneuries.

La cour royale de Salthar est, dans sa structure, d'une grande simplicité. Le roi et la reine vivent dans leur château du Haut Kronberg. En dehors de l'environnement habituel de courtisans (encore que celui-ci paraît ridicule à côté de royaumes tels que la Burgome), il existe trois personnalités clés : Philémonne le Comtable, chef des armées (qui est toujours le duc de Rithmark) ; Korneiss le Sénéchal qui dirige la Maison du roi et ses relations avec l'étranger (tâche traditionnellement dévolue au duc d'Arbentfeld) ; et Eyvin le Chancelier, nommé par le roi parmi les plus méritants des baillis. Il coordonne l'action de ces derniers et, de ce fait, à la main mise sur toute l'administration royale. Seules les plus importantes forteresses et la capitale ont pour garnisons des troupes qui dépendent directement du roi Drogon.

Mais la clé de voûte de la politique saltharienne repose incontestablement sur un réseau d'espions qui n'a pas son pareil sur Paom. Les espions de Drogon sont partout et savent tout. A tel point que le Salthar est rimbe d'une aura d'innocence.

Economie et classes sociales

La densité et les dangers des forêts salthariennes n'ont pas découragé les colons. On trouve ça et là des villages vivant essentiellement des produits de la chasse et de la cueillette. Le peuple des forêts est considéré comme sauvage, rude à la besogne, courageux, et fort habile au maniement des armes (hache ou arc). Les archers des forêts salthariennes sont reconnus et considérés sur tout Paom, et les meilleurs d'entre eux peuvent rivaliser avec les Elites. Presque au centre du royaume, au bord du lac de Kruth, se dresse la capitale, Kronberg. C'est là que se tient la cour du roi Drogon. Les duchés de Rithmark (au nord-ouest) et d'Arbentfeld (au sud-est) sont les deux autres régions prospères du royaume. Le Rithmark jouit des eaux poissonneuses du lac d'Arweiler, et ses collines basses sont propices à l'élevage de bétail. On y trouve des troupeaux de chevaux sauvages très réputés.

L'Arbentfeld est plus à vocation agricole et constitue le grenier à blé du pays. Les bourgeois y sont plus nombreux que dans tout le reste du royaume et la densité de population y est élevée. Les échanges commerciaux avec la Burgome sont importants. La route des Milles Marches, qui franchit le col d'Orkhout, relie l'Arbentfeld à la vallée du Linamaz.



Chevaucheurs et guides

Au fil des siècles, sont apparues deux professions qui, encouragées par le pouvoir royal, ont fini par être totalement contrôlées par l'administration saltharienne.

Les Chevaucheurs

Regroupés au sein d'une guilde, ils parcourent le Salthar en tous sens, acheminant tous les documents administratifs officiels. Sauf exceptions, ils ne travaillent pas pour les particuliers. A cheval ou à pied (certains sont de remarquables coureurs de fond), ils connaissent les bords et les détours des routes et sentiers du royaume. On dit qu'ils emportent des raccourcis connus d'eux seuls, et que leur guilde possède dans ses archives des documents révélant un système de voies de communication tenues secrètes et jamais utilisées.

Les guides

Ne se promène pas en Salthar qui veut ! Serfs, chasseurs et forestiers sont traditionnellement attachés aux terres qu'ils occupent. Par contre, les marchands et les voyageurs ne peuvent pas se débiter sans un « titre de déambulation » qui leur est délivré par un clerc du baillage à l'intérieur duquel ils circulent. De surcroît, ils se voient affectés d'office un guide à leur charge qui les accompagnera dans tous leurs mouvements tant qu'ils seront à l'intérieur du royaume. De la sorte, ils ne seront pas tentés de percer à jour les secrets du Salthar ! Les guides sont incorruptibles (ils risquent la mort en cas de fraude).

Bien entendu, il arrive que des marchands ou des voyageurs pénètrent en Salthar sans remplir toutes ces formalités. Ils risquent alors les pires ennuis. Le sort des contrevenants dépend en grande partie de la mansuétude du bailli local.

Histoire

A l'origine, le Salthar se développa dans la vallée fertile du Linamaz, à l'ombre des montagnes Noires. Après une période troublée de guerres féodales, le royaume fut unifié par Sorban le Terrible puis par son fils, Trabahn le Doux, qui instaura les premiers baillages. Par la suite, Madhron l'Avidé étendit le royaume vers l'ouest, au-delà des montagnes Noires, jusqu'au lac d'Arweiler. Il autorisa également l'implantation de colons nains dans les montagnes Noires et encouragea l'exploitation de mines d'or. Son arrière-petit-fils, Strash le Cruel fut certainement le souverain le plus craint de l'histoire saltharienne. Avec son demi-frère Vrud le Borgne, il entreprit une longue campagne militaire vers l'est, à l'issue de laquelle il parvint à annexer une large province à l'ouest des montagnes Noires. La région nouvellement conquise fut appelée Arbentfeld et intégrée « pour l'éternité » au royaume de Salthar. Mais à l'extrémité de cette province, se trouve un baillage (le Haut Melkian), dont les habitants ont obstinément conservé des coutumes et une mentalité burgomnes. D'où une querelle frontalière permanente entre les deux royaumes et un climat perpétuellement tendu.

Mœurs

Les mœurs du pays sont plutôt austères, surtout dans les villes. Le Salthar a développé une société inégalitaire dans laquelle la ferme n'a pratiquement aucun droit. Les lois du royaume ne badinent pas avec la moralité, et la « coquetterie agaçante » est un délit appelant souvent des châtements corporels et publics. Crons au passage Ernold le Noir qui, dans Salthar, débute d'une société idéale ?

dresse un portrait saisissant de la ferme saltharienne : « Ses vêtements sont longs et amples, souvent de couleur sombre. Elle se doit d'arborer un air d'innocence peçueuse. Elle ne peut adresser la parole qu'à son mari, ou à un parent proche, car les prêtres prétendent que les jaccsentes, des femmes, emportées par les vents, sont d'une telle ineptie qu'elles ont pour effet d'irriter les dieux. »

Religion

Sur le plan religieux, le Salthar est relativement tolérant. Les cultes sont multiples dans les campagnes et les forêts, mais il n'existe guère plus de deux ou trois religions importantes dans le royaume. Celles-ci sont soumises à l'autorité royale dès lors qu'il s'agit de nommer un grand prêtre ou de construire un nouveau temple. Les non-Humains circulent librement dans le pays. On trouve quelques Elfes dans les forêts du sud-ouest, et des communautés naines dans les montagnes Noires.

Capitale et cités notables

Bâtie il y a plusieurs siècles, Kronberg, la capitale, est une cité ramassée entre le lac de Kruth et la colline du Haut Kronberg dominée par le palais royal. C'est une ville antique (notamment à proximité du lac), mais mal agencée, les rues étroites ne favorisent pas la circulation. Les gens y sont à la fois mousquetaires et pressés. La mauvaise foi des Kronbergiens est proverbiale.

Au contraire, Starovia, située dans la province de Rithmark, est une ville éclairée et assez riche du fait de son commerce avec la Bourgome. Arnifol est la capitale de la province d'Arbentfeld. C'est une ville riche, puisqu'elle est également le grenier à blé saltharienne. En raison de la proche frontière avec la Bourgome et des problèmes liés au baillage du Haut Melkian, on y rencontre beaucoup de soldats.

INSTANTANÉES

LE FAUX GUIDE...

A peine arrivé en Salthar, les aventuriers se voient proposer les services de Moosh, un guide « assermenté », qui ne demande qu'à les emmener là où ils le souhaitent... C'est en fait un membre d'une bande de malfaiteurs qui n'aura de cesse de faire tomber les aventuriers dans des trappes.

LA CHASSE AU GRABAGNEUR

Les aventuriers sont sollicités par les habitants d'un village forestier dont les enfants sont régulièrement enlevés par un grabagneur, une sorte de loup-garou local. En fait, il s'agit d'une bande de truquants d'esclaves utilisant le mythe du grabagneur pour enlever des enfants et les revendre dans les villes...

LE PLI SECRET

Les aventuriers découvrent le corps d'un jeune chevaucheur tué par une bête sauvage. Il porte un pli urgent adressé au duc d'Arbentfeld. Nos amis gèperont la reconnaissance d'un tel personnage en poursuivant la mission. Le duc est actuellement en tournée d'inspection dans le Haut Melkian. Sauront-ils le contacter en évitant les espions burgons ?

Note à l'attention des voyageurs

En Tsovrannie, plus vous aurez l'air riche et arrogant, mieux vous serez servis... en principe. En effet, les mécontents ne sont pas encouragés à s'exprimer ouvertement. Il y a donc toute une tradition de gégèreuse sournoise envers les puissants du jour, si le peuple n'en est pas satisfait. On a vu des communautés entières payer leurs impôts avec deux ans de retard, des régiments désobéir à leurs commandants...

Selon les cas, cela peut aller de la « fausse bonne volonté » au sabotage en passant par l'application des ordres à la lettre sans souci des conséquences (sou-dit-il). Les aventuriers engagément politiques trouveront des cabarets dans leur sillage, verront leurs chevaux mal soignés, seront expédiés sur de fausses pistes... Le tout avec les apparences de la servilité la plus parfaite, et un respect sans failles. Bien entendu, les coupables jouent les innocents si on leur adresse des reproches. Dans ce genre de cas, recourir à la force ne se fait pas. Cela choquerait tout le monde et serait le prétexte d'ennuis bien plus graves.

Bourrouch

Beaucoup de trappeurs partent faire fortune dans le grand nord. Par ricochet, c'est aussi une ville de garnison importante, pour lutter contre d'éventuelles incursions orques. Le climat est assez froid pour que tous les ans, les citoyens tiennent un concours de sculpture sur glace.

Nesseisk

C'est un haut lieu de la piraterie, qui s'épanche que les armateurs qui consentent à acquiescer un « droit de passage » coquet, mais raisonnable. Les autorités tsovranniques partent de mettre un terme à ce scandale depuis maintenant un siècle. L'infirmité et une bonne dose de corruption les ont empêché de bouter, mais les choses pourraient changer sous peu. Le Conseil des capitaines, qui dirige la ville, entretient d'excellentes relations avec les communautés naines de la région et avec les tribus de nomades wadigars de la frontière. Pour ces derniers, on parle même de traité d'alliance secret...

La Tsovrannie offre deux visages. Celui de la moitié occidentale est composé de centaines de villages et de bourgs à l'histoire plutôt très ancienne. À l'est au contraire, le vent court dans des lieux sans rencontrer la moindre construction humaine. Mais les choses changent.

Présentation générale

L'empire Tsovrannien est un pays de plaines immenses, sillonnées de fleuves ininterminables qui descendent des montagnes de Glace pour aboutir sur une côte rocheuse. Celle-ci jouit d'un climat légèrement plus tempéré que le reste du pays. Les mauvais esprits disent qu'il n'y a que deux saisons : un hiver froid et un autre glacial. C'est très exagéré. Il ne gèle guère que deux cents jours par an, et les températures descendent rarement en dessous de -20°, même très au nord. Quant aux villes du sud, elles jouissent d'un climat tempéré, voire chaud.



Agarag 18.

Le nombre précis d'habitants est inconnu. Par contre, il est certain qu'il est en augmentation rapide. D'ici une génération au plus, de sérieux problèmes de surpopulation vont se poser. Les naissances sont généralement petites, trapus, blonds ou roux. Seule exception : les cavaliers nomades, plus élancés et bruns. Tous parlent la même langue, qui réserve une foule de mauvaises surprises à l'étranger désireux de s'instruire (ils sont très fiers d'avoir la grammaire la plus hérissée de difficultés du continent). Leur panthéon est remarquablement simple, avec seulement deux divinités majeures, Zolann le Tout-Puissant représentant la Terre. C'est le créateur et le souverain du monde. Kyalla, sa femme, est le Ciel ou l'Océan selon les régions. Elle est tenue dans un rôle subalterne, sauf chez les nomades où elle est considérée comme l'égalée de son mari. Il y a donc beaucoup d'enfants, parmi lesquels les jumeaux Orge et Bile, les dieux des fleuves, etc. Tout cela est chapeauté par un clergé structuré, dirigé depuis Zaragrad par un patriarche.

Système politique

On comprend qu'au sortir de plus de cinq siècles de guerres civiles, les Tsovranniens se soient rangés avec sous aucune réserve. Pour le citoyen de base, l'impératrice Aëlia est la seule et unique source d'autorité. Tout lui appartient. Ses ministres soumettent des ordres. Il convient d'y obéir aveuglément. Même les classes cultivées, clercs, lettrés et marchands, sont de cet avis. En fait, la religion apporte même quelques justifications supplémentaires à cette soumission, imitée de celle que l'on doit à Zolann le Tout-Puissant. La réalité est évidemment beaucoup plus complexe.

Le pays est immense et, malgré les efforts des trois précédents empereurs, absolument pas homogène. Le souverain ne règne en fait que sur son domaine propre (Zaragrad et sa région, Novzagrad, pas mal d'enclaves sur le Long Fleuve, plus toutes les Nouvelles Terres à l'est). Le reste du territoire est géré par les autorités locales. Selon les cas, il s'agit de nobles vassaux, d'autorités élues ou de chefs de tribus. Tout ce petit monde coexiste plus ou moins facilement. La noblesse tient ses privilèges de l'époque d'ancêtre, et n'a guère de respect pour l'impératrice. Il n'y a pas

encore eu de rébellion ouverte, mais c'est surtout parce que les souverains précédents ont toujours suivi leurs « conseils respectueux ». L'Église prend part avec enthousiasme aux joues politiques. Jusqu'ici, elle soutient le trône. Depuis que c'est une femme qui l'occupe, elle est plus réservée. Enfin, les cavaliers nomades représentent un dernier facteur. Ils ont toujours soutenu l'actuelle dynastie, et continueront tant qu'ils auront l'occasion de se battre et qu'on ne leur propose pas à leurs pâturages. Ils représentent une force dont Aëlia n'hésite pas à faire usage contre d'éventuelles révoltes.

Economie et classes sociales

Le pays est essentiellement agricole. Les plaines qui s'étendent entre les différentes branches du Long Fleuve recèlent un potentiel immense, qui est loin d'être totalement exploité. Plus on va vers l'ouest, plus les paysans sont mal lotis.

Le servage existe, et la plupart vivent et meurent comme propriété d'un seigneur. Ceux qui fuient peuvent se réfugier dans les Nouvelles Terres. Les commissaires impériaux n'y posent pas de question, et ne font aucune difficulté pour attribuer des lopins de terre exempts d'impôts... La côte et le cours du Long Fleuve sont très fréquentés par les marchands. À l'exception de quelques cités où ils dominent le Conseil, ils n'exercent guère d'influence. Les prêtres sont très nombreux. Tous les villages en ont au moins un. Les cavaliers nomades errent librement dans les grandes plaines de l'est. Ils sont plus rares à l'ouest. Ils représentent une culture différente, mais respectée et relativement bien intégrée. En échange de la promesse de faire la guerre pour l'empereur, ils ont obtenu toutes sortes de libertés. Il se produit parfois des frictions avec les paysans sédentaires. Leurs chefs ont le même rang que les plus hauts nobles des cités, ce qui ne manque pas de faire rager ces derniers. Les nomades sont très peu nombreux (5% de la population), mais profitent d'immenses privilèges. En échange, ils sont censés verser leur sang pour la défense du pays. C'est, au mieux, de la théorie... en pratique, ce sont souvent des brutes ignorantes qui mènent la tactique, stratégie, science... Leur incurie a suscité une classe de scribes-fonctionnaires. Ce sont souvent eux qui gèrent les immenses propriétés de leurs maîtres. Ils sont haïs et méprisés des paysans, et généralement assez imbus d'eux-mêmes. Enfin, tout en haut de la pyramide, l'impératrice Aëlia gouverne, aidée d'un Grand Conseil.

Les Nains sont relativement nombreux, et très bien acceptés par les Tsovranniens matérialistes et pragmatiques. En revanche, les Elfes sont rares. Le pays est trop gris et triste pour eux. Quant aux Pieds-Ventus, il en existe quelques communautés à l'intérieur des terres. Selon leur habitude, ils ont formé de petites communautés agricoles. L'arrière-pays vit sous la menace de toutes sortes d'humanoïdes vindicatifs qui représentent un excellent facteur d'unification.

Histoire

Les populations qui occupaient la bande côtière de l'ouest se sont senties unies par un destin commun assez tôt. Des fragments de chroniques remontant à deux millénaires font état d'une sorte de « proto-royaume ». Il s'agissait en fait d'une confédération très souple, soumise à l'autorité purement nominale d'un grand-prince. Le désir de coloniser l'arrière-pays amena les cités-états à prendre de plus en plus d'initiatives communes. Les plus dynamiques prirent le pas sur les autres, et en fin de compte, ce fut sous l'autorité des dynasties de Bourrouch que la Tsovrannie connut sa première et fort brève période d'unité. Elle dura moins d'un siècle, jusqu'à la mort de Boleslas le Fertile. Ce dynaste eut la très mauvaise idée de mourir inesté, en laissant derrière lui dix-sept fils adultes. Tous étaient « conseillers » dans les diverses cités soi-disant souveraines (ce titre recouvrant en fait les attributions d'un gouvernement). Tous se proclamaient seul et unique successeur de leur père. Les cinq cents années suivantes furent atroces pour le commun des mortels et le restent pour les écoliers, obligés d'apprendre par cœur la liste des batailles et des souverains des différentes cités. Au bout du compte, l'ordre fut restauré par Rogi le Grand, un « parvenu » originaire des colonies de l'intérieur des terres, et plus précisément de la cité de Zaragrad. Ses deux successeurs perfectionnèrent son style de gouvernement, et laissèrent un pays suffisamment solide et un pour qu'une nouvelle guerre civile n'éclate pas à l'avènement de l'actuelle impératrice.



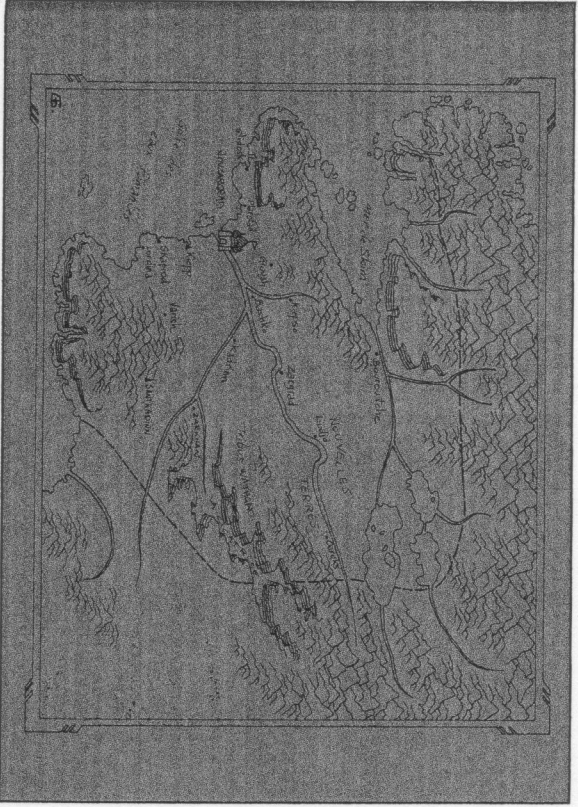
« neuve » n'est même pas le mot juste. « Inachevée » serait plus juste. Les travaux ont commencé il y a deux ans, à l'avènement de l'impératrice. Malgré le concours de nombreux architectes nains, elle est loin d'être terminée... Le Palais des Merveilles est déjà la résidence officielle de la souveraine, mais seul le corps de logis principal est habitable. Même chose pour les deux grands temples et l'avenue de la Paix, où se trouveront les résidences de nobles : bien souvent, seule la façade est terminée. Il est vrai que ce sont de véritables œuvres d'art. On cite à ce sujet le cas de plusieurs princes qui se sont ruinés à vouloir surpasser leurs voisins... et qui n'ont plus de quoi construire le reste. Le port, lui, est presque achevé. Ce sera le plus grand du pays. Il n'est pas encore très fréquenté, mais les marchands qui ont eu l'intelligence de s'y installer font des affaires en or.

Zaragrad. Il y a deux cents ans, ce n'était encore qu'un gros bourg au centre des Nouvelles Terres. L'ascension d'un de ses citoyens au Trône d'Or et de Fer en a fait la capitale. Elle a grandi trop vite. Insalubre et mal située, elle vient de perdre son rang au profit de Novzagrad. Inutile de dire que ses citoyens sont furieux... Il leur reste le négocié pour se consoler. C'est en effet une dièpe importante sur la route du Salthar, et sa foire annuelle est renommée sur tout le continent.

Bourrouch. L'ancienne capitale porte le surnom de « cité du Givre ». Construite presque entièrement en bois, elle a brûlé à plusieurs reprises au cours des guerres civiles. Le Château-Vieux, une gigantesque forteresse, reste le seul vestige de l'ancienne époque. Dépeuplée et appauvrie, elle garde encore une certaine importance commerciale. Elle exporte des fourrures, de l'ambre et de l'huile de baléine. **Nesseisk.** Située à l'extrême sud du pays, cette cité est le cauchemar de tous les marins du continent. « République » depuis la mort de Boleslas, elle s'est enrichie dans la piraterie. Ses corsaires pillent sans vergogne tous les navires marchands... ou presque.

Capitale et cités notables

Novzagrad. Une cité neuve, édiflée sur les ruines d'une ville détruite au cours des guerres civiles. En fait



INSTANTANÉS

WATHGARS DE L'EST

Une tribu de nomades inouïs vint à la frontière avec l'Alchimab. Les Wathgars se sont fait une spécialité de passer

marchandises et personnes d'un pays à l'autre. Ils comptent les revenus de cette contrebande avec des razzias occasionnelles sur des villages. Par ailleurs, ils sont en relation avec Nesseisk. L'armée impériale lutte contre eux depuis dix ans, sans grands succès. Cette guerre serait une bonne occasion de se faire connaître pour des P't mecs, mais ils pourraient découvrir que les nomades sont des gens d'honneur, à leur manière...

STAR QUEST

Des trappeurs ont rapporté qu'une « étoile était tombée » dans le pays des Lacs.

Un bétail décidé d'organiser une expédition. Les P't ont assuré la sécurité. Ils ont sans doute des concurrents. Il faudra lutter contre une nature hostile et quelques monstres pour arriver au site de l'explosion.

Là, on remarque un immense sillon dans la terre, qui s'achève sur un cratère. Ce dernier a été sommairement aménagé en site d'adoration par une tribu de Gobelins. Il faudra la convaincre de donner l'objet, si possible sans violence.

« L'étoile » est en fait une sphère de fer noir de trois mètres de diamètre. Elle est sans doute creuse, mais il est impossible de l'ouvrir. Elle prendra place dans le musée impérial.

STAR QUEST, LE RETOUR

Peu après, le bétail est frappé par la coïncidence entre la forme du sillon que la sphère a causé en tombant et celle de la cicatrice, l'immense vallée avec pour mission d'en explorer le fond. Que trouveront-ils ? Une boule beaucoup plus grosse ! Des tas de monstres ? Le repart secret d'un culte de nécromancie ? Rien du tout ? Et que sont ces boules, au fait ?

L'empire d'Althusia

Urbanisme

Les habitations K'reth dessinent de larges avenues, des places, des agoras, comme si d'instinct les bâtisseurs suivaient des lignes invisibles. Car pour les K'reth, le monde est la projection matérialisée du monde idéal, où tout est géométrique. Le bon cartographe est celui qui retourne les lignes idéales dans le croquis imparfait relevé sur le terrain.

Guerres intertribales

Des problèmes de territoires, de troupeaux, surgissent entre tribus des déserts. Des mini guerres éclatent pour régler le différend. Quelle qu'en soit l'issue, le perdant reconnaît alors le bon droit du gagnant (ou du plus hétéroïque), et la querelle s'arrête là, sans autre intention de vengeance. Les hommes sont rendus aux morts des deux camps à leur famille, et l'entente renait jusqu'à nouveau ordre.

Les voyageurs

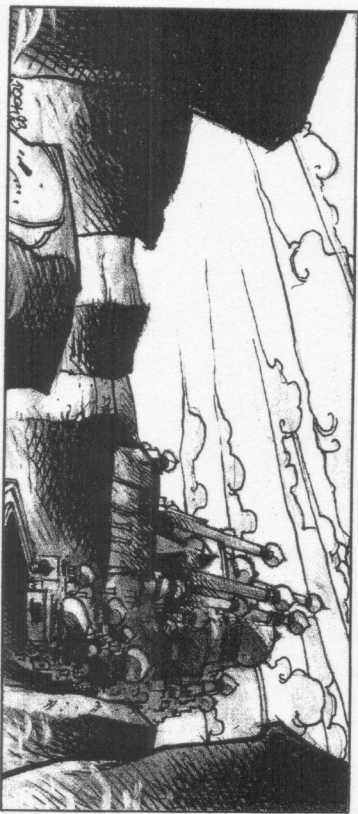
Le pays yinhanthi est très minotigre. Les femmes au fort caractère qui arrivent à quitter leur entourage prennent alors la route vers le pays Nelorie, plus souple à leur égard, ou si possible vers le pays K'reth et la vallée du Linamaz, où elles peuvent devenir prêtresses, scribes, gestionnaires. Mais il leur est déconseillé de repasser par leur pays d'origine sous peine d'être buees, ou pire lapidées.

Les monastères

Dans les régions les plus désertiques, autour d'un maître point d'eau, des communautés religieuses ou philosophiques vivent à l'écart du monde. Plus ou moins théophobes, elles n'ouvrent leurs portes qu'à l'occasion d'une fête annuelle, d'un rite secrets.

Les païns du Pays noir

Dans le décor noir de lave rehaussé de gris cendre des terribles volcans du Pays noir vivent des communautés impétueuses. Même les Kookéls, guerriers anthropophages des jungles depuis qui loignent le littoral, évitent les Parais. Car si politiques qu'il se regroupent pour survivre et préparer leur retour hypothétique, d'autres ne sont que des criminels recherchés, des malfaiteurs, les pires dévôts des quatre empires, qui eux aussi forment des bandes, pour s'attaquer à tout ce qui passe : autres bandes, guerriers Kookéls,



Yinhanthi dévots et K'reth bâtisseurs partagent ces pays de déserts avec les populations conquises à chaque conflit, en laissant à chacune sa personnalité et ses usages. Aussi les provinces de l'empire d'Althusia sont elles hétérogènes, leur cohésion dépendant des qualités de l'empereur.

Présentation générale

Chatoiré de verdure, de demeures couvertes de mosaïques et de reflets de volières dans ses vagues placides, le fleuve Linamaz est le cœur d'Althusia. Au-delà de ses canaux commencent les déserts. Désert de dunes à l'est pour le pays yinhanthi, désert de rocs à l'ouest vers le pays K'reth. Les étrangers n'ont d'yeux que pour Olid, la capitale, et ignorent la richesse des provinces des « bordures », que les empereurs, les shams, défendent bec et ongles : forêts de Solkoon, chutes du Linamaz, Pays noir au sud, hauts plateaux de K'osiph, savanes de Nelanthi, failles de Naaloon. Sur les voies dalées qui relient les cités, les convois sont fréquents. Fréquents aussi, les voyageurs : riches, pauvres, ils fuient la malediction de leur caste et de leur thème astral. Les Althusiens ont pour la plupart le teint cuivré, tirant vers le bronze pour les K'reth au visage lisse, et vers le rouge pour les yinhanthi plus maigres, avec des visages creusés de nodules tourrés. K'reth et yinhanthi sont deux langues voisines. Il en va autrement avec les peuplades des bordures, conquises plus ou moins récemment. Les Neloriens, commerçants, comprennent le shairan, la langue administrative officielle d'Althusia, qu'utilisent les clercs et les astrologues.

Système politique

Le système politique est lié aux religions. Les K'reth ont un panthéon restreint, lié à des figures géométriques ou ni-humaines, mi-animales. Les yinhanthi rendent un culte aux fantômes du premier cercle, aux demi-dieux du deuxième cercle, aux divinités du troisième cercle, et pensent qu'il existe des dieux primordiaux au-delà, qui sont hors de portée des Humains. Les shams y ont superposé leur propre culte. Le sham est un héros, un demi-dieu, qui prend conseil et intervient auprès des divinités sur un pied d'égalité. Le sham gouverne la circulation des biens et des personnes, les affaires militaires, les relations avec les empires voisins, les impôts imposables. Il est entouré de conseillers, choisis parmi les prêtres du culte shainide, les nobles des provinces et quelques grands astrologues. Olid et quelques autres villes et villages « saints » sont officiellement shainides.

Dans tous les autres domaines (l'administration, la justice, les impôts provinciaux...) le pouvoir est exercé dans chaque province par les représentants du culte dominant. Les usages sont moins ancrés, voire combattus.

autres cultes y ont leurs temples, mais ne doivent pas aller à l'encontre des lois locales. Le culte yinhanthi est truffé d'interdits, de jours d'inactivité, d'interdiction d'apparier au jour et les K'reth habitant en pays yinhanthi se sont installés à proximité de leur temple et s'y rendent en utilisant un réseau de souterrains. Quelques régions isolées sans culte dominant, comme la vallée de Seirad ou le pays Nelorie, sont administrées par un comité local sous la tutelle d'un prêtre shainide ou d'un astrologue du Conseil Impérial.

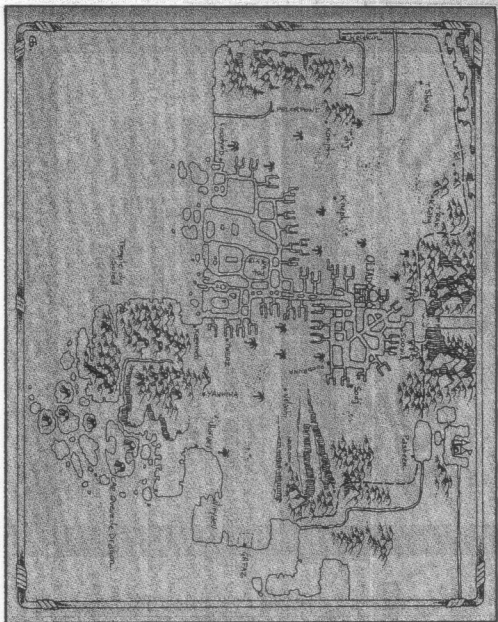
Economie et classes sociales

La plaine du Linamaz fournit une nourriture abondante. On y cultive des arbres aux fruits rares et parfumés, que l'on fait sécher pour les exporter vers les empires voisins. Mais les plus importantes ressources proviennent des provinces de la Bordure. Des forêts de Solkoon et de T'hank, partent les bois rares et les meubles ouvragés, des mines du Pays noir on tire les pierres précieuses et l'or, et les canyons de Naaloon fournissent les matières des palais de bien des seigneurs d'Althusia et d'ailleurs. Sur les hauts plateaux froids de K'osiph paissent d'immenses troupeaux, et au nord, les artisans de T'sash fabriquent les meilleurs arcs du monde. En haut de l'échelle sociale viennent les hauts nobles de la famille impériale, puis les grands prêtres, enfin les nobles tout court (des généraux ayant reçu titre et terre, et soumis à l'autorité du grand prêtre local).

Les négociants-caravaniers (qui sont aussi navigateurs) forment une classe enviable car soumise à l'autorité du sham et non à celle des prêtres. Peu taxés, ils sont dispensés de certaines contraintes du culte local, comme les interdictions de circuler. Les nobles sont tous les clercs qui administrent les pré-villes. Les bourgeois ont un niveau au-dessous. Les gardiens de troupeaux ont un meilleur statut que les « besogneux ».

Tout cela serait simple sans les castes astrologiques. A leur corps défendant, les astrologues voient les populations interpréter leur thèmes astraux pour quantifier la valeur des individus : plus ou moins chanceux, charismatique, « astrolent noble ». Les pauvres se privent pour que leur enfant ait son thème astral, sinon il n'a même pas de statut. Dans la région du Linamaz, chacun arbore les symboles de son thème, et en vit chaque jour les conséquences : mépris, manque de confiance, ou servilité, admiration. Un noble peut voir ses privilèges réduits au minimum par un mauvais thème astral.

Ceux qui se révoltent contre cet ostracisme n'ont d'autre choix que de s'exiler vers les provinces des bordures, où ces usages sont moins ancrés, voire combattus.



Histoire

A l'origine, l'Althusia était un royaume tout en longueur, s'étirant le long du Linamaz, de Soodia jusqu'à la forteresse d'Eigwapol, et habitée par les yinhanthi. Une période glaciaire, mille ans auparavant, poussa les K'reth à quitter le canyon de la Cicatrice pour l'Althusia. Mieux organisés militairement, ils asservirent les yinhanthi, et malgré des révoltes, leur fier bâtir des palais et surtout les canaux du Linamaz. Cela dura des siècles. Un jour, un jeune noble yinhanthi gagna en combat sportif la promesse du jeune et fier sham de libérer les siens du statut d'esclaves. Arrivé au pouvoir, ce dernier tint parole, et la rive occidentale devint terre K'reth, et la rive orientale terre yinhanthi, vase mais autonome. La décision fut bénéfique. Avec l'irrigation, la région était devenue un vrai paradis, et commença à subir les attaques de voisins aigris. Les yinhanthi firent merveille contre les envahisseurs, pour défendre leur terre retrouvée. Ce fut une période de conflits répétés. Et quand les agresseurs faiblissaient, les troupes victorieuses repoussaient chaque fois plus loin les frontières du royaume, qui devint un empire en annexant le Pays noir et les colonies de Nelorie, et en reliant le golfe de Sang au golfe d'Alia.

Depuis six générations, les empereurs successifs ont tenu intelligemment les forces du pays, et les vieilles rivalités entre pays K'reth et pays yinhanthi, souvent des époques d'esclavage, ont perdu de leur intensité.

Capitale et cités notables

— **Olid**, la capitale, couvre cinq collines de ses jardins, palais, palais, toutes mille fois détruites et reconstruites, dont les plus vieux auraient trois mille ans. A ses pieds, au nord, coule paresseusement le Linamaz, dont les méandres vont parcourir 500 km, en passant par Poudounah, avant de revenir, plus lages encore, plus paresseusement encore, au pied de la ville mais au sud cette fois. L'odeur des roseaux naît avec celle des fleurs d'orange pour cacher les relents de la cité, dominée par ses temples de mosaïques multicolores, et le palais du sham, de marbre blanc aux toitures d'or. Cinq à six cent mille habitants y errent, meublant leur journée de menus travaux et de dévotions.

— **Soodia**. A trois jours de bateau au nord d'Olid, Soodia marque l'ancienne limite nord du vieux royaume. Son

point fortifié enjambe le fleuve sur 200 mètres de large. C'est le seul port du Linamaz intérieur. La ville conserve un rôle défensif et militaire.

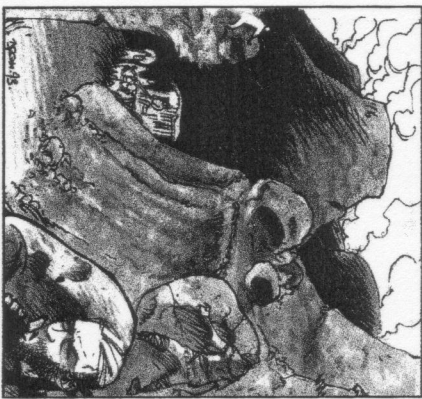
— **Solkoon**. Capitale des bûcherons, des ébénistes et des artisans liés au bois, construite de planches et de rondins, cette petite ville active, quoique souvent pluvieuse, présente des édifices de bois très surprenants.

— **Eigwapol**. La citadelle sud du vieux royaume est bâtie sur la dernière île stable du delta. Au-delà, seul le riz ne s'enlève pas dans la vase. Elle sert d'école de guerre pour les nobles Althusiens.

— **Neerra**. Base navale des raids contre les pirates du Pays noir.

— **K'reph**. Les nomades qui arpentent le désert de K'reth n'ont aucune attache... sauf K'reph. Depuis des siècles, à heure fixe, une colonne d'eau sort d'un temple, et quelques bâtiments pour les sortiers et les marabouts.

— **K'rang** et **T'sash** sont les plus importants villages troglodytes de la région. Les hautes tribus y vivent de chasse, gardent les frontières et vendent dans tout le pays leurs arcs exceptionnels.



— **Yanlitha** est à la fois l'étape des caravanes de la voie Linamaz-Uloriav, mais aussi l'accès à la seule route vers les mines du Pays noir, où vivent les sauvages Kookéls et les Parais.

— **Le temple du Soleil**. Entouré de quelques habitations de prêtres, il sert pour la grande fête d'équinoxe du culte shainide.

— **Naaloon**. La ville mystique des yinhanthi vit de la culture intensive de la tomate, qu'elle exporte sous forme de jattes de tomates séchées et épicées, et des pèlerins venus au temple du Premier Cercle où, dans les labyrinthes des sous-sols, on peut rencontrer et questionner les fantômes.

INSTANIANES

LES MARGIERS

Les margiers des mines de Dehoong, au nord de Naaloon, ont du travailler un dieu chthonien, car le sol tremble dès qu'ils reprennent le travail. Un prêtre shainide et un clerc yinhanthi sont délégués pour trouver une solution, mais outre qu'ils se chamaillent sur les méthodes à employer, ils ne peuvent partir sans escorte dans les gorges infestées de sirges, de hanffis, et de créatures surannées. Or les soldats autant que les margiers sont terrorisés. Rêve-t-elle que ces vigoureux voyageurs pourraient constituer l'escorte, contre une petite somme d'argent, ou pour un petit privilège accordé par l'administration (exemption de péage, etc.) ?

PHAROOLITHA

Comme la peur blême cinq ans plus tôt, Pharoolitha veut lui sa famille avant qu'on la mette contre son gré. Elle prépare son départ de Nelanthi depuis longtemps et dispose d'un peu d'argent et de quelques bijoux. Sa peur récompensée gènerait ceux qui l'aidèrent à la rejoindre, de l'autre côté du Linamaz. La route la plus simple passe par Eigwapol ou Poudounah, mais elle a pour d'être reconnue pour fugitive, et c'est par là que ses rêves la poursuivront. Son plan est de descendre au sud-ouest en contournant l'iverz, et de franchir les marais avérés avec de petits passereaux et des cultivateurs de riz. Elle ne croit pas aux légendes sur les créatures du marais. Elle a peut-être tort.

LES DÉFECTUEUX

Le sham a confié à la haute tribu de K'vral la garde des frontières du nord. Or les collines boisées furent jadis habitées par des magiciens, et les K'vral perdent chaque fois plusieurs guerriers par les ruines magiques cachées par les ruines noires. Les voyageurs passant par la situation inquiétante servent souvent à tester des ruines à risque, ou à récupérer des K'vral prisonniers d'un charme shainide. La réussite d'une mission vaut la liberté aux personnages. S'ils y ajoutent des dons ou récompenses, ils seront rôtis et étonnés en or ou en ames K'vral.

Des autres lieux

Les quatre grands empires de Paorn ne contrôlent pas l'intégralité de leurs territoires. Diverses enclaves – provinces ou régions entières – mènent une existence plus ou moins autonomes.

Reipublica Palana

Trois siècles se sont écoulés depuis la guerre des Héritiers, qui avait vu des alliances complexes entre les grandes familles des principaux royaumes aboutir à une situation permettant à chaque souverain de prétendre à la couronne de ses voisins et de faire valoir ses droits par la force.

Les plus terribles batailles eurent lieu dans les Marches de Palana, sans qu'un vainqueur incontestable puisse être déterminé. À la mort du Haldon, les Palaniers, anxieux de voir leur riche province se transformer en vaste champier, contractèrent dans tous les royaumes, petits et grands, les plus connus des philosophes, les meilleurs bardes et les plus fins tacticiens, et leur offrirent de riches terres et de l'or s'ils arrivaient, grâce à leur art, à faire cesser les combats. Cent vingt de ces « sages » répondirent à l'appel et fondèrent le premier Collège de Palana.

Grâce à une petite armée régulière étonnamment efficace, ainsi que des troupes de choc et des commandos secrets, le Collège parvint – en alliant diplomatie, ruse, flatterie et menace (par la voix des bardes) – à établir un statu quo entre les belligérants et à les commander à se rencontrer en terrain neutre, à la tour de Skarkragh, qui fut en partie restaurée à cet effet.

Le Collège œuvra si bien qu'il réussit non seulement à rétablir la paix, mais aussi à obtenir un statut de zone neutre pour les Marches dont le territoire fut étendu jusqu'aux rives des deux grands lacs voisins. Ces terres furent « gérées » par des échecs politiques à répétition donnant naissance au système actuel. Palana prit alors le nom de Reipublica Palana. Aujourd'hui, le pays est dirigé par un Collège composé de membres élus par les nobles, les bourgeois, les notables et des délégués des villes et villages de Palana. Cette institution est elle-même soumise à trois « arbitres » choisis en son sein.

Le fort de Paladine, la capitale domine le lac du Croissant du haut d'une falaise. A ses pieds, en direction du nord, s'étendent les Marches de Palana qui présentent une alternance de champs et de forêts. À l'extrême nord, se trouvent la forêt du Melkier et la tour de Skarkragh, qui se dresse à l'entrée d'un étroit défilé. À Paladine même, le vieux fort est occupé par l'armée nationale, le Collège résidant dans des bâtiments clairs et spacieux construits à proximité. Palais du conseil, Chambre des débats, Grand Forum...

Enfin, bordant les rives est, sud et ouest du Croissant, s'élève un chalet de riches villes marchandes entourées de pâturages verdoyants. Palana s'est spécialisée dans le transit de marchandises et denrées « spéciales » dont l'acheminement

peut poser des problèmes : objets de valeur, objets, substances ou armes prohibées dans l'un ou l'autre des empires, etc.

Le Normur

Durant l'hiver de Feu, des bandes de créatures démontées surgirent des volcans qui s'étaient réveillés au nord de la Burgonie, le long du fleuve Tadelal. L'armée impériale étant occupée par une guerre dans le sud, le gouverneur de Sordolia mobilisa une armée de soldats de fortune pour contrer l'envahisseur. Une fois la menace conjurée, les mercenaires durent monter la garde dans ce secteur dangereux pendant quelques années. Quand ce délai fut écoulé, beaucoup s'étaient convertis à l'agriculture, la terre de l'endroit s'étant révélée particulièrement fertile. Au fil des ans, ils s'organisaient afin de former une communauté autonome : le Normur. Leur chef élu est appelé « kaym » et réside au sud, sur le fleuve, à Fort Nordam. Il n'y a aucun village en Normur, seulement d'anciens forts de rochers transformés en grandes fermes qui peuvent employer jusqu'à trois cents personnes.

Libres Forestiers de Baomwalth

Au nord-est de l'Adenfeld, en royaume salbarie, existe une forêt très dense et très ancienne : Baomwalth. Creusée de ravines par mille ruisseaux, elle abrite sans doute les plus vieux arbres de Paorn. Conscients qu'ils ne pouvaient régner efficacement les fiers habitants de cette forêt, les rois de Salibar leur ont accordé, il y a plusieurs siècles, un statut spécial. Les Libres Forestiers de Baomwalth possèdent depuis un gouvernement autonome et ne sont pas soumis aux taxes, ni au système des baillies. En échange, ils doivent surveiller la frontière des rives de l'Abisal au nord, jusqu'aux montagnes du Haut Melkier au sud, et doivent pouvoir fournir – si le Salibar est agressé – cinq unités de combat, composées d'archers et d'éclaireurs.

Les Comtes francs

À majorité naïne, les Comtes francs (au nord-est de la Burgonie) occupent une partie de leur temps à fabriquer des armes pour leur incessantes guerres intestines... quand ils ne vendent pas ces mêmes armes en Burgonie afin de financer leurs armées. Leurs structures dirigeantes sont assez floues, mais leur instabilité permanente semble servir les intérêts de leurs puissants voisins.

La Colonie des Chasseurs

Au sud-est d'Alhusia, cette communauté, étrange sous bien des aspects, se consacre à deux activités bien différentes : la fabrication d'alcool de canne, qu'elle exporte à bord de ses propres bateaux, et la chasse aux parias. Chaque propriétaire de distillerie possède aussi sa propre « horde » : un groupe de pisseurs et de traqueurs qui, en l'échange d'une substantielle rémunération, se rendent régulièrement en Pays noir afin de récupérer des exilés dont la présence est réclamée dans leur pays d'origine (généralement afin qu'ils soient publiquement et indiscutablement occis...). Les Colons sont les seuls à ne pas craindre les cannibales kookées qui vivent dans la région, car ils ont établi avec eux des accords tacites dont les termes exacts sont inconnus.



Portraits et commentaires extraits des recueils, journaux et rapports des membres suivants de la Cauté des Grands Voyagers :

- Jean de Burgonie-Balczak, pair d'Omeria, citoyen d'honneur de la République Palana, grand secrétaire de l'ordre des Argentiers, membre du Conseil des magiciens, président de l'Académie de la haute sagesse de Burgonie.
- Dabir Culbren de Alhus, maître théosophe de la confrérie du Linnaz, conseiller du Palais d'Ofiad, délégué imperial à la Haute Scriberie du K'neth, ambassadeur auprès du souverain de Paorn, président du jury au concours annuel de l'âne mystique de Naldon.
- Maître homme Trélan Isourana, grand confesseur de l'impératrice, métachef de la bibliothèque de Nozargrad, supérieur de l'ordre de la Quête du Titre.
- Archibut Denis Beek de Beck, oncle Salibar, grand maître, prieur suprême de la confrérie des Frères ennemis, théologien suprême de la foi véritable, Pater frimodis et tutti quantis canen, grand chevalier de la Fête folle, moine éclairé de l'Inquisition salbarie.
- Première Lameur du Palais.
- Sir Carilliane Fournier, maître cartographe des terres et des ondes, membre de l'ordre secret des Voyagers d'Ofine-Océan.
- El Gwamio Traw Ségur, gouverneur de Tonnelli, bailli des Mines d'ence du pays de la Narration graphique, président de l'Amicale Toucher pas à mon Goh.
- Igor (dit Igor), colonel des espions de Palana (nom de code : Igor), chevalier de l'Académie des Zars (surnomme Igor), master de la plume biseautée (sous le pseudonyme de Igor).

Jeux de rôle

Jeux de réflexion

AD&D2, Mythus, Torg, Warhammer, GURPS, In Nomine Satanis, Bloodlust et bien d'autres...
Warhammer 40K, Junta, Civilisation, etc.
Très grand choix de figurines Citadel/Marauder, Rai Partha, Grenadier et Metal Magic.

Vente par correspondance. Liste gratuite sur demande.

IMPERIUM

Zoning industriel de Biron, 3
B-5590 CINEY Belgique
Tél. (083) 21.57.57.

Demandez Jean

Ouvert du lundi au vendredi de 9h30 à 12h et de 13h à 18h. Le samedi de 9h30 à 18h NON-STOP



Réservez-le en téléphonant à
Isabelle Blanchard au
16 (1) 46. 48. 49. 71.

DEDALE

JEUX DE REFLEXION
JEUX DE RÔLE
VARIÉTÉS - FIGURINES
JEUX DE CARTES ET TARDOTS
PUZZLES ET CASSE-TÊTE

GALERIE CINQUANTEAINE
1050 BRUXELLES
(METRO MERODE)
TEL. 071-23.22.55

CHARLENOI
33 RUE DE LA
RÉRENCE
TEL. 071-31.19.55

BELGIQUE VENTE PAR CORRESPONDANCE

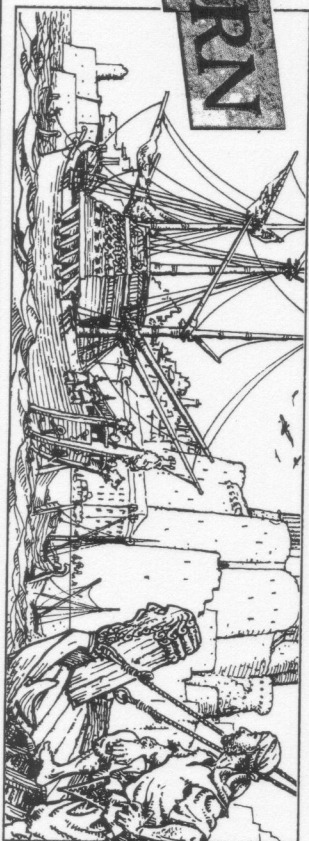
ARMES EN LATEX

POUR SEMI-REEL

EN VENTE DANS LES MEILLEURES BOUTIQUES

AV. J. ET P. CARSOEL, 144
B-1180 BRUXELLES
TEL: (32) 2.3749660

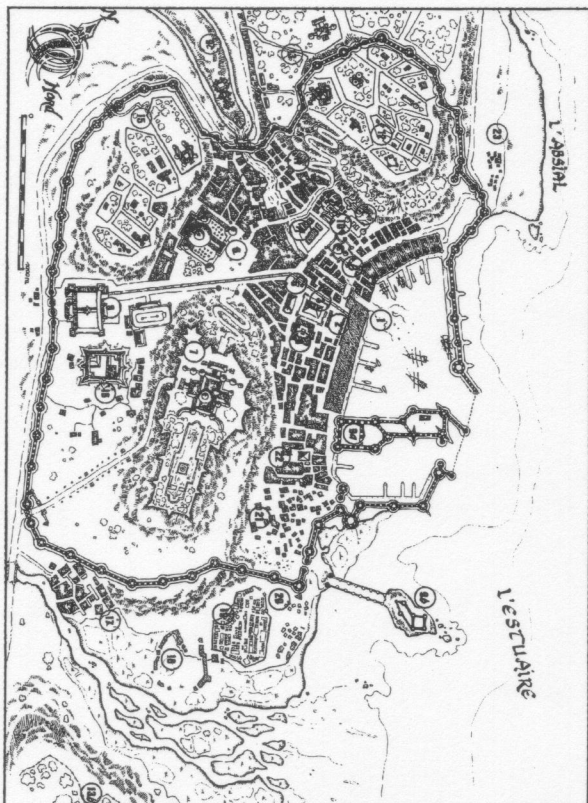
Des lieux et des gens de Burgonnie



Après avoir découvert la Burgonnie et ses généralités (CB 74), nous zoomons maintenant sur les petits détails de la vie quotidienne, des villages, des gens, etc. D'une façon assez encyclopédique dans ces pages, et plus « brèves de comptoir » dans *Les Echos de Paorn*.

Olméria, capitale impériale de Burgonnie

- 1 - **Le port.** Il est partagé en trois zones : à l'ouest les docks des amateurs olmériens, avec une vaste place pour l'embarquement des voyageurs ; et de l'autre côté du canal de la Sana, les quais pour les bateaux visiteurs et les négociants non olmériens. Enfin, sous l'œil d'une place forte, le port militaire et impérial, abritant des bâtiments de la flotte et les vaisseaux personnels de l'empereur et du gouverneur du Verbeul.
- 2 - **La Place dotée.** Les magnifiques édifices de la Place dotée sont à la fois les bureaux et les demeures des nobles, banquiers, les plus riches résidant hors de la ville, juste derrière en allant vers l'est, se trouvent les usiniers, les écrivains publics...
- 3 - **Le marché central.** Chaque nuit, le marché central voit arriver du caravansérail ou des docks des produits de toutes natures : viandes, légumes, épices, fleurs, tissus, maillages, ustensiles... Cette vaste halle couverte, constituée de quatre bâtiments au centre et d'une galerie périphérique, est entièrement en bois. Le marché fonctionne de l'aube jusqu'à midi.
- 4 - **Les quartiers des carmins.** La porte épaissie est la seule ouverture du rébarbatif palais des carmins, et mieux vaut ne jamais la franchir. Ses fenêtres donnent toutes sur le donjon central, bien peu l'on voit et en sont ressoris pour le décour.
- 5 - **La voie marchande.** Il existait depuis longtemps une large avenue, la chaussée impériale, qui reliait le caravansérail et la zone portuaire. Depuis l'édit passé sur les zones « sauves » du port et du caravansérail (voir ci-contre), une sorte de viaduc a été construit entre les deux, courant sur de larges arches hautes de 6 mètres, où l'on peut circuler sous la protection de deux murs, d'un toit de tuiles, et de l'édit impérial. Ce couloir aérien est large de 4 mètres, et de les négociants y font transporter d'un bout à l'autre, par des pousse-pousse parents, pour une demi pièce d'argent. Des gardes y circulent également, ainsi que des membres des commandos d'intervention. Une porte et un escalier, place du Marché (5A), constituent le seul accès à la voie marchande située en ville. Il est rarement employé pour quitter la voie, mais des nobles soudain pris de panique s'y rient parfois pour y entrer...
- 6 - **Le palais du gouverneur.** Que ne ferait-on pas pour assister à l'une des grandes cérémonies protocolaires du palais, et voir de ses yeux la salle du Doné... 80 mètres de diamètre, soutenue par soixante colonnes de lapis-lazuli, elle baigne dans un chaillonnement de couleurs tombant des vitraux et dansant sur les arabesques d'or de la toiture ou sur les cristaux des trente lustres de cent bougies chacun... Hélas, de façon, la plupart des visiteurs ne connaissent que celui du hall d'entrée, ou encore celui du plafond de la salle du Conseil, qu'on aperçoit de la place du Verbeul, lorsque le gouverneur fait un discours depuis le balcon du Conseil. Le reste n'est que bureaux froids et écrans, escaliers ventuels et couloirs aveugles. La caserne provinciale (6A), juste derrière le palais, est le lieu de résidence d'une partie des forces armées placées sous les ordres du gouverneur. En fait, les plus grosses troupes sont plutôt stationnées vers la frontière du Sahar, et les soldats résidant à Olméria ont plus un rôle de garantie de l'ordre public.
- 7 - **Le palais de l'empereur.** Dominant la ville de ses hauts remparts, merveille d'architecture, légende d'arches, de domes, de tours, il est indescriptible. Son parc, avec des jardins en étagé, et son plan d'eau sont d'ironie magnifiques... On ne visite pas... Pour y entrer, il faut être haut placé dans le domaine des finances, dans l'armée impériale, dans la noblesse, ou bien être un grand ennemi de l'empire, ce qui permet au moins d'en connaître les goûts fétides très réputés. On peut également (ce qui est plus accessible, mais aussi plus contraignant) être l'un des mille agents administratifs assésimés qui brassent chaque jour des centaines de documents nobiliaires, architecturaux, titres de propriété, etc. La demeure veut que plus de cent souterrains permettent à l'empereur d'accéder hors de la ville, ou dans des maisons truffées de passages dérobés pour y espionner ses proches. Simples rumeurs (c'est bien évidemment faux)...
- 8 - **Le caravansérail.** Entrepôt d'un côté, écoles de l'autre au rez-de-chaussée, administration et restauration faisant face aux dizaines de chambres d'hôtes à l'étage, le caravansérail voit passer sous ses arches le plus gros trafic de marchands de l'empire. Comme le port, il est coupé en deux, une partie étant sous le coup de l'édit anti-accident. Là aussi, l'application de la loi est garantie par des commandos d'intervention. Chacune de ses deux cours est virtuellement séparée en deux, d'un côté les marchands qui arrivent, de l'autre celles qui repartent. Les grossistes d'Olméria viennent le soir, négocier leur achat en dégageant une infusion ou une liqueur. A minuit, les lieux sont froids, et des centaines de porteurs transportent alors les



- achats vers le grand marché central ou vers les boutiques de la ville.
- 9 - **Les forêts.** En dehors de l'enceinte fortifiée qui court tout autour de la ville, Olméria possède trois places fortes spécifiques :
 - 9A - **Le fort du Port.** Quartier des marins de la flotte impériale et de centaines de soldats, le fort est équipé de plusieurs catapultes et balistes capables d'envoyer avec précision des projectiles enflammés sur quiconque voudrait forcer l'entrée du port. Il commande aussi le système mécanique qui chaque soir tend les chaînes qui en interdisent l'entrée.
 - 9B - **Le fort de l'île noire.** En cas d'attaque venant de la mer, ce fort constitue un second point d'où harceler les assaillants avec des catapultes de projectiles enflammés. Le fort peut être atteint à pied sec à marée basse par une chaussée pavée.
 - 9C - **Le fort du Guet.** Le pont de la Tourvaline est un point stratégique, que le fort du Guet domine depuis son vigileux promontoire, le pic Tourvalin. Il peut bloquer à lui seul une armée arrivant de l'ouest, car elle ne peut franchir ni la rivière Sana ni la crête du pic Tourvalin.
 - 10 - **Le quartier des écoles.** Un des plus intéressants de la ville, mêlant l'impression de sagesse des édifices et les habitudes non conformistes des professeurs faisant parfois leurs cours en pleine rue. L'université d'Ogdal (10A) attire tous les aspirants intellectuels de l'empire, depuis des siècles, la bibliothèque de la Sagesse antique (10B) engageant les ouvrages les plus rares, le musée d'Isold, réputé pour ses peintures sur soie (10C), possède aussi d'autres trésors de l'art humain et même inhumain : l'académie des Beaux Arts et de l'Architecture (10D) est le pendard illuminé de la très sage académie des Principes (10E) qui repousse les limites des mathématiques, de la philosophie, de la physique.
 - 11 - **Le quartier des artisans.** Relativement vingt heures par jour du rythme des outils des divers ateliers de meubles, de vêtements, d'armes.
 - 12 - **Le quartier chic urbain.** où les propriétés sont constituées d'une belle demeure, d'un petit castel, d'un manoir, entourées éventuellement de dépendances, et d'un parc de taille restreinte, car la place est limitée à l'intérieur des fortifications.
 - 13 - **Le quartier chic suburbain.** Les castels sont semblables à ceux des quartiers urbains, mais les parcs, qui englobent des bois, des prés, des étangs, sont bien plus vastes.

- Parfois dévastés lorsqu'une armée passe par là, mais cela est devenu rare.
- 14 - **Le quartier bourgeois.** Proches des nobles, du gouverneur, certes un peu près des artisans, les habitants aisés d'Olméria apprécient d'être loin des quartiers plebeïens du port...
 - 15 - **Le quartier chic urbain (voir 12)** de la colline de Montmadi.
 - 16 - **Bonplaisir, un quartier chic urbain.** Cette partie agréable de la ville est censée abriter les « jouets » de l'empereur. Tout d'abord la caserne impériale (16A), où les troupes m'attendent qu'un ordre du souverain pour exhiber leur science du combat, puis les aires de jeu : champs de courses (16B) canines, chevalines ; stade, salle de lutte, et les résidences délectables de luxe des hauts dignitaires qui ont l'insigne honneur de ne pas être obligés de résider au palais de l'empereur.
 - 17 - **Le quartier des artisans « sales »,** séparé du palais par des terrains vagues, et du reste de la ville par les fortifications. Tanneries, fabriques de papier et autres activités malodorantes ajoutent leur note au parfum des marais proches, utilisant l'eau de l'Estouille qui leur parvient par un réseau de canaux.
 - 18 - **Les ruines du port antique,** souvenir de l'Olméria d'il y a mille ans... C'est un lieu de promenade hivernale, quand le gel neutralise l'odeur des marais et que les nappes de bume dissimulent la proximité du cimetière.
 - 19 - **Le cimetière commun aux bourgeois et au petit peuple** (les nobles sont enterrés dans leurs propriétés).
 - 20 et 21 - **Les quartiers des pêcheurs,** assez miséreux, ils sont chaque jour en mer et revendent le produit de leur pêche sur le port ou au marché.
 - 21 - **Le Némuphar,** quartier chaud de la zone portuaire. C'est là que résident les marins en quête d'engagement, les Olmériens les plus pauvres. Il n'est pas rare qu'une maison du bas quartier s'écroule sur ses occupants...
 - 22 - **Le quartier du Marché de l'empereur,** bien que peu engageant pour l'étranger, est en fait agréable à vivre : bonnes tavernes, petits marchés couverts aux toits bas, joyeux raisonnements... Il n'y a pas de quartier des temples à proprement parler, les édifices dédiés aux divers cultes pratiqués en Olméria sont disséminés dans la ville. Certains de ces cultes, bien qu'ils soient assez pratiques, n'ont pas de temple du tout, les adeptes ayant chez eux une alcôve ou une petite chapelle personnelle. Le domicile d'un prêtre tient alors lieu de temple.

Plan d'Olméria

Le lendemain, l'empereur passait un édit disant que tout assassinat perpétré dans des zones désignées du port et du caravansérail ou sur la voie marchande qui relie les deux, entraînerait des sanctions et représailles lourdes contre toutes les guildes d'accidentiers, sans distinction. Depuis cette époque, les guildes guildes entièrement, sur le port-sauf et le libre caravansérail, des commandos d'intervention dont la mission est de repérer tout assassin potentiel, et de le mettre hors de combat sans le uer, juste au moment où il va commettre son forfait. Ces lieux sont devenus les plus sûrs de toute la Burgonnie, la seule chance de survie, parfois, pour qui est traqué par un accidentier...

Où manger, où boire à Olméria

— **Le Donjon** est une vaste tour ronde aux murs épais, Au centre, à cet ouvert, ronflent les feux de cuisine. Les convives dînent dans des niches abritées dans l'épaisseur du mur. Entre les deux circulent les serveurs et serveuses, et des apprentis terrassiers, qui deviennent terrassiers, bûcherons, magiciens, porteurs, balayeurs ; la plupart des employés vivent là de l'enceinte à la mort.

— **La soupe populaire** de l'Ordre de la Dame d'Opale (22) est un reconfort pour les plus déshérités.

— **La Cantine éclairée** est le plus fréquenté des restaurants étudiants du quartier des écoles. Le soir, les élèves éméchés font paraître le spectacle d'auto-émotions.

— **Les Salons du dieu Ditas,** dans le quartier du palais du gouverneur, sont réputés pour l'excellence de leur cuisine et leur ambiance feutrée due à d'épissantes tentures. N'y aller pas qui veut... Les tavernes les plus recommandables pour des randonneurs sont situées place du caravansérail, la plus réputée étant l'*Mallot*, une grande salle de plus de cent tables disposées autour du grand donjon central. On y rencontre des commerçants, des voyageurs, des voyageurs, évidemment, on en trouve encore plus à l'extérieur du caravansérail, mais les prix y sont très élevés.

Trois villages burgons

Mezzavice

Mezzavice est un petit village du Verbeau, situé dans le bois d'Épér près de la frontière avec l'Albanie. Il symbolise parfaitement les tensions qui agitent la société burgonne. Si vos aventuriers le visitent un jour, il y a de grandes chances pour qu'ils se trouvent pris dans un imbroglio dont il leur sera difficile de sortir.

Mezzavice est une agglomération composée d'une cinquantaine de chaumières édifiées au pied d'une petite colline surmontée par un vieux château fort où a toujours vécu la famille des Strobal. Ces nobles, réputés pour leur avarice et leur avidité, ont consacré des années à éliminer tous leurs parents lointains, avant de s'entre-tuer joyusement (il y a deux ans) au cours d'une soirée mémorable que les villageois désignent, non sans quelque ironie, de « Soir de la Grande Étrippade ». Depuis, les choses ne se sont pas arrangées...

Château des Strobal. Comme il n'existait plus d'héritier connu des Strobal, Valmétrina, une des servantes du dernier comte, a pris possession des lieux avec sa famille (spécialement l'élevage des porcs sauvages, d'où l'odeur répugnante que peuvent sentir les voyageurs quand ils approchent de Mezzavice). Pour faire valoir ses droits, Valmétrina a prétendu qu'elle avait été engrossée par le comte. Elle a en effet donné naissance à un petit garçon... onze mois après le décès du prétendu « père ». Cette grossesse prolongée suscite bien des commentaires dans la région. Le château n'est plus aujourd'hui qu'une ruine où circulent librement des dizaines de porcs répugnants et agressifs. Les gardes, incommodes par ce voisinage dégradant, sont partis proposer leurs services ailleurs... d'autant que personnel ne n'a pu retrouver le trésor des Strobal, et donc payer leur solde.

Fossé défensif. Les pillards n'étant pas rares dans la région, un fossé rempli de pieux empoisonnés avait été aménagé autour du village. Depuis la mort des seigneurs, cet ouvrage défensif n'a plus été entretenu. Heureusement, les bandits de la forêt se sont faits discrets ces derniers mois...

L'estaminet du Chat Huant. Une grande bâtisse à colombages qui est la seule auberge digne de ce nom à trois lieux à la ronde. Elle est tenue par un certain Cornil le Balafre qui l'a acquise en tant en combat singulier son ancien propriétaire. Cornil est le chef d'une bande de pillards dont le Chat Huant est devenu le quartier général. Effrayés par l'aspect de ses habitudes, les villageois ne fréquentent plus l'établissement. Ils ont bien remarqué que les « clients étrangers » ne ressortaient jamais de l'auberge, mais à qui pourraient-ils se plaindre ?

L'ancienne maison de la famille de Valmétrina. Cette vieille porcherie est « squattée » par Olaz de Strobal. Cornil, un petit bonhomme repêlé qui prétend être l'arrière-petit cousin au 13^e degré de Moluz, déjant comte de Strobal. Olaz envisage de ne pouvoir s'installer au château qui lui revient de droit, aussi a-t-il envoyé des messages à la capitale afin d'obtenir l'intervention des autorités. En attendant, il est prêt à offrir n'importe quelle récompense à qui conquerra le domaine familial. Les villageois sont convaincus qu'il est bien l'héritier de leurs anciens seigneurs, mais comme les Strobal ont la réputation de ne jamais honorer leurs dettes, ils n'ont pas trop envie de l'aider...

Maison de Mouscad l'Enchanteur. Ce vieillard un peu fou se prétend magicien, alors qu'il n'est que prestidigitateur ; c'est pourquoi il n'a jamais eu de problèmes avec la

justice impériale. Il gagne sa vie en travaillant parfois comme accidenté naturel amateur. Il semblerait à ce propos que sa maladresse naturelle soit pour quelque chose dans le succès de la Soir de la Grande Étrippade. Mouscad a en effet un véritable don pour provoquer des catastrophes.

Le temple de Boscor. Le dieu des Bois. Cette chapelle insalubre est tenue par un ancien mercenaire qui s'est fait moine afin d'expier ses péchés. D'une piété confiant au fanatisme, ce grand gaillard couturé de cicatrices voit dans les problèmes actuels du village une manifestation de la colère de Boscor. Il lui arrive de tendre des pièges dans la forêt afin de se procurer quelques victimes à sacrifier afin d'apaiser le courroux divin. C'est un excellent combattant.

Estertid

Estertid est un petit bourg, situé quelque part au sud de la Strobalia. A nous de décider de sa situation exacte. C'est à la fois une halte marchande importante, une place forte et un endroit presque calme, où les PJ pourront goûter, de loin en loin, un repos bien mérité.

Les deux mille habitants d'Estertid sont regroupés derrière d'énormes murailles grises, parfaitement entretenues. Elles ont été construites à l'époque où le village ne comptait que sept cents âmes... et depuis il est devenu de construire à l'intérieur de l'enceinte, sous peine de mort. La plupart des maisons ont donc plusieurs étages, souvent ajoutés après la construction du rez-de-chaussée. Dans certaines ruelles, il est déconseillé de s'appuyer contre les murs : on risque de recevoir la maison sur la tête.

1) Le Château. Séparé du reste de la ville par la Sier, il est visiblement très bien défendu. Le comte Hanz est très admiré. Il a supprimé une bonne douzaine d'ascendants encombrants pour récupérer le titre. Et pour le garder, il a fait assassiner tous ses frères, sœurs, neveux, cousins et oncles. Ce que les villageois se gardent bien de dire aux étrangers, c'est qu'il est devenu complètement fou au fil des ans. Il vit retranché dans son donjon, entouré de gardes fidèles. Il entretient tout un réseau d'espions qui l'informent

des allées et venues des étrangers. Les marchands sont tolérés. En revanche, un groupe d'aventuriers armés risque de l'irriter. Dans ce cas, Hanz les invite à dîner. Il a l'air d'un vieux monsieur tout à fait charmant, dont le hobby semble être la généalogie. Il soumettra les PJ à une interrogation « mondaine » sur leurs ancêtres. Si par malheur ils laissent échapper quelque chose qui lui permette de supposer qu'ils sont parents, même au n^{ème} degré, ils ne ressortiront jamais du donjon...

2) Maître Trabon. Ce grand vieillard maigre et hargneux habite dans une des rares maisons non surélevées de la ville. C'est sans doute le meilleur accidenté de la région. On vient le voir de loin, et il n'hésite pas à faire attendre ses clients plusieurs semaines durant (l'abusiviste du Cochon à deux têtes fait des affaires en or grâce à lui). Il se trouve d'ailleurs que c'est un de ses neveux. Conséquence logique de ce succès : il est débordé. Dans la mesure où il ne tolère pas de concurrents dans « sa » ville et où il y a plusieurs mois d'attente avant qu'il n'exécute les contrats qu'il passe en ce moment, Estertid est une cité relativement calme...

3) La lice. Le dernier tournoi a été donné par le prédécesseur d'Hanz, le lendemain de son avènement (qui s'est trouvé être également l'avant-veille de ses funérailles). Depuis, ce superbe champ clos tombe en ruine. Les tribunes pourrissent doucement, les banéristes de soie ternissent... Les gens d'Estertid ont toutes sortes d'histoires de fantômes terrifiantes à raconter. Celle du chevalier sans tête, notamment, raconte toujours un gros succès. Une chose est sûre : un observateur patient verra de drôles de lumières et entendra des bruits bizarres, s'il passe la nuit dans les ténues.

4) La halle. Un grand marché s'y tient quatre fois par mois. Il attire en ville une population de rappaus bagarreurs et peu commodes.

5) Le gibet. La place des Exécutions est un des endroits les plus courts de la ville. Celles, le bourreau, est un notable respecté. Il songe d'ailleurs à se présenter au poste de bourgmestre. En attendant, il continue bien sagement à pendre, décapiter, rouer, fustiger et mutiler les délinquants que lui adresse la garde de la ville. Il n'aime pas particulièrement son travail mais le fait bien.

Sernassi

Situé quelque part sur les côtes d'Anaille, ce petit village de pêcheurs est « adroïtement typique », pour reprendre l'expression d'un des rares voyageurs qui y ait mis les pieds. Il se trouve au milieu d'une grande pinède. De la place centrale, un sentier descend vers la plage... Il y a une centaine d'habitants, qui vivent plus ou moins en autarcie. Les adultes pêchent et les enfants vont dans les collines faire paître les chèvres. L'arrivée d'un étranger est toujours un événement, dont on parlera pendant six mois. Les gens sont gentils, hospitaliers et assez ouverts. A part la religion, il n'y a qu'un sujet dangereux : les femmes. Les hommes du coin sont férocement protecteurs envers les filles, sœurs ou épouses. Quiconque se permettrait des « privautés » risquerait fort de se retrouver avec un couteau entre les omoplates.

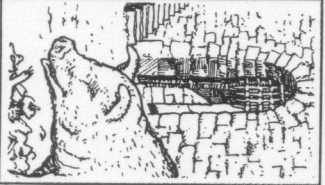
— La Plage. A part un petit autel dédié à Xoquat, un dieu de la mer, il n'y a rien d'autre que des petits bateaux de pêche gatement barbotés et des vieux pêcheurs qui ravudent des filets. Xoquat est une divinité d'intérêt local — il régit sur la baie et pas grand-chose de plus. Mais comme chacun sait, plus un dieu est petit, plus il est susceptible. Tout le monde prend donc grand soin de l'apaiser avant de prendre la mer. Moyennant quoi, le temps reste beau et la pêche abondante. De temps en temps, Xoquat se venge et boude pendant quelques semaines. S'il s'avère impossible à calmer, les pêcheurs ont recours aux « grands moyens » : un sacrifice humain. Généralement, l'un d'eux se porte volontaire pour la noyade rituelle. Mais il est déjà arrivé que la victime soit un enfant ou un « passant innocent ». Les fidèles des autres dieux de la Mer sont particulièrement appréciés.

— Le puits. La seule source d'eau potable du village. Tous y puisent, c'est l'endroit rêvé pour un étranger désireux de lier connaissance ou d'écouter les dernières potins...

— L'enclos. De jour, il est vide. De nuit, il renferme plusieurs centaines de chèvres puantes et galeuses.

— Maison du « chevalier » (1). Messire Fornari est un gros homme dans la force de l'âge. Hâbleur, bon vivant et légèrement mégalomane, c'est dans l'ensemble un brave type. C'est le seul homme du village qui ne soit pas pêcheur, et c'est aussi un des rares qui aillent régulièrement au boulog voisin. Il tient le seul magasin à deux lieues à la ronde. C'est une combinaison d'épicerie-mercerie-quincaillerie. Il pratique des prix relativement élevés. Il y a quelques années, il s'est autoproclamé chevalier. Cela dit, il se gardera bien d'utiliser son titre en présence des PJ.

Dans le village, on est persuadé qu'il possède une fortune colossale (ce qui, à l'échelle des pêcheurs, n'est pas faux). Et il a une fille à marier. Mieux, elle est jeune et belle ! Fornari est assiégé de soupirants indésirables. Il a décidé qu'elle épouserait un marchand de la ville voisine. A sa prochaine visite là-bas, il commencera à lui chercher un mari. L'ennui est qu'elle n'est pas d'accord. Elle est fermement résolue à épouser Gasco, un pêcheur pauvre mais séduisant. Elle pourrait fort bien demander de l'aide aux PJ... ou se jeter à la tête de l'un d'eux, juste histoire de rendre Gasco jaloux (un jeu dangereux !)... ou s'éprouver réellement le plus beau grand fort, etc., du groupe. Les complications qui peuvent en résulter s'étendent à l'infini. Ce qu'ignore la demoiselle Fornari, c'est que Gasco embarque parfois avec les pirates de la Passe (voir page suivante) qui sévissent depuis quelque temps, avec un culot croissant.



Sur Mezzavice, règne... une porcherie. Si on trouve un jour le trésor des Strobal, voilà de l'argent qui aura une odeur.



Entre accidents, exécutions et bagarres, Estertid raisonne des ténueurs de lanternes.

A Sernassi, dans l'atmosphère vibrante de l'après-midi, se chuchotent des histoires de pirates.



Séparée de la côte d'Artaille par une large passe aux courants capricieux, la Lauria est un territoire farouchement indépendant. Ses habitants ont développé au fil des siècles une culture originale, tournée vers l'artisanat, l'élevage et la méditation.

L'île de la Lauria

Géographie

De hautes montagnes occupent les deux tiers de cette île aride. La plus haute est un volcan. Le mont Ténéphas, Exception faite des temples qui s'abaissent régulièrement sur sa côte orientale, les pluies sont rares, du fait de courants marins chauds et de vents venus du sud qui soufflent toute l'année. La Lauria est couverte de grands pâturages à l'herbe jaune et de forêts de résineux rabougrés. Les villes se sont développées dans sa partie occidentale, plus propice à l'élevage et à l'agriculture.

Histoire

La Lauria a toujours eu la réputation d'être une « terre sacrée », sans que personne sache vraiment pourquoi. Depuis des millénaires, les sages et les saints de tout Paom viennent en pèlerinage dans ses innombrables temples, monastères et autres lieux de recueillement, dont certains sont très anciens. Ce n'est pourtant qu'en 536 de l'ère myrénienne, il y a plus de quatre siècles, qu'une colonie permanente s'est établie à Loeilo, sur la côte nord. Il s'agissait à l'origine d'un simple hameau fondé par des marins neutragés venus des mythiques contrées magiques de l'Orient. Il a toutefois subi de quelques décennies pour que ce village devienne un bourg et que d'autres agglomérations se créent dans la partie occidentale de l'île.

Ressources

Le sous-sol de leur pays étant très pauvre en métaux et en minéraux précieux, les Lauriens sont dévoués, artisans, agriculteurs, à l'entretien des relations commerciales avec la Burgonie et l'Alhisis afin notamment de se procurer le fer et l'acier dont elle a besoin.

Régime politique

Les étrangers visitant la Lauria ont souvent l'impression que c'est le pays de la totale liberté, car la démocratie semble s'y développer naturellement. Cela est dû à des institutions politiques originales... Les Lauriens sont fermement convaincus que la jeunesse est une période de la vie où l'homme a le plus de chances de réaliser ses idéaux. L'île est donc gouvernée par un Septar, une petite assemblée composée de sept jeunes gens (dont aucun n'a plus de trente ans) élus par les cités les plus importantes. Mais les Lauriens savent également que l'expérience a son importance, c'est pourquoi, avant de pouvoir être appliqués, toutes les décisions prises par le Septar doivent être discutées par le Grand Conseil des Aînés auquel appartiennent de plein droit tous les habitants de plus de soixante ans.

L'île ne possède pas de véritable armée permanente, mais tous ses habitants adultes (femmes comprises) doivent passer un trimestre tous les trois ans au sein des Protecteurs, des troupes chargées d'assurer aussi bien le maintien de l'ordre que la défense du pays.

Culture

Un proverbe dit : « En Lauria, si l'on n'est ni artisan, ni berrig, on ne peut être que prêtre ! » Bien que légèrement exagéré, cette affirmation n'est pas tout à fait fautive... Sans le commerce avec l'étranger, l'île n'aurait jamais prospéré. Or, sans l'artisanat, aucun commerce n'aurait été possible. C'est pourquoi les Lauriens ont développé un talent exceptionnel pour le travail des peaux, le tissage et l'ébénisterie. Les meubles de Draki et les toiles de Mikalais comptent parmi les articles de luxe les plus prisés par les nobles de Paom.

Carder les immenses troupeaux de chèvres et de moutons qui paissent sur les flancs des montagnes n'est pas considéré comme une tâche « inférieure ». En effet, certains intellectuels et penseurs surmontés n'hésitent pas à quitter leurs occupations habituelles pour se faire pâtres et passer plusieurs années à jouer de la flûte (instrument national laurier), tout en méditant sur la vanité du monde. Une fois l'esprit en paix ils retournent à leurs vies familiales et professionnelles sans que personne y trouve à redire.

En Lauria, le terme « prêtre » désigne non seulement les hommes qui ont voué leur existence à un dieu (ou à des dieux), mais aussi ceux qui s'intéressent aux « sciences de l'esprit » que l'on considère ici comme étant d'essence divine. Cette catégorie englobe donc les religieux, les philosophes, les mathématiciens et les astrologues qui vivent en petites communautés autonomes dans les montagnes.

Les non-Humains

A part une tribu naine qui travaille dans une carrière de marbre sur la côte orientale, la Lauria est peuplée exclusivement d'Humains. Il semblerait que les non-Humains n'aient jamais été tenté de s'y établir.

Lieux importants

● **Pama.** La capitale de la Lauria est une magnifique cité composée de milliers de petites maisons blanches qui surplombent la formidable tour d'Opale où siège le Septar et le Grand Conseil des Aînés. A signaler également un fantastique musée archéologique : le Dénethron, Nilodren, le conservateur est persuadé que certaines reliques du musée proviennent d'un continent aujourd'hui inconnu. Il est le seul à le penser, et ses confrères le raillent à ce sujet.

● **Mikalais.** C'est certainement le plus grand port marchand de Paom. C'est là qu'accroissent quotidiennement les lourds vaisseaux venus d'Alhisis et de Burgonie. Ville tentaculaire aux innombrables entrepôts gorgés de richesses, Mikalais est également réputée pour la qualité des étoffes qui sont tissées dans ses immenses ateliers.

● **Draki.** Cette petite ville côtière produit une liqueur de figure très alcoolisée, la jarga, que les connaisseurs considèrent comme le « breuvage des dieux ». Distillée selon des méthodes secrètes qui lui confèrent une saveur inimitable, la jarga est vendue à prix d'or... et c'est sans doute pourquoi Draki est une des rares cités lauriennes à être fortifiée. On prétend que ce nectar est une véritable drogue et qu'il suffit d'y goûter une fois pour ne plus pouvoir s'en passer.

● **L'observatoire du mont Tarnis.** Haut lieu de l'astrologie et de l'astonomie, cet observatoire est installé au sommet d'un volcan éteint du sud de l'île. On dit que l'air y est tellement pur que l'on y voit deux fois plus d'étoiles que n'importe où ailleurs. Le monastère édifié sur les flancs du mont Tarnis a en outre la réputation de posséder une des plus riches bibliothèques de tout Paom.

● **Les ruines.** Les montagnes lauriennes sont parsemées de ruines de toutes sortes : antiques monastères, tombeaux datant d'empires disparus, temples dédiés à des dieux inconnus, etc. Il court dans Paom un grand nombre de légendes parlant des richesses fabuleuses qu'abritaient ces anciens édifices et il n'est pas rare de voir des groupes d'aventuriers venir dans cette région. Les Lauriens considèrent toutefois que les ruines sont sacrées et ils en interdisent formellement l'accès. Les gègles de Pama regorgent d'ailleurs de « contrevenants », qui ont largement contribué à la splendeur du Dénethron. Les derniers monuments à ne pas avoir été pillés sont soit hantés, soit protégés par des dispositifs particulièrement ingénieux... quand fantômes et pièges ne s'allient pas pour décourager les tentatives de vol.

Les Échos de Paom



Des informations rapportées pas nos espions, retrouvées et glanées par nos scribes ; de quoi mieux comprendre la mentalité burgonne et alimenter vos aventures.

Un deuil dans la famille

Sire,
L'esprit que Votre Seigneurie se porte au mieux et que ses gentils enfants ne sont pas encore d'humeur à se croquer de véritables priénils. Conformément au serment prononcé devant l'annule de Beatrix Osnia, voici un petit compte rendu des derniers développements de ma mission...

Il m'incombe tout d'abord le triste privilège de vous annoncer le décès subit et inexpliqué de votre bien aimé neveu Eorann d'Orvilia. Votre cher parent semble avoir succombé à une vive poussée de fièvre d'origine inconnue. Ses sages médecins ont bien tenté de déterminer la nature du mal, mais ils ont abandonné leurs recherches après que l'un d'entre eux ait été victime de la même affection, qui doit au mieux de l'or que vous m'avez confié afin de tout faire pour sauver Eorann... sans succès, malheureusement. Atrila d'Orvilia, sa veuve, tient à vous faire savoir qu'elle ne compte pas poursuivre les revendications de son défunt époux concernant la baronnie de Tremelos. En effet, le deuil paraît lui avoir fait prendre conscience que ce fief fait, de bon droit, partie de vos terres. Espérons maintenant qu'elle ne reviendra pas sur sa décision. En attendant, j'ai, de votre part, fait fleurir le caveau familial...

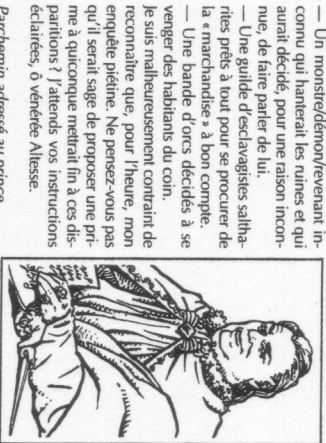
Extraî d'une lettre envoyée par Constant Yphraim, chevalier d'Orgli, homme de confiance du duc de Tarnis.

Disparitions en chaîne

Altesse,
toutes mes félicitations pour la sidérante clarté que vous a incité à m'envoyer à la tête d'un détachement dans la région de Sombalium. Apparemment, l'affaire qui nous intéresse ne concerne pas 62 disparitions inexpliquées, mais 138 (eh oui, le chiffre a encore augmenté !). Selon les premières éléments de mon enquête, il ressort que toutes les victimes signalées à ce jour sont de jeunes pèlerins vigoureux, qui se sont littéralement évaporés alors qu'ils passaient aux abords des ruines du monastère. Les hypothèses qui s'offrent à moi sont, par ordre de probabilité décroissante :

- Des mineurs renégats des monts Tarsial, plus à l'est, qui auraient besoin de main d'œuvre pour exploiter un filon clandestin.
- Un mineur qui adapte des sciences interdites (et particulièrement des plus noires d'entre elles) qui se livrent en secret à d'effroyables rites sacrificiels.

— Un mineur qui adapte des sciences interdites (et particulièrement des plus noires d'entre elles) qui se livrent en secret à d'effroyables rites sacrificiels.



Partechin adressé au prince Morten d'Orvilia, gouverneur du Verbleau, par Lohar Sarag, lieutenant des carmins.

Mort au service de l'Artaille

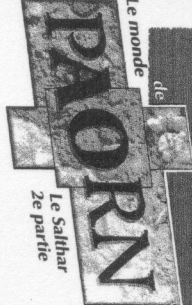
— Sacré Morgas, il m'a toujours bien fait rire, le bourgre !
— Euh... je ne vois pas ce qu'il y a de drôle à se faire engager !
— Mais si, imagine un peu que ce naïf avait osé proposer ses services au gouverneur Sémilis. Ah ah ah ! Faut-il être fou !

— Oui, et alors ?
— Eh bien, ce brââve Sémilis lui a illico ordonné d'aller enquêter sur les pirates de la Passe. Morgas a donc passé six mois à visiter les villages côtiers d'où partent les navires à destination de la Lauria. Finalement, il est revenu bredouille annoncer au gouverneur qu'il n'avait rien trouvé.
— Hum... un peu de deux mètres, c'est un peu cher payé pour un échec, non ?
— Il n'avait qu'à se faire oublier ! Remarque, s'il avait obtenu des informations intéressantes, tu peux parier qu'il aurait été couvert d'or...

Conversation surprise dans une taverne d'Almisis, en Artaille.

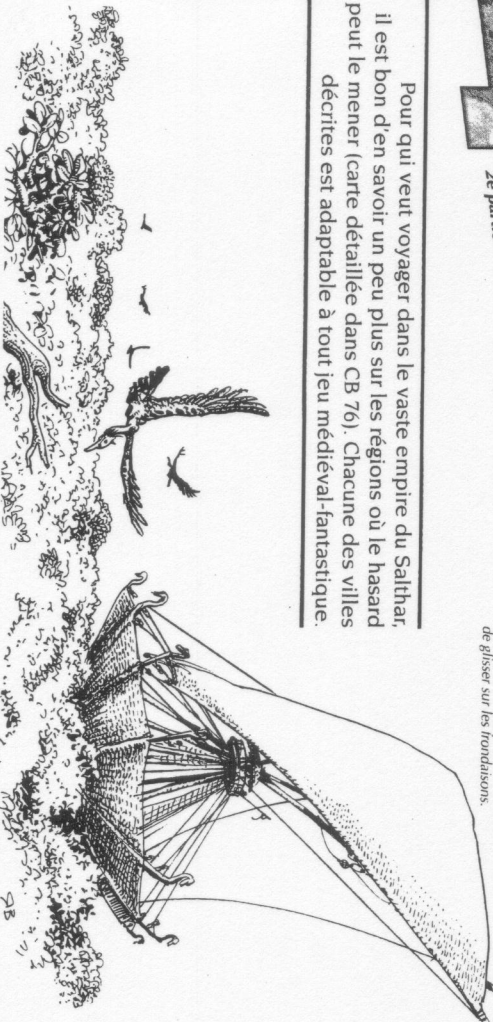
texte : Jean Balczesak, Thibaut Lhomme et Didier Gaudet
plans : Cyrille Gaudet
illustration : Roland Barniélemy

Lieux et figures du Salthar



Chaque matin, les spharins de Yanz arrosent le bois de la coque de leur radeau des cimes, là où pousse le champignon gélatineux permettant à la nef de glisser sur les fondations.

Pour qui veut voyager dans le vaste empire du Salthar, il est bon d'en savoir un peu plus sur les régions où le hasard peut le mener (carte détaillée dans CB 76). Chacune des villes décrites est adaptable à tout jeu médiéval-fantastique.



La migration des sculpes

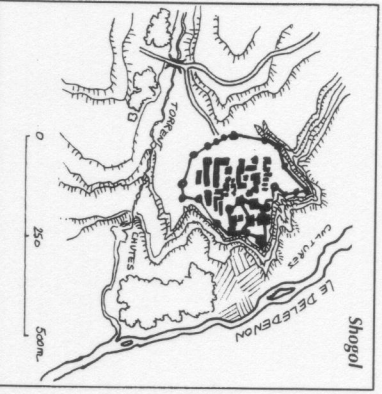
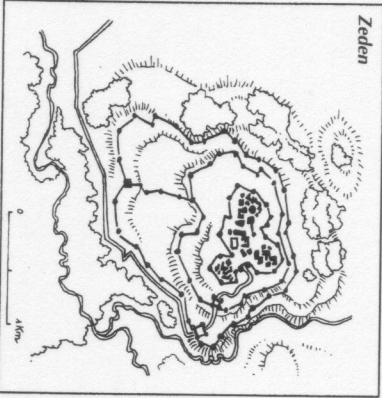
Nés à la fin de l'hiver dans les sources des Sinistries, ces sortes de longs tritons, devenus, moins zébrés de rouge, atteignent l'âge adulte au moment où leur migration les mène sous les remparts de Shogol. C'est alors si la rivière n'est pas assez poissonneuse : le cours d'eau pour attaquer les troupeaux et même les individus imprudents, avant de s'entre-décorer, les survivants, véritables monstres de quatre à cinq mètres de long, vont alors repousser leurs tentatives des rives de la mer Caspienne, en Bourgogne.

La légende veut qu'un autre combat ait lieu au milieu de l'hiver, lorsque les adultes se rencontrent au large du golfe d'Ormetia. Seul le couple vainqueur entreprendrait alors de remonter le courant jusqu'au « nid », l'Abisal et le Déléction étant recouverts d'un bon coucou de glace à cette période, il est impossible de savoir si cela est exact, et si une personne n'a vraiment envie d'aller y voir de plus près.

Les cités du Burgriff (Salthar oriental)

— **Zeden**. Dressée face à l'horrible menaçante des Sinistries, cette ville est une véritable citadelle. Elle est entourée de trois rangs de fortifications, et abrite dans ses souterrains de vastes silos à grains, accès par de longs conduits débouchant dans d'énormes tours. Ainsi, non seulement une faible garnison suffit à la protéger, mais même si la ville est prise, les habitants peuvent se barricader dans les caves et attendre pendant plusieurs mois l'arrivée de renforts. Les nains, nombreux à Zeden, restaurent et exploitent régulièrement les souterrains antiques sous l'égide de Kaald Montepierre, le seul bailli main du Salthar.

— **Shogol** guette, du haut de la falaise des Manys, les sinistres plaines des Morvants. A ses pieds coule le Déléction, un affluent de l'Abisal, où il vaut mieux ne pas se baigner au printemps car c'est l'époque de migration des sinistres.

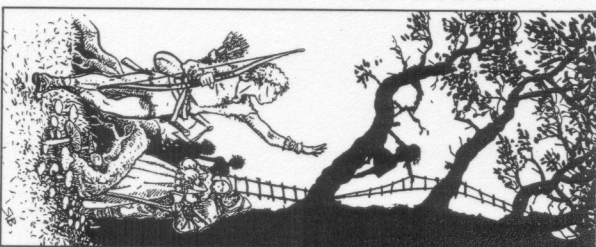
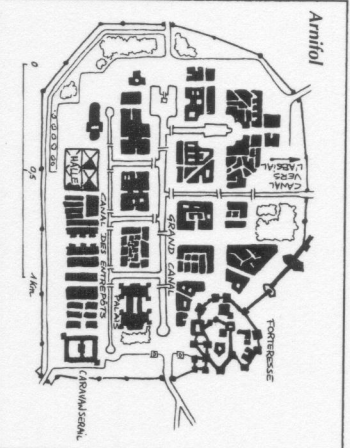


est entièrement construit avec le bois des forêts de Baomwalth, et quadrillée de très larges avenues afin de limiter tout risque d'incendie. Chaque année a lieu le concours des Sculptures chenuas, qui attire de nombreux artistes et collectionneurs. En contrepoint total avec le reste de la ville, une citadelle de pierre massive rappelle que le pays burgen n'est pas loin.

— **Nevia**, sur la route des Caravanes, est la Cité-Escapade. Tant que les relations sont bonnes entre le Salthar et la Bourgogne, elle en profite pour faire du commerce, ouvrir ses auberges aux voyageurs, et mettre or et provisions de côté. Mais dès que la situation se dégrade, Nevia mure immédiatement ses portes comme si elle était assiégée, en attendant une amélioration, à l'abri de ses hautes murailles aveugles. Les étrangers piégés en compagnie des habitants sont intégrés à leur microcosme : ils participent à des travaux d'utilité publique, mais aussi à divers jeux de société ou d'adresse (le Naval Poursuite et la Roue de la fortune remportent toujours un vif succès), ou encore à des veillées animées par des conteurs au savoir étonnant.

— **Tish**, au pied des monts Orktho, est une formidable sentinelle de grand sombre. Elle concentre tout le trafic en provenance du Haut-Meklar, de la République Palana et de l'empire d'Althusa. Ici commence la route des Mille Marches, la seule importante voie d'accès vers la vallée du Linamaz (autre la route des Caravanes, au nord), qui passe par la stratégie col d'Orktho. Les nains du 7^e Tranche-Col surmontent cette forteresse : Tish la Sonbre, car dans ses ruelles étroites à l'abri des hauts remparts le jour ne tombe que chichement. A environ trois kilomètres vers l'est s'est développé un petit bourg, Té-han-Tish. Autour d'un groupe de fermes et d'un maraîcher-fermier se sont installés des auberges accueillant les Althusiens et les Palanides que rebute l'arabance trop « saltharite » de Tish la Sonbre.

— **Melk**. Dominant les plateaux du Haut-Meklar, le mont Melk projette son ombre majestueuse sur la République Palana. A mi-pente de ses flancs rochers, s'élève la cité de Melk, dont les habitants, très individualistes, ont adopté pour le plus part un mode de vie burgen. On murmure que ses fondations sont bâties sur une antique ville troglodyte, où se perpétuerait le terrible culte d'Ornar, le Grand Ver.



La vallée des Morvants

A cheval sur le Salthar et la Bourgogne, une large bande de marais et de steppes s'étend au pied des Sinistries. Battue par les vents et les pluies, cette région est habitée par des individus obnubilés par la mort. Chaque village y a une véritable nécropole, les cultes locaux ne parlent que des esprits, du néant, les mentalités y sont tristes et austères. Ici, les maisons sont hautes, les toits sont hautes, les habitants sont hautes. De loin en loin surgissent des spectres du passé, vestiges fantomatiques d'anciens champs de bataille ou de cités maudites et abandonnées. Très rarement, les habitants de cette zone moribonde vivent souvent en autarcie, et certains n'ont vu ni voyageurs ni même un habitant du village le plus proche depuis des générations.

Les Libres Forestiers de Baomwalth

Solidaires pour tout ce qui touche à leur indépendance ou leurs intérêts, les Forestiers regroupent des castes hétéroclites, aussi différentes que les arbres qui les abritent. Les rondins construisent des maisons dans les clairières et couvrent la terre. Les faiseurs (les plus nombreux) installent leurs villages dans les hautes branches de chênes millénaires, et érigent parfois de véritables cités aériennes dont la plus remarquable est Ebelia, la cité des Mille Passerelles. Les soucheurs sont des familles isolées aménageant leur intérieur dans les vastes sources d'un gros arbre traqué et torturé : le bollepass. Les rouquins sont des nomades individualistes voyageant de village en village et montrant leurs talents. C'est parmi eux que sont recrutés les unités qui vont parfois grossir les rangs des armées régulières du Salthar, conformément au traité d'assistance qui les lie aux suzerains saltharites. Archers entraînés, ils doivent leur nom aux teintures rouges dont ils s'enduisent le corps et la chevelure lors des combats, rendant leur aspect plus féroce encore.

Par leur position frontalière et la proximité de la route des Caravanes, les Forestiers jouissent d'atouts précieux tant d'un point de vue stratégique que commercial. C'est dans les villes d'Amiol et de Nevias qu'ils négocient leurs marchandises : arcs, abajoles, artisanat et produits de la forêt.

Lors des transactions, une autre caste de Forestiers, les feulleux, jouent le rôle de négociants et de banquiers. En effet, malgré leur aspect souvent frustre, les Forestiers possèdent un système bancaire original : gardant peu d'argent chez eux, ils possèdent des « crédits » chez les caravanières, ainsi que chez des banquiers de Bourgogne, du Salthar et parfois de l'Isoravante et d'Althusa. Ainsi, lorsqu'ils se rendent dans ces régions, ils se munissent de simples lettres de change au lieu de transporter de l'or.

Les Libres Forestiers ne sont pas xénophobes et accueillent volontiers des étrangers et des non-Humains, tant que ceux-ci ne constituent pas une menace. Ainsi la forêt de Baomwalth abrite quelques communautés d'elfes et de gnomes, sans oublier les nombreux habitants du petit peuple à esprits des terres ou des sources – et les étonnantes gnomes, des animaux qui semblent doués d'une intelligence humaine, et qu'on pense être des changelins, ou garous.

Déambuler au Salthar

La méfiance des Saltharites est légendaire et circuler dans leur pays n'est pas une mince affaire ! En effet, sur chacune des routes principales sont érigées des balises exemplaires MCDMAE (Maison de Gestion des Déplacements Autorisés aux Amateurs Étrangers). C'est là qu'il faut essayer d'obtenir les fameux « titres de déambulation » délivrés par les « ciers de chaque balise ». Dans ces vastes balises, une armée de fonctionnaires taillonnés attendent de pied ferme les étrangers, et les démarches administratives sont interminables : taxes d'entrée exorbitantes, examens sanitaires, multiples circulaires à obtenir de services « fatidiques », guide obligatoire attribué lors du premier séjour au Salthar...

Signaux, cependant, permettant d'obtenir plus ou moins légaux un sursis de suspension et de discorde chez les fonctionnaires, d'autant plus paranoïaques ! Attention : si par mégarde des étrangers pénètrent clandestinement au Salthar, ils devront éviter sans cesse les « contours bleus », les agents de l'état spécialisés dans la perception *manu militari* des amendes qu'ils dispensent généreusement.

Krönberg, capitale du Salthar

Tapie près du lac de Kruth, Krönberg est à l'image du Salthar : suspicieuse et comploteuse. Les réseaux d'espions drainent la moindre information jusqu'au roi Dregon, et la tour sombre de l'Arcania rappelle que toute la magie est contrôlée. Ici, les étrangers ne sont pas les bienvenus...

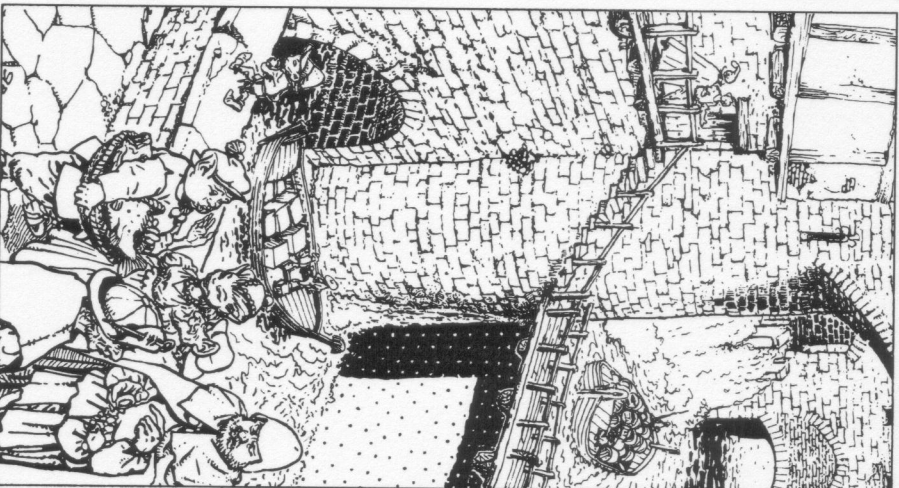
Un peu d'histoire...

Les lutins de Krönberg
 Bien qu'infamé, le culte de Gurlu, le maître des Lutins, est très populaire dans la ville de Krönberg.
 Une telle prédisposition n'a pas manqué d'attirer de nombreuses races de farfadets et gnomes, cohabitant et participant pleinement à la vie quotidienne des Salthariens.
 Les lutins sont regroupés en grandes familles possédant chacune leurs particularités. Souvent rivaux, elles reconnaissent cependant toutes l'autorité du mystérieux marquis d'O.
 Serait-il l'un des leurs ?

Portrait des grandes familles :

- **Les Teu d'Ombré.** Personne ne connaît l'apparence exacte de ces lutins qui constituent l'élite des espions du Salthar. On suppose qu'ils sont change-formes.
- **Les Klok Tomies.** Architectes habiles, horlogers et orfèvres, ils passent leur temps à expérimenter toutes sortes d'inventions (écluses et ponts tournants, poupées automates, systèmes d'espionnage optiques et acoustiques...).
- **Les Tristes-Sires.** Fonctionnaires particulièrement colériques, ils sont chargés de surveiller les étrangers et d'administrer les amendes. Chacun d'eux est perché sur l'épaule d'un gnaté royal soumis à ses ordres.
- **Les Folloilles.** Espiègles et farceurs, ils taquinent surtout les étrangers et détestent la rigueur d'esprit des Tristes-Sires.

Enfin, une multitude de familles mineures viennent peupler la capitale : Horribes hulinant sinistrement dans la brume, petits frères Lusans assurant l'éclairage public, Per-Siffleurs chargés de veiller à la circulation dans les rues encombrées, Verts-de-Gris palanquant dans la boue et les eaux stagnantes, etc.

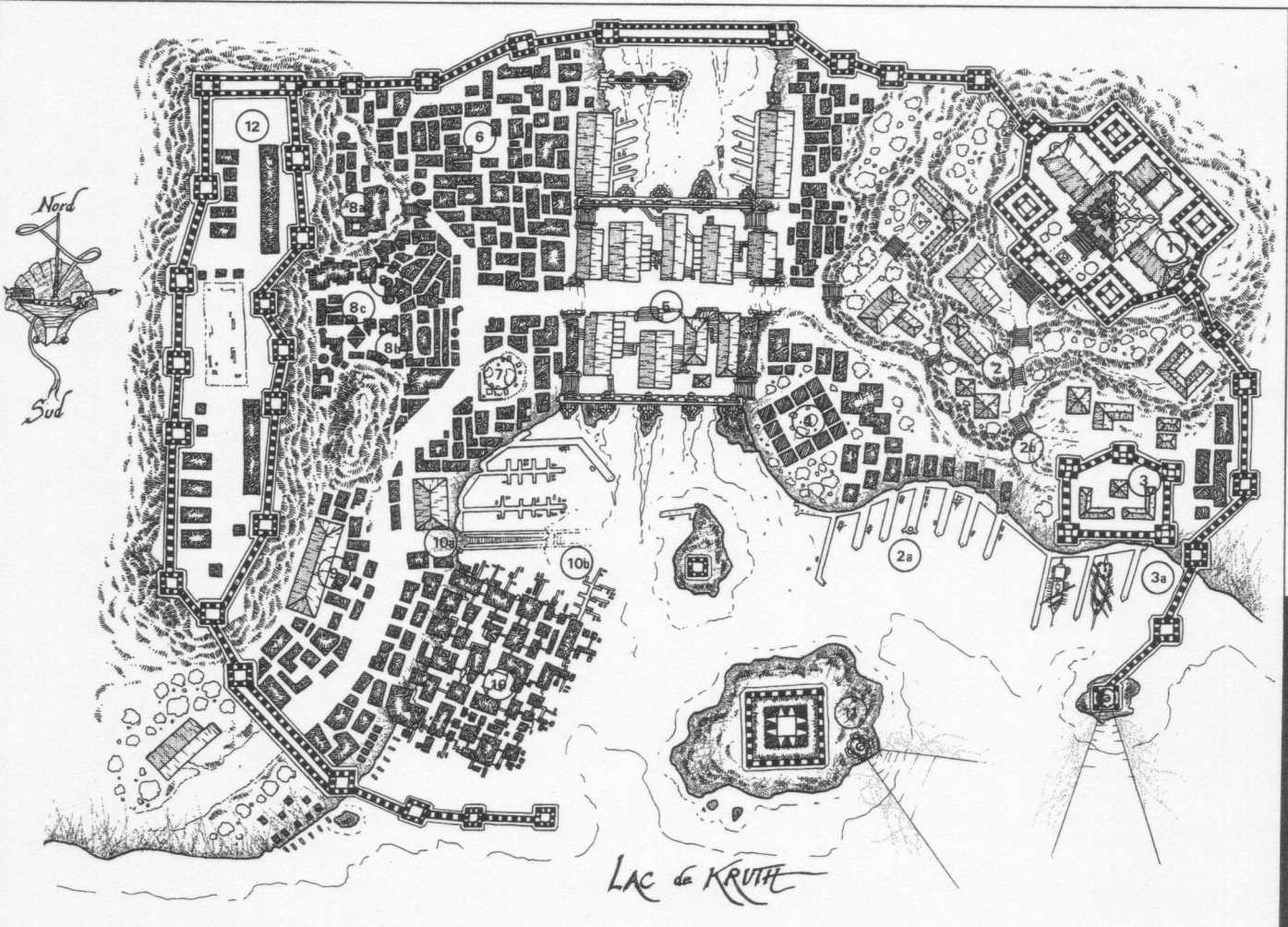


... et de géographie

1 - Le Palais des Murrures. Perché tel un sinistre oiseau de proie sur le sommet du Haut Krönberg, le palais du roi Dregon doit son nom aux innombrables complots qui ne cessent de s'y tisser. Cette forteresse imprenable est truffée de passages dérobés, de minotirs sans tain, et autres dispositifs d'espionnage (comme le Salon-qui-chuchote, dont les cornets acoustiques retransmettent les conversations du palais, ou encore la galerie des Scatulations dont les miroirs ensorcelés reflètent de lointaines provinces). En ce lieu où l'intrigue est considérée comme la plus haute forme d'art, chacun fait mystère du renseignement le plus

insignifiant. L'emploi intempestif de phrases codées rend hasardeux le moindre dialogue, et l'usage permanent du déguisement par les personnes de haut rang complique la moindre rencontre. De plus, chaque semaine les Tristes-Sires (voir ci-contre) délivrent des invitations pour le Grand Bal des Masques, conviant hôtes de marque, personnages influents, ou tout étranger digne d'intérêt. En réalité, cette manifestation est un vaste théâtre d'intrigues permettant aux espions du roi de nouer des relations, de s'infiltrer dans un groupe ou de « sonder » les nouveaux venus.

2 - Les terrasses du Raffinement. Du palais au port de plaisance (2a), le quartier huppé de Krönberg s'étend le long de l'escalier des Mille Marches (2b). Fidèles à leur mentalité hermétique, les nobles salthariens expriment leurs humeurs et opinions politiques uniquement à travers leur tenue vestimentaire (ainsi, le parti des Empalmeurs xénophobes s'habille de rouge, tandis que les Féministes en Dentelles portent des tons pastels). Les étrangers doivent être prudents, car une simple faute de goût pourrait se transformer en quiproquo fâcheux...



Plan de Krönberg

Caractéristiques pour AD&D2

- Les lutins : CEI d'Ombré (frivé), Klok'ronne (bromme), Triste-Sire (l'espècham), Foullet (Spire).
- Soldat saltharite standard : Guerreux nv.1, CA 7 (cour clouté), Pdv 8, dégâts 148 (épée longue), TAC0 20.
- Soldat de la Garde royale : Guerreux nv. 3, CA 5 (cotte de mailles), Pdv 20, dégâts 168-2 (épée longue), TAC0 17.
- Compétences : Spécialisation martiale (épée), Étiquette 10, Héroïdisme 10.
- Espion saltharite standard : Voler nv. 4, CA 10, Pdv 20, dégâts 144 (dague), TAC0 20.
- Compétences : Dégustement 13, Contrefaçon 15, Héroïdisme 10.
- Zag-Zul, le maître des Assassins : Voler nv. 15.
- Bourrouchik, Voler demi-orque nv. 9.
- Le roi Dragon : Guerreux nv. 18.
- Philémonie le Comtable : Guerreux nv.15.
- Konneiss le Senechal : Guerreux nv.12/ Clerc nv.9.
- Eryn le Chancelier : Guerreux nv.10/ Clerc nv.6.
- Ostrick le Froid, maître de l'Arcana : Enchanteur nv.16.

Rencontres dans la ville

- 1 - Les personnages sont conviés au Grand Bal des Masques, au cours de la soirée... constituant un test magique ne par le roi Dragon, qui souhaite les entendre comme espions !
- 2 - Les aventuriers sont invités à tester gratuitement « Temps de N^o », le dernier parfum mis au point par les Klok'ronnes. En réalité, cette fragrance délicate est une arme chimique conçue pour irriter les sens et semer la discorde dans l'entourage.
- 3 - Une noble damoiselle éplorée se confie aux aventuriers : son père a décidé de la fiancer à Grouz l'innomé, un négociant sordide et hétérosexuel. Personne n'a pitié d'elle, car les femmes de Krönberg n'ont aucun droit. Les personnages acceptent-ils de l'aider ?
- 4 - A la suite d'un quiproquo, l'un des aventuriers est pris pour Jhammes l'Élegant, le célèbre espion saltharite. Les situations rocambolesques vont s'accumuler autour des personnages...
- 5 - Une nuit à la Grande Halle, un CEI d'Ombré demande aux aventuriers de s'écarter de l'auberge pour se rendre à l'Esplanade de Gurli, car le maître des Lutins souhaite les rencontrer. Est-ce une simple farce, ou le début d'une grande aventure ?
- 6 - L'Amicale des Hardis Étrangers organise son rallye annuel. Les touristes y participant doivent ramener un objet typique de chaque quartier en moins d'une journée. Les valeureux gagnent un titre de d'émulation valable dix ans.

3 - La Citadelle de Fer. Elle abrite les gèdes de la ville, où les boureaux travaillent sous les ordres de Zag-Zul, le mystérieux maître des assassins. Devant le port militaire (3a), l'aile sud de la citadelle sert de caserne aux soldats de la patrouille fluviale.

4 - L'université royale de Krönberg. On y dispense un enseignement original et varié : l'architecture secrète, la géologie inspiratrice, la naïveté étrangère ou encore la théorie du piège et du complot. Les étrangers présents dans la ville constituent, pour les étudiants, une source inépuisable de travaux pratiques...

5 - Le quartier suspendu. S'appuyant sur un ensemble d'îlots, il recouvre entièrement l'embranchure du Linamaz. Toute l'activité artisanale y est concentrée, à travers une multitude de halles et d'ateliers côtoyant des moulins à aube. Au-dessous s'étend un complexe réseau d'écues souterraines permettant aux navires de franchir les petites cascades qui déforment le lit du fleuve. Leur fonctionnement est assuré depuis des générations par les Riants Éclairés, une famille de lutins sous contrat avec la chancelerie. Précisons que leur zèle est directement proportionnel à leur pourboire (et typiquement, ils réclament des fraises des bois quand ce n'est pas la saison).

6 - La ville basse. Souvent noyé dans la brume, le quartier populaire de Krönberg paraît aussi dédaignant que lugubre aux visiteurs étrangers : les ruelles fauveuses sont toujours bloquées par la circulation, les farfadets inestiment le moindre recoin, et les habitants sont particulièrement xénophobes...

7 - Le square des Saints-Succins. Les Saltharites étant peu portés sur la religion, ils ont regrouper sur cette place la virgine de cahutes servant d'unique lieu de culte à toutes sortes de prédateurs. Seules quatre chapelles de pierre sont allouées, par la chancelerie, aux prêtres des religions les plus en vogue. Ces derniers ont alors le privilège de col-

lecter des fonds en vendant leur pain bien aux passants (d'où l'expression locale « avoir quignon sur rue »).

8 - Le labyrinthe. Entièrement livré à la folie architecturale des membres de l'Académie des Hauts Bâtisseurs (8a), ce quartier s'étale au pied de la Dent pourpre. Anarchie de constructions instables défilant les îlots de l'équilibre, c'est le domaine favori des Klok'ronnes, les maîtres lutins des mécaniques audacieuses. Notons au passage que les étrangers sont souvent conviés à tester leurs dernières inventions... à leurs dépens ! Le labyrinthe abrite deux lieux pleins de mystère : l'enclave des Sombres Créateurs (8b), où sont mis au point les outils du parfait espion bogues à pots-sons, armures escamotables... et l'Esplanade de Maître Gurli (8c), où l'on vient rendre hommage à l'ange gardien du Salthar par d'étranges rites. On murmure que, certains soirs, s'élève dans la brume la voix du célèbre lutin et qu'il convient de lui obéir...

9 - La Grande Halle. Elle constitue l'unique auberge de la ville. C'est un ancien marché couvert recouvert en immense dordoir communautaire pour les « aimables » visiteurs étrangers (les riches voyageurs peuvent éventuellement louer de minces cloisons de tissu, bénéficiant ainsi d'une intimité relative). Bourrouchik, le patron demi-orque, dirige une kyrielle de serveurs-espions veillant au respect des usages du lieu : couvre-lit nocturne obligatoire, dépôt des armes à l'entrée, interdiction d'utiliser la magie... tout ceci dans l'intérêt de chacun bien évidemment. De sévères amendes sanctionnent le moindre manquement : les secrets du Salthar n'ont pas de prix !

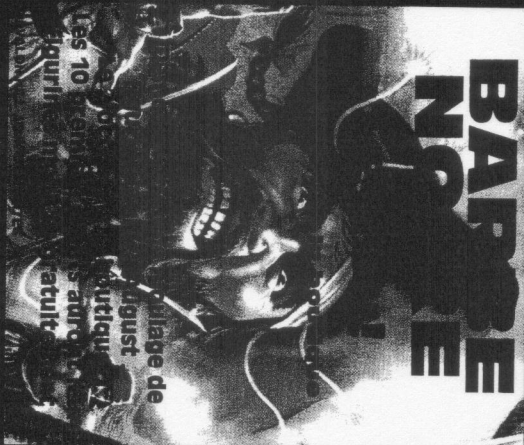
10 - Le quartier lacustre. Édifiée sur un réseau complexe de piliers reposant sur les fonds vaseux du lac, cette portion de la ville s'affaisse de plusieurs mètres par an : pour compenser ce phénomène, on construit constamment de nouveaux élagues. Les ruelles sinuuses se sont transformées en un réseau de canaux où l'on organise courses et piques aquatiques à l'ombrage des balistes inachèves. Ici vivent les familles de pêcheurs et tous ceux qui tirent leurs ressources du lac. Certains sont passés maîtres dans l'élaboration de subtils origamis à partir d'algues des profondeurs : de la Verte Carresse, en vogue chez les nobles, au terrible soufflet de Strah utilisé par les meilleurs espions, chacun y trouve son bonheur. Au nord du quartier, un gigantesque marché à la criée (10a) propose de nombreux produits, artisanat local ou denrées exotiques, fraîchement débarqués dans le port commercial (10b) attendant.

11 - Le donjon de l'Arcana. Ensorcelée par le magicien Ostrick le Froid, cette tour sombre ne comporte ni porte ni fenêtre (y accède-t-on par un passage sous-marin, un pont invisible ou des portes dimensionnelles ?). On murmure que, dans ses profondeurs inconnues, se tiendrait le mystérieux Oracle des Vives Eaux.

12 - La Dent pourpre. Protégeant le flanc ouest de la ville, cette haute colline doit son nom à un épisode terrible de l'histoire de Krönberg : une sanglante bataille entre Saltharites et non-humains qui fit des milliers de victimes dont le sang, dit-on, recouvrit la terre pendant cinq générations. Comme de robustes fortifications, elle porte maintenant une puissante garnison d'élite. On prétend que la colline, entièrement creusée, abrite des milliers d'hommes et qu'un réseau de couvoies leur permet d'intervenir immédiatement en un point quelconque de la ville et de rallier le fleuve ou même le palais royal, si nécessaire.

Christophe Dehen & Patrick Bousquet
Illustration : Roland Barthelemy
plan : Cyrille Daujean

JEU DESCARTES PASTEUR



39, Bd Pasteur - 75015 PARIS
Métro PASTEUR - Tél: 47 34 25 14

DESCARTES Boutiques

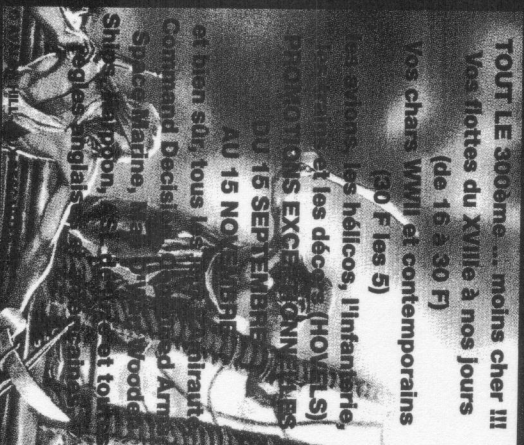
JEU DESCARTES ECOLES

Au 52, rue des Ecoles,
c'est TOUT TOUT TOUT
sur TOUT...

des PRIX sur TOUT...
des PROMOTIONS
toute l'année.
 Paiement CB - Aurore
VENTE PAR
CORRESPONDANCE.

Illustration : CAZA 1992

JEU DESCARTES WAGRAM

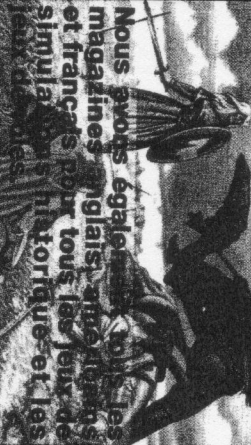


6, rue Meissonnier - 75017 PARIS
Métro WAGRAM - Tél: 42 27 50 09

JEU DESCARTES LYON

Le samedi 11 sept
démonstration de
peinture et de modélisation
de figurines Prim
August.

DECOUVREZ LES
NOUVEAUTES
DESCARTES EN



52, rue des Ecoles - 75005 PARIS
Métro CLUNY LA SORBONNE
Tél: 43 26 79 83

13, r. des Remparts d'Alinay 69002 LYON
Métro AMPERE VICTOR HUGO
Tél: 78 37 75 94



Le Salthar

Notre visite de Paorn, le monde aux quatre empires, se poursuit. Sujet du jour : le Salthar, un royaume paranoïaque, coincé entre trois puissants voisins. Il est important d'avoir lu les premiers épisodes de notre guide touristique (CB n° 74 et 75), et d'avoir les cartes du pays sous les yeux.

Lettre du Bailli de Valia (Rittmark) au chancelier Eyrvin

« Le d'ob vous informer le baillon forestier de la guerre à repère entre le baron forestier de Château-Alhang et le baron forestier de Château-Noia. La querelle repose sur le vol supposé d'un troupeau de montons et le meurtre d'un berger au service du baron forestier par des gens du baron forestier. La guerre fait rage depuis une semaine à présent, sans avantage décisif pour l'un des deux camps. Mes émissaires ont été pillés, mais fermement éconduits et mes appels à la paix n'ont pas été entendus. Je pourrais faire appel au régime d'infanterie lourde en garnison à Hochel, voire aux rangs de Ladin dont on m'a signalé la présence à proximité du mont Kordul, mais le temps que s'écoule l'hiver, les troupes se mettront en hâte et arrivent sur place, la guerre risque de s'être éteinte d'elle-même. Au pire, les baillages se renforceraient dans leurs châteaux respectifs, immobilisant des unités royales à un endroit où leur utilité stratégique n'est pas démontrée. Je préconise donc, à moins que la guerre ne s'étende aux régions voisines, de laisser le conflit profiter de lui-même et d'offrir aux barons royaux une forte amorce pour avoir défini l'autorité royale. Les peuples qu'ils auront l'un et l'autre sables ne leur permettront pas de faire cette fois obstacle à la justice royale... »

Il y a bien longtemps...

Les bardes salthariens racontent qu'à un temps des dieux, les géants Bolbom et Colbag se disputèrent Paorn. Afin de délimiter les possessions de chacun, Bolbom traça de la pointe de son épée une frontière divisant les terres en deux parties égales. C'est ainsi que naquit le fleuve Linmaz, Bolbom s'attribua l'est et proposa l'ouest à Colbag qui n'y vit aucun inconvénient. Mais Curli, le maître des luns, animé d'une perversité maligne, s'empressa de semer la discorde en montrant à chacun des deux géants la mauvaise qualité des terres qu'ils s'étaient l'un l'autre attribués. Bolbom et Colbag débattirent donc des avantages et défauts de leurs possessions respectives, mais sans parvenir à s'accorder, car au moindre signe d'entente, Curli insinua à nouveau le doute dans leurs cerveaux égaillés. Le temps passa. Hommes, non-humains, animaux et créatures nombreuses firent leur apparition sur Paorn et profitèrent. Des royaumes naquirent et disparurent dans l'oubli. Puis vint l'ère des quatre empires. La plupart des habitants de Salthar sont persuadés que sur le plus haut sommet des Sinisteras, Curli poursuit son jeu. Dans le secret de leurs chaumières, ils prient pour qu'il ne se lasse jamais de cette distraction.

Les provinces du Salthar

Le Salthar cultive une réelle diversité de paysages... et de climats. Les plaines et les sommets peu élevés du Rittmark sont souvent balayés par un violent vent d'est. Les pluies abondantes et les nuages bas, arrêtés par les hauts sommets des montagnes Noires, contribuent à l'image d'une « terre des brumes ».

La vallée du Linmaz. Fertile et très peuplée, est également le principal axe de communication du pays. La culture intensive est rendue possible grâce aux limons déposés par le fleuve lors de ses crues. La vallée est fréquemment parcourue par un vent du nord qui peut être violent. Il est appelé « Curli », en l'honneur du maître des luns, car il est, tout comme lui, imprévisible. Tantôt il apporte des nuages de neige, ou des bouffées d'odeurs pestilentielles d'au-delà des Sinisteras, tantôt il disperse les nuées, faisant place au beau soleil.

La capitale. Kronberg, bordé l'extrémité nord de l'imposant lac de Kordul, dont les eaux poissonneuses nourrissent la population de la vallée. Le voyageur est souvent surpris par les dimensions relativement modestes et les mauvais agencement de la cité royale. S'y promener est rarement une partie de plaisir tant les rues sont étroites et fangeuses, sans compter les embarras dus à l'afflux de chariots, calèches et chaises à porteurs. Des lois strictes régissent la circulation et prévoient l'élagage de certaines artères

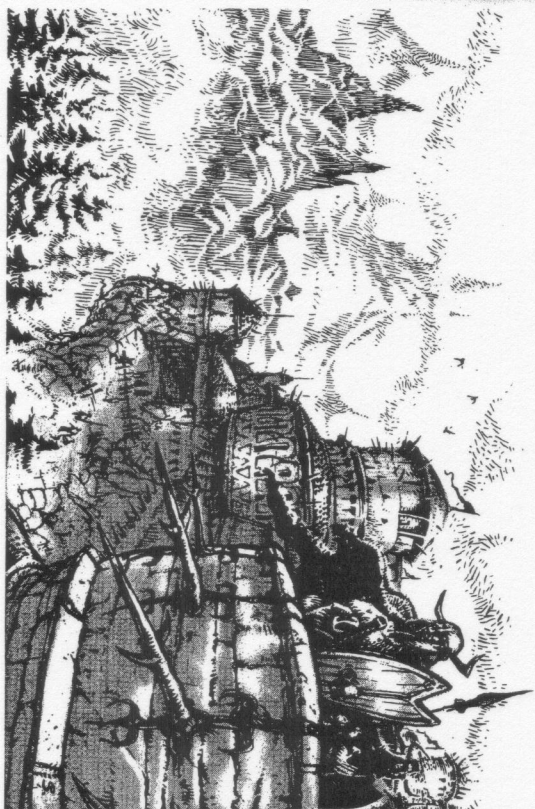
seraient à l'étude. Une petite île fait face au port de la capitale. Un nord dont y dessine sa silhouette sinistre, et l'accès est interdit. Il ne viendrait à personne l'idée de traverser cette île, car le donjon est le siège saltharien de l'arcana, la police magique. Les hurlements qui en émanent certaines nuits suffisent à dissuader les plus aventureux... La cour quitte rarement le palais royal, dont la masse imposante et puissamment fortifiée domine la cité depuis la colline du Haut Kronberg. A la belle saison, le roi Drogon quitte la tour de son palais et va chercher un peu de fraîcheur dans sa résidence d'été, située près de Drax.

Les montagnes. Encadrant la vallée du Linmaz grimpent à plus de 3000 mètres. Elles sont exploitées pour leurs richesses minérales et l'on y trouve de nombreuses colonies naines qui y travaillent, pour certaines, sous contrôle militaire. En Arhenfeld, tout est beaucoup plus agréable. Les hautes montagnes jettent place à des prairies vallonnées où châtient rivières et ruisseaux. Le soleil est plus présent que dans le reste du Salthar, et n'écarte la proximité menaçante de la Burgonie, la vie y serait douce.

Cette diversité se retrouve également dans le comportement et le mode de vie des Salthariens. Les habitants du Rittmark sont naturellement tournés vers la forçance, avec laquelle ils ont de fructueux échanges commerciaux. Les Rittmarkiens sont de taille moyenne, blonds de poil, avec le teint pâle et les pommettes saillantes. Par rapport aux normes salthariennes, ce sont des gens accablés, durs à la tâche et d'avancés préoccupés de leurs élevages que de politique. Ils sont attachés à leur honneur et plutôt susceptibles. La réputation des habitants de la vallée du Linmaz est bien moins bonne. La plupart de ceux qui les ont côtoyés les décrivent comme étant « muscadés, méliés à l'extrême, après au gain » (Schlön de l'ambassadeur). Les peuples de Paorn. Poursuivis avec le sage Schlön : « A l'égard des étrangers, les habitants de Kronberg affichent un comportement qui leur est propre, appelé *coldochure*. » Il s'agit d'un terme saltharien inadmissible, exprimant une vigilance soupçonneuse teintée d'une mystérieuse réserve, comme si votre interlocuteur était au fait des plus importants secrets du royaume et vous soupçonnait de vouloir les dérober. Dans les faits, un Saltharien se comportant avec *coldochure* a l'air d'un conspirateur particulièrement retors, ce qui est loin de plaire en sa faveur.

Les habitants de l'**Arhenfeld**, région agricole, sont plus complaisants que la moyenne. Ils portent les cheveux longs et la moustache tombante. On exagère leur accent particulièrement trahissant qui suscite les moqueries des Salthariens du centre et de l'ouest. Le Rittmark et surtout l'Arhenfeld sont plus ouverts au commerce que la province du Linmaz. Les auteurs y sont parfois moins exigeants sur le plan de la réglementation, notamment en ce qui concerne les titres de déambulation.

L'un des problèmes majeurs du Salthar est celui des axes de communication. Chaque province est isolée des autres par les montagnes Noires, dont la taille ne facilite pas les déplacements. A titre d'exemple, la seule voie de communication entre la vallée du Linmaz et le Haut-Meklar passe par le col d'Orkhon. Le problème est pratiquement similaire à l'ouest, avec le Rittmark. La plupart du temps, il faut se contenter de chemins muletiers, difficiles à em-



prunter et menacés par les bouleversements, les avalanches, les torrents de boue. Une rumeur veut que l'armée saltharienne possédât des itinéraires secrets comportant d'énormes raccourcis, mais cela n'a pas été vérifié. Il semblerait par contre qu'il faille accorder davantage de crédit à l'information selon laquelle il existerait un canal souterrain navigable reliant le Linmaz au lac d'Arweller, via la rivière Artwill. Ce canal coulerait en partie sous les montagnes Noires et serait totalement sous contrôle militaire. Il expliquerait la rapidité de l'intervention des troupes canonnées à Drax, lors de la révolte starovienne, sous le règne de Fololot le Couteux.

Le Haut-Meklar, également appelé « Meklar mouvant » en raison de l'imprécision de ses frontières et, dans certains cas, de la particularité de son statut juridique, est un bailliage à part. Conquis sur la Burgonie à l'issue des guerres de Strash le Cruel, il conserve, malgré les pressions de l'admission de Kronberg, nombre de particularités. Ses habitants ont gardé des coutumes burgoniennes. Ils parlent indifféremment le saltharien, le burgon ou le meklarien, patois dérivé du burgon. Strash l'ayant exterminé, il n'existe plus de noblesse locale. Les fiefs du Haut-Meklar reviennent donc à des cadets de famille dont la fidélité au trône est la principale qualité. Selon la manière dont ils gèrent leurs domaines, ils vivent plus ou moins longtemps. Il semblerait que les habitants du Haut-Meklar aient emprunté à leurs voisins orientaux la pratique des « accidents ».

De surcroît, le Haut-Meklar a une frontière commune avec la République Palana. Les relations entre les deux territoires sont ambiguës, formées d'un mélange d'attirance et de repulsion. En théorie, les Haut-Meklariens ne peuvent qu'être séduits par l'honneur apparente de la République, qui pourrait être par ailleurs une alternative à l'occupation saltharienne ou à la réintégration burgonne. Un groupe semi-clandestin prêche d'ailleurs ce rattachement. Il existe malheureusement un revers à cette belle médaille. En effet, le Collège de Paladine est plus que tenté d'utiliser le statut mouvant du Haut-Meklar et l'instabilité qui caractérise ce territoire pour en faire le siège de ses intrigues. Il arrive ainsi que des personnalités de la République soient retrouvées assassinées de l'autre côté de la frontière, au grand dam du bailli saltharien. La République Palana est ainsi perçue comme une entité étrange, intéressante mais gisant d'espions de diverses nationalités. L'expression « Il vient de Paladine », passée dans le langage courant, signifie que la

personne dont on parle n'est peut-être pas aussi fiable qu'il y paraît.

C'est sans doute l'une des raisons pour lesquelles le pouvoir royal entretient d'importantes forces armées au sein du Haut-Meklar. Ce sont pour l'essentiel des mercenaires du Rittmark. A la sortie du col d'Orkhon se trouve la forteresse de Kharzabul. Elle verrouille l'accès à la vallée du Linmaz et sert de garnison à deux unités d'élite de l'armée saltharienne : les Chevaliers de fer de Merdel et le 7^e Tranche-Col de Zamark, une unité de combattants nains particulièrement redoutée. Leur présence aux frontières du Haut-Meklar a jusqu'à présent découragé toutes les velléités burgoniennes.

Les relations sont bien moins tendues avec les Libres Forestiers de **Biomwallin**. Ceux-ci forment une communauté autonome, vivant au nord-est de l'Arhenfeld, au sein d'une forêt impénétrable. Le Salthar ayant toujours répugné à engager une guerre de conquête dans cet environnement hostile, il a préféré signer un traité d'amitié et d'assistance éternelle avec les Libres Forestiers. On sait peu de choses à leur propos. Certains vivent en communautés établies dans des clairières, d'autres sont nomades. Les gnomes, certains Libres Forestiers vivant seuls, auraient le pouvoir de se transformer en animaux. La capitale de Biomwallin, si tant est que ce terme ait un sens dans la grande forêt, serait une ville en altitude, composée de plates-formes construites dans les fourches d'arbres géants. Il semble que le gouvernement soit assuré par un conseil de sages, ne se réunissant qu'en cas de crise.

Au sud-ouest du Salthar, se trouvent deux régions reculées et particulièrement inhospitalières : la Grande Clairière et le Sud-Rittmark. Ces régions au relief tourmenté, appelées « **Les Terres sombres** », sont particulièrement mal connues et ne reçoivent d'aucun baillage ni seigneurie. Selon les rumeurs, elles regorgent de créatures malaisantes ou au contraire de choses merveilleuses ; affirmations difficilement vérifiables à moins de se rendre sur place... ce qui relève de la folie. Les légendes parlent de châteaux suspendus dans le ciel de leurs éternels, de géants de métal et de peuples secrets, ignorés même des plus anciens gnomes du palais de Kronberg.

Il est certain, en revanche, que la périphérie de ces régions est peuplée par des tribus de créatures non humaines belliqueuses. Ces créatures effroyables semblent elles-mêmes terrifiées par quelque chose ou quelque un vivant au cœur

INSTANTANÉS

Le bailli de Helz a des problèmes

Pauvre bailli ! C'est pourtant un homme intègre mais rien ne va dans son baillage. Les seigneurs méritent son autorité en cause, ses propres troupes grommellent et l'enlèvent burgon n'est pas loin. Il engage les aventuriers en quête d'espions, aim que ceux-ci, sous la couverture de marchands ambulants, enquêtent discrètement et découvrent la source des troubles. Ils sont nombreux : le fidèle lieutenant du bailli est en fait un affreux prévaricateur qui détourne les aliments destinés aux soldats royaux et envoie des espions semer le trouble dans l'esprit des seigneurs voisins. Les aventuriers devront accumuler des charges contre lui afin que le bailli puisse arrêter celui qui litige sans cesse.

L'alberge saltharienne

Les aventuriers sont employés par le bailli de Helz, reconnaissant afin d'aller prendre livraison d'une cassette à l'alberge du Nain de Fer, dans les montagnes Noires. Le voyage se déroule dans des conditions climatiques épouvantables. Une fois à l'alberge, nos amis sont bientôt bloqués par une tempête de neige. Ils ne tardent pas à localiser leur contact, mais outre les congères qui rendent tout déplacement impossible, ils doivent faire face à un autre problème : l'alberge est truffée d'espions boursoyeurs, alibis, bourgeois, ainsi que des membres de la nill, de l'arcana (il peut-être même Fiché d'Argenti). Comment se faire remettre discrètement le coffre, comment le conserver et éviter les pièges nocturnes ? Et au fait... que contient ce coffre si important ?

La licorne blanche

Le bailli Boyvez du Sud-Rittmark est fure de colère. Son cheval préféré, un étalon qui était en cours de dressage et était censé surveiller et échanger à la surveillance de ses paladins et s'est échappé en direction du sud. Forte récompense à qui le trouverait ! Les aventuriers vont donc s'enfoncer dans cette région mystérieuse qui est la Clairière, peuplée de créatures étranges et riches en mystères. Ils découvriront bientôt que l'étalon est à présent insaisissable d'une superbe licorne blanche. Est-il bien raisonnable de séparer un couple d'amoureux ?

Extrait de Salthar : ébauche d'une société idéale ? par Ernoald le Noir

« Sous le règne de Firozi le Contritus, les Burgons décidèrent de s'emparer du Haut-Meklar, au cours d'une campagne-éclair basée sur l'effet de surprise, l'officié étant réputé pour son indécision, la riposte saitharite serait sans doute lente à venir, et le temps que l'officié royal ne passe le col d'Othobol, il ne pourrait que constater le retour du Haut-Meklar dans le giron burgon. Des plans furent établis en grand secret. Les mouvements de troupes furent effectués de nuit et sans tapage, et finalement, l'armée burgonne fut dissimulée à la frontière du Haut-Meklar, prête à fondre sur sa proie. La veille de l'attaque surprise, un prisonnier burgon libéré des geôles de Hitz se présenta dans la grange qui servait de quartier général secret à l'état-major burgon. Il tendit au comtable un parchemin qu'on lui avait remis à Hitz, au moment de sa libération. C'était le copie très exacte des préparatifs d'invasion du Haut-Meklar, comportant le positionnement des différents corps d'armée et les axes d'attaque. Ce plan était annoté d'une main romaine par le comtable du Salthar qui soulignait (à et la quelques erreurs stratégiques, l'état-major burgon n'était pas encore remis de sa stupéur qu'un violent incendie éclatait puis au nord, à l'endroit où était dissimulée la majeure partie de sa cavalerie, entraînant une indescriptible panique. Le projet d'invasion du Haut-Meklar fut abandonné et le Burgon, suspecté d'être un agent triple, fut emporté malgré ses protestations véhémentes. Il s'en suivit un climat de suspicion au sein de l'armée burgonne qui entraîna l'arrestation et l'exécution, la plupart du temps inhumaine, de la moitié de ses officiers supérieurs. L'armée d'Othierma fut longtemps à se remettre de ces purges... »

Extrait de l'Histoire interdite par le moine Kolkar le Triste

« Othier était vétéran au nord-est de l'Aberfeld. C'était un dieu sourcilieux, qui ne badinait pas avec la morale. On lui rendait grâce en effectuant près de sept prières journalières et en sacrifiant de jeunes chevreuils. La référence

des Terres sombres, au point qu'elles sont parfois poussées à effectuer des raids dans la partie habitée du Ritmark. La réponse du comtable philémon est en général rapide et expéditive. Un corps d'armée saitharite, composé d'un détachement du célèbre 7^e Tranche-Col, de chevaliers locaux et d'une piétaille renforcée de mercenaires sarravins, extermines les envahisseurs et effectue un prudent nettoyage des abords des Terres sombres. Une colonne du 7^e Tranche-Col effectue parfois un raid en profondeur, mais les observations effectuées au cours de celui-ci restent secrètes, et les mains survivants en reviennent plus sombres et plus bernesques que jamais.

Politique intérieure

Le Salthar entretient une armée de taille modeste, ce qui est étrange compte tenu de son agressive diplomatie. Cette armée est composée de fantassins, de quelques rares unités de cavalerie et d'un embryon d'artillerie naïve (bombardes, coulevrines, mortiers). Concentrée autour de Kronberg, en Abtenfeld et dans le Haut-Meklar, l'armée royale saitharite est réputée pour la discipline, le courage et la férocité de ses combattants.

Mais à côté de cette armée, il existe une multitude de petites troupes dont l'existence plus ou moins saisonnière correspond à des besoins ponctuels. Il s'agit d'unités spécialisées, tels les archers de Baumwilde ou l'infanterie de montagne naïve, et bien entendu des garmions et des gens d'armes, propres aux seigneurs locaux.

Le Salthar connaît des rivalités seigneuriales et des guerres internes. Les conflits ne sont donc pas ratés, ponctués de trêves et de trahisons. Si le pouvoir royal réussit à imposer sa loi dans la vallée du Linhamz, il n'en est pas de même aux marches du royaume, notamment au nord de l'Abtenfeld et dans le duché de Ritmark dont l'honneur des habitants est souvent source de terribles vendettes. La réaction du bailli local est alors à la mesure des forces dont il dispose et de ses talents de négociateur. La plupart du temps, l'impissance à agir se traduit par une absence de réaction et la guerre s'étend d'elle-même, vaincue par la mauvaise saison et la pénurie de combattants.

Les espions du roi

Plus que son armée, plus que son relief tourmenté, le véritable atout du Salthar est un réseau d'espions qui n'a pas son pareil sur Paorn. « Rusé comme un espion du Salthar » est un proverbe qui est décliné sous tous les modes dans les autres empires. Nous possédons bien peu de renseignements sur les agents du Salthar, ni sur leurs manières d'opérer. Il semblerait toutefois qu'une partie d'entre eux sillonne le pays, traquant les espions étrangers et notant au passage mille détails concernant les personnalités les plus dressees ou les événements les plus anodins. Une autre partie est implantée dans les empires voisins, communiquant avec Kronberg par les moyens les plus variés : animaux volants, colporteurs, et peut-être même magie éterelle que cela reste à démontrer, tant cela impliquerait de choses au niveau du fonctionnement de l'arcania. Les espions saitharites sont virtuellement insoupçonnables. On les trouve dans toutes les couches de la population, certains « dormment » pendant des années, d'autres sont actifs en permanence. Leur efficacité est proverbiale, et il est vrai que le roi Dogron est tenu au courant des moindres traits et gestes de ses voisins. On ignore de quand date la création de cette redoutable armée de l'ombre, ni même qui la commande. Est-ce Korneiss le Sénéchal, chargé des relations avec l'extérieur, ou Fyrvn le Chancelier, ou encore le mystérieux marquis d'O ? Seul le roi Dogron le sait. Il est



Les espions saitharites ne vont jamais au secours d'un dignitaire en danger, seule leur mission compte.

Les religions du Salthar

Le Salthar n'est pas à proprement parler un pays religieux. Il y a peu de philosophes, et l'inclinaison naturelle de ses habitants tend davantage vers la satisfaction des besoins matériels que spirituels.

Il existe une foule de petits cultes locaux, attachés à une divinité tutélaire (le Premier Chevreuilles, les forestiers, le desséche Cheval chez les cavaliers du Ritmark...). Deux ou trois cultes sont pratiqués à l'échelle de la province : ceux de la déesse Cheval au Ritmark, de la déesse des Sources dans la vallée du Linhamz, et de Cudbon le Prodige en Abtenfeld. Les temples sont construits grâce aux dons des fidèles, et les membres du culte jouissent d'une relative liberté de pensée. Les grands prêtres sont choisis dans une liste que chaque culte soumet au roi Dogron.

Chose curieuse, dans tout le royaume est célébré Gurli le maître des luns, et ce bien qu'aucun temple ni clergé lui soit consacré. C'est une sorte de divinité sans représentations, à laquelle les fidèles s'adressent familièrement à tout moment de la journée, souvent pour lui faire part de l'injustice du destin.

Les cultes mineurs se trouvent plutôt dans les villes. Certains d'entre eux sont des émanations directes de la chancelerie saitharite et sont créés de toutes pièces, avec des fortunes diverses, pour contrôler la population. Cette pratique est assez récente et l'on manque d'éléments pour juger de son impact sur les « fidèles », mais elle semble être une alternative intéressante – et anonyme – à la défection de cultes d'état plus anciens, tels celui du Prince Soleil, totalement tombé en désuétude.

Les ennemis du Pouvoir

Une armée crainte, des espions omniprésents et des cultes sous surveillance ne suffisent pas à assurer la sécurité du Salthar, décidément bien convoité. Les portes de chacune des villes du royaume sont ornées d'une plaque de pierre sur laquelle est dessinée la silhouette d'un homme coiffé à la mode burgonne, dont les traits sont typiques d'un forgeron et le costume indubitablement celui d'un Althuisien. Au-dessus de la silhouette est gravée la sentence : « Attention ! il est parti ! »

Ce rappel du danger extérieur omniprésent ne doit pas faire oublier les menaces internes, tout aussi dangereuses. — Le culte d'Othmar est interdit depuis trois siècles, ses membres ayant développé des pouvoirs mentaux, sans l'utilisation visant à prendre le contrôle du souverain, pour la plus grande gloire d'Othmar, le Grand Ver. Le culte existe toujours, pratiqué secrètement dans les catacombes de certaines cités. On le dit plus développé dans le Haut-Meklar, et soutenu par la République Palana et l'Empire d'Althusia, cette dernière affirmation restant à confirmer.

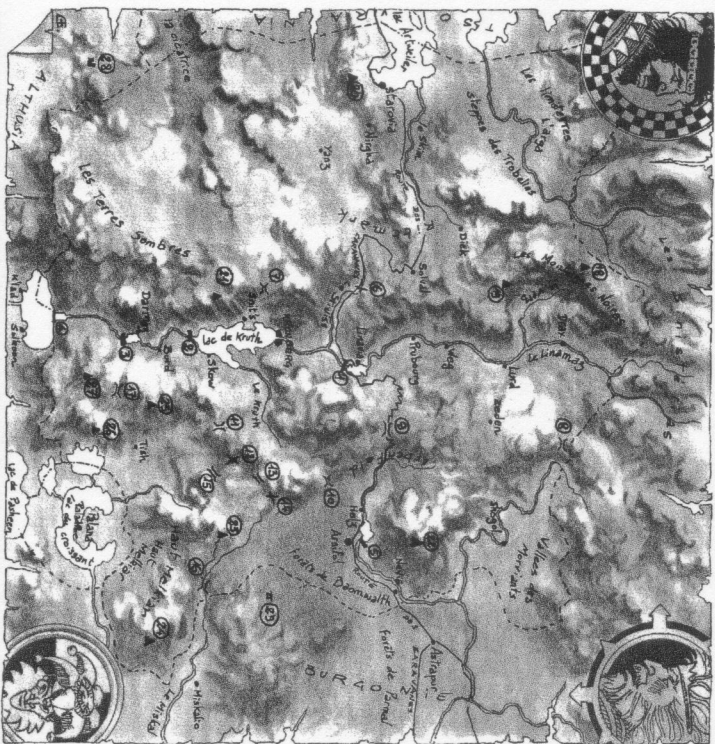
L'arcania s'occupe plus qu'activement de traquer les ombrières.

— **Flèche d'Argent** est le cauchemar des baillis d'Abtenfeld. C'est un brigand, probablement d'extraction noble (un Robin des Bois, mais en plus « brigand »). La forêt et ses sentiers sont son domaine et il opère en bordure du domaine des Libres Forestiers ainsi que dans les forêts du sud. On l'a même vu opérer pendant un temps dans les forêts du sud-ouest, où il mit en échec les rangées elles de Læfin. L'anne favorite de Flèche d'Argent est un arc d'if, mais il est aussi habile à la fronde et à l'épée. Il doit son surnom aux flèches qu'il emploie et qui sont ornées de fils d'argent. Son visage est inconnu, et n'était la signature particulière de ses forfaits, on pourrait douter de son existence. Flèche d'Argent semble bien informé (peut-être utilise-t-il la magie ?) et certains rapports lui attribuent des compagnons de brigandage, au nombre de neuf.

— **La rille, la mafia naïve**. On en parle peu mais elle existe. Elle est surtout présente dans les montagnes Noires, là où les colonies naïves sont nombreuses et prospères. Soudées par la loi du silence et une fidélité sans faille, les membres du clan participent activement à l'achat, au transport, au stockage et à la vente de toutes sortes de denrées poncées : depuis les substances hallucinogènes (lous noir d'Althusia...), la revente de bombardes de guerre en pièces détachées, en passant par le trafic d'esclaves. Harcelée par les espions royaux, plusieurs fois surprise et défilée par des troupes spéciales, la rille a toujours su éparpiller le gros de ses troupes et se faire oublier un temps avant de revenir sur le devant de la scène. La rumeur prétend que le patron en est le noble Kronberg, patriarche des nains de Zedon, mais le fait reste à prouver. Des mauvaises langues rapportent que la rille aide ponctuellement le pouvoir royal lorsque celui-ci cherche des contacts dans les autres empires, et qu'il existerait une alliance objective entre les deux.

Coutumes saitharites et personnages imaginaires

- **La journée des fous**. Elle se déroule chaque année à Kronberg, au moment du solstice de printemps. À cette occasion, les habitants se costumant et se répandant dans les rues. Tout est permis, à l'exception des crimes de sang. Ce dévouement collectif vise souvent le pouvoir royal et celui des principaux seigneurs, dont les manequins et effigies commencent des fortunes diverses.
- **Le fétin des bois**. Cette créature mystérieuse hante les bois et forêts du Salthar. On ignore à quoi elle ressemble mais les forestiers lui attribuent tous les maux de la vie quotidienne. Elle est censée épier les humains et passer son temps à concevoir divers moyens de leur nuire : enlever les enfants en bas âge, suggérer à des casiers de construire un barrage en amont d'un ruisseau d'irrigation, etc. De là, une série d'expressions populaires : il a une tête de fétin (le visage de cet homme espère la loubère), il agit comme un fétin (il dissimule ses faits et gestes).



LÉGENDES	
1 Passage et lac de Linhamz (lacs sans issue, vallée d'if)	14 Vallée du Spectre (1500m)
2 Forêt (cf. lac de Kronberg)	15 Col sans retour (vallée d'if)
3 Forêt (cf. lac de Kronberg)	16 Col du Mûrier (1200m)
4 Forêt (cf. lac de Kronberg)	17 Col d'Othobol (1300m)
5 Forêt (cf. lac de Kronberg)	18 Mt. Borsik (4500m)
6 Col de Kronberg (cf. lac de Kronberg)	19 Mt. des Ombres (4600m)
7 Col de la Vierge (cf. lac de Kronberg)	20 L'homme débout (3000m)
8 Col des Montagnes (2000m)	21 Mt. des Rivières écartées (1300m)
9 Col d'Arbon	22 Mt. Daxodon (4500m)
10 Col des Caravanes (1200m)	23 Mt. Mohr (4000m)
11 Col du Bass-Meklar (900m)	24 Les Croix blanches (3000m)
12 Passage de l'Ermine (1000m)	25 Le Gardien gris (4000m)
13 Passage du Spectre (1300m)	26 Forteresse Althuisienne de Trak
	29 Mines burgonnaises d'Azar

Plan du Salthar

à des sacrifices humains semble erronée. Une suite d'événements ayant gâché les moissons, les plantes commencent à affiner vers les temples.

Les prêtres locaux imposent alors une chasteté absolue à tous leurs fidèles, mais sans grand effet, si ce n'est d'assembler leur nombre, sur ces entrefaites, un groupe de moines itinérants aux bedaines rebondies vient à traverser le pays, prêchant l'amour sans entraves, tel qu'il était souhaité par Wool, le dieu Cert. Wool fit rapidement des adeptes, le nombre de prêtres quotidiens étant tombé à deux, et celles-ci se pratiquant essentiellement en duo, entre personnes de sexe différent.

La région où le culte s'était le plus implantée bénéficia d'une cure bénéfique qui fertilisa les terres et amena de belles récoltes. Les temples dédiés à Othier furent désertés, et l'on ne compta plus les chapelles bâties à la gloire de Wool. La saison suivante, un pastiche idéaliste et solitaire semblait donner aux filles de Wool, et Othier lui définitivement oubliés.

Illustration : Thierry Segur
plan : Guillaume Fournier

Le barrage de Wilsdorf

Dans notre ancienne rubrique Bâtisses & Artifices, des voyageurs venaient raconter et décrire les lieux, les bâtisses, les gens extraordinaires qu'ils rencontraient au cours de leurs pérégrinations. Nous renouons avec cette tradition en présentant le barrage de Wilsdorf, un haut lieu de la stratégie défensive saltharite. Cet édifice peut être utilisé avec un autre univers que Paorn, à condition d'être un monde médiéval-fantastique.

Historique

Au débouché du lac de Kruth, et jusqu'aux chutes Loyloines qui forment la frontière sud du Salthar, le Linamaz s'engage dans une série de défilés rocheux resserrés qui lui font prendre de la vitesse. Jadis, il débouchait avec une violence inouïe des Portes des Géants et tombait avec fracas dans le lac de Solkoon, avant de poursuivre furtivement sa route en direction de la mer. Certaines années, lorsque l'ennemi venait brusquement, le Linamaz se transformait en un tueur implacable. Ses eaux gonflées des multiples torrents de montagne faisaient déborder le lac de Solkoon et inondaient la ville du même nom. L'empire d'Althusia connaissait alors de nombreux désastres. Les récoltes étaient perdues, les cités de Solkoon, Krad et Soodia ravagées. Leurs habitants étaient contraints de tout rebâtir, une fois de plus. Du haut de leurs montagnes, les Saltharites ricanaient et louaient Gurlu pour la bonne farce qu'il venait de jouer aux Althusiens.

Sous le règne de Strash le Cuel, un différend territorial concernant les eaux du lac de Solkoon opposa le Salthar à l'Althusia. La situation militaire n'était guère favorable aux Saltharites : Strash et son demi-frère Vrind le Boogre, occupés à conquérir l'Arbentfeld, n'avaient pas accordé l'attention nécessaire aux rapports de leurs espions faisant état d'une importante concentration militaire k'neih à Solkoon. C'est alors que Gurlu provoqua un soudain redoublement du climat. Le Linamaz, gonflé par les torrents dévalant des montagnes, sortit de son lit et dévasta les alentours du lac de Solkoon. L'armée k'neih fut balayée comme un fétu de paille, laissant le temps à Vrind de déboular du col d'Okhot à la tête du 7^e Tranche-Col et de prendre position près des chutes Loyloines. Le Salthar était sauvé, et gloire fut rendue à Gurlu. Cet épisode mit en avant deux points : le problème épineux de la défense de la frontière sud du Salthar, et la nécessité de maîtriser les eaux fougueuses du Linamaz, car la région située entre le lac de Kruth et les chutes Loyloines avait fréquemment souffert des inondations.

Revenu victorieux des guerres, bourgeois, Strash s'attacha à résoudre ce problème. Il décida la construction de barrages-fortresses le long du Linamaz. Cet ensemble d'ouvrages aurait le double avantage de canaliser les débordements du fleuve et de décourager les tentatives d'agression althusiennes.

En tout cas, la disparition de barques althusiennes et de patrouilles saltharites pousse Tagelberg à entreprendre une action commune avec des nobles althusiens afin de résoudre ce mystère. Une « commission d'enquête » bipartite dont nos aventuriers seront les observateurs se présente. Et à propos, quelle est cette créature mystérieuse ?

Le barrage de Wilsdorf fut le premier d'entre eux à entrer en service. Situé à proximité de la frontière, à quelques milles seulement des Forêts des Géants, c'est celui dont la vocation militaire est la plus affirmée. Il fut construit en trois années seulement, et plusieurs architectes se succédèrent sur le chantier. C'est le main Zeark Khanlul qui traça les plans définitifs, y compris ceux des fortifications.

Un ouvrage type : le barrage de Wilsdorf

Six ouvrages monumentaux jalonnent le Linamaz, depuis le pic de Kessel jusqu'aux chutes Loyloines. Leur construction débuta sous le règne de Strash et fut achevée sous celui de Korlun l'ingénieur, son petit-fils.

Le barrage de Wilsdorf fut le premier d'entre eux à entrer en service. Situé à proximité de la frontière, à quelques milles seulement des Forêts des Géants, c'est celui dont la vocation militaire est la plus affirmée. Il fut construit en trois années seulement, et plusieurs architectes se succédèrent sur le chantier. C'est le main Zeark Khanlul qui traça les plans définitifs, y compris ceux des fortifications.

Le secret fut remarquablement gardé. La région fut déclarée « zone interdite ». La population de la vallée dont les habitants et les terres allaient être inondés fut déplacée « en douceur », parfois jusqu'en l'Haut-Melkhar.

Le barrage de Wilsdorf est une retenue d'eau importante, couplée avec un ensemble de fortifications militaires, appelée « la ligne Khanlul ». Cette ligne n'est que l'élément avancé d'un système défensif s'étendant en profondeur sur près de 100 milles et six barrages.

Long de 250 mètres et haut de 120, le barrage de Wilsdorf est un ouvrage imposant. Son mode de fonctionnement, bien que rudimentaire par rapport aux barrages plus récents situés en amont du fleuve, lui permet de régler le débit du Linamaz d'une manière très satisfaisante. En cas de guerre entre le Salthar et l'Althusia, sa possession devenait un enjeu déterminant. C'est pourquoi les autorités de Kronberg ont veillé à l'inclure dans un corset défensif particulièrement imposant.

1. **Le barrage.** Le barrage proprement dit est surmonté d'un parapet crénelé. Une tour de garde se dresse tous les 50 mètres et abrite les patrouilles lors des interminables ou des périodes de repos. À l'extrémité est du barrage se trouve le donjon de Gal-Valor (9). C'est un ouvrage de trois étages, regroupant la capitainerie, les quartiers des officiers et des soldats de la garnison. On prétend qu'il existe des pièces secrètes et un véritable quartier général de campagne sous le donjon, c'est-à-dire à l'intérieur même du barrage.

2. **La forteresse de Gal-Bodur.** C'est une forteresse imposante, pouvant contenir une garnison de cinq cents hommes environ. C'est le siège du « bailliage austral ». On y trouve d'un état-major au grand complet, ainsi que tous les services nécessaires au bon fonctionnement d'une infrastructure militaire complexe. L'accès à cette place forte est réservé aux soldats saltharites ou, exceptionnellement, à des personnes accréditées par le bailli. Un sentier de montagne truffé de pièges mène au donjon de Karok, à la frontière même de l'Althusia.

3. **Les « puits à céréales ».** Officiellement, il s'agit d'entrepôts contenant des vivres et des matériaux de première nécessité. Ces entrepôts sont tous ronds, bien gardés et reliés au Linamaz par des canaux permettant à de petites embarcations d'y accéder. Les espions althusiens sont persuadés que ces entrepôts contiennent des produits hautement toxiques, une fois déversés dans le fleuve, pourraient le polluer sur une grande partie de son cours. L'utilisation d'une telle arme, si tant est qu'elle existe vraiment, dévasterait inimmuablement le lac de Solkoon et son pourtour. Les rumeurs les plus folles circulent au sujet de ces puits. Ainsi, des rapports prétendent qu'il abriterait des races lacustres étranges que les Saltharites tentaient d'apprivoiser afin d'en faire des combattants ou des espions...

4. **La forteresse de Gal-Hamon.** Un peu plus petite que celle de Gal-Bodur, elle se dresse sur un éperon rocheux, à l'extrémité est du barrage. Elle abrite une garnison importante, dont un détachement de cavalerie, chargée d'intervenir rapidement sur la frontière en cas de troubles. Gal-Hamon est une forteresse ouverte par laquelle transitent les voyageurs désireux de passer du Salthar en Althusia, et vice versa. On y trouve des bureaux où accomplir les démarches administratives nécessaires au passage de la frontière ou à la découverte du Salthar. La cour de la forteresse est habituellement fort animée. On y rencontre une population composée non seulement de soldats, mais également de trappeurs, de prospecteurs, d'éclaireurs, ou de commerçants ambulants. Le contraste avec l'austérité de Gal-Bodur est flagrant.

5. **Le village de Silneva.** Lors de la construction du barrage, la population de la vallée fut déplacée vers l'intérieur du Salthar. Néanmoins, une main d'œuvre importante resta sur place afin d'aider à l'édification de l'ouvrage. Une fois celui-ci terminé, Silneva continua d'abriter une cinquantaine de familles, dont l'activité principale devint la pêche. C'est un village assez désordonné (selon les normes saltharites), et ses habitants sont rudes. Les bagarres sont fréquentes lorsque les soldats de Gal-Hamon descendent écumer les tavernes du petit port. On peut s'interroger sur les raisons qui poussent le bailli à tolérer une telle source de désordre politique à proximité d'installations militaires si importantes...

6. **La cité engloutie.** La cité de Tregel, autrefois prospère, fut engloutie lors de la mise en service du barrage. De nombreuses légendes courent à son sujet. On chuchote que les eaux du Linamaz auraient été libérées plus tôt que prévu et que de nombreuses personnes auraient péri noyées. Les esprits hantaient encore le lac de retenue... On parle également de temples secrets et de présos cachés.

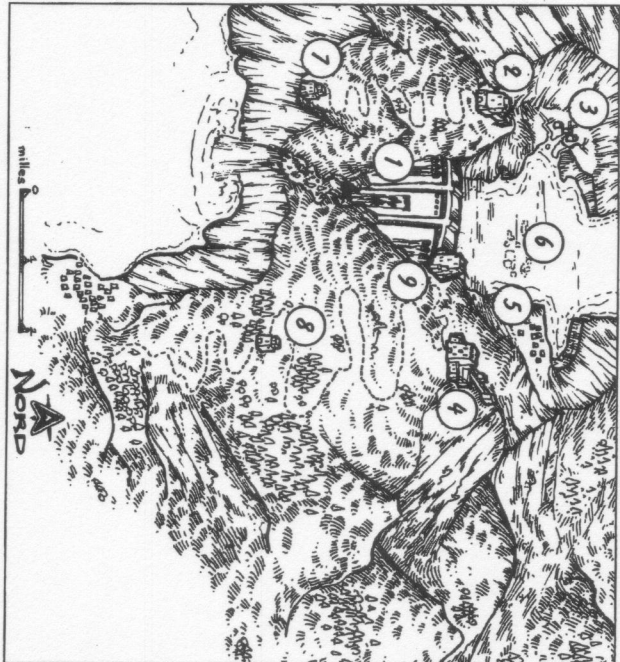
7. **Le donjon de Karok.** Il fut édifié en même temps que la forteresse de Gal-Bodur, juste à côté des chutes Loyloines, afin d'observer le lac de Solkoon. Sa construction fut dédiée à Kronberg, par des technocrates de l'état-major saltharite qui n'avaient jamais quitté les abords du lac de Kruth. En conséquence, la première garnison qui vint s'installer à l'intérieur du donjon constata que sa mission de surveillance était rendue totalement impossible en raison de la vapeur d'eau dégagée par les chutes ! Malgré la quantité de rapports envoyés à Kronberg, la réponse des autorités est toujours la même : il est nécessaire de maintenir une garnison à Karok !

Les autorités althusiennes sont persuadées qu'un escalier secret, taillé à l'intérieur de la falaise, permet d'atteindre l'une des nombreuses grottes qui bordent le lac. Une hypothèse saltharite serait dissimulée dans ce dédale, prête à fondre sur Solkoon à la moindre occasion.

8. **Le donjon de K'rum.** C'est le poste frontière saltharite. Un soin tout particulier est apporté à son entretien, afin que les voyageurs venant d'Althusia soient impressionnés. Tout est parfaitement entretenu : pas une mauvaise herbe ne pousse entre les moellons de la tour. Les étendards claquent au vent et une partie de la garnison parade en permanence dans un ordre remarquable. Le sentier montant de Solkoon, plutôt poussiéreux, se mue à partir du donjon en une route dalée (du moins jusqu'à Gal-Hamon).

Quelques personnalités

Korn Tagelberg. C'est le personnage le plus important de la région. Il est à la tête du bailliage austral et détient tous les pouvoirs. C'est un cadet de famille qui s'est plusieurs fois illustré lors de guerres seigneuriales ou d'accrochages frontaliers. Sa compétence dans le domaine militaire est indéniable, et il a su remarquablement organiser son bailliage. Au physique comme au moral, c'est un homme austère. Il parle peu, mais ses décisions sont sans appel. Ses soldats le craignent et le respectent.



Phyrd Hagnor. On le présente souvent comme le bras droit de Tagelberg, bien que ces derniers s'en défendent. Phyrd est un homme rondouillard et affable, qui ne dédaigne pas une certaine ostentation. Officiellement, Phyrd est chargé des relations commerciales et frontalières, avec l'ang de bailli sans circonscription. Il n'a aucun pouvoir d'ordre politique ou militaire, hormis celui de commander à une micro administration de trois officiers royaux, dont la tâche consiste à s'occuper des formalités des voyageurs et commerçants. Cependant, on le voit très souvent en compagnie de Tagelberg. Phyrd effectue de fréquents voyages en Althusia (il aurait des contacts avec les K'neih de Solkoon), et certains marchands titubants jurent l'avoir entr'aperçu en Reipublica Palama.

Gorlun Hakzal. Gorlun est un ingénieur nain, chargé de la surveillance et de la maintenance du barrage. Pour cela, il dirige une petite équipe permanente d'une vingtaine de gens de sa race, qui quittent rarement Gal-Valor. Il veille sur l'ouvrage avec une jalousie malsaine et y passe la majeure partie de son temps. On peut néanmoins le croiser à Gal-Hamon, surtout lorsqu'une troupe naine est de passage. L'un de ces affrontements l'a même amené à têter du cachot... l'espace de quelques heures !

Markuz Berenz. Fort en gueule, Markuz est le patron de la coopérative des pêcheurs de Silneva. C'est un colosse paternellement qui règne en despote sur le village. C'est indiscutablement une « personnalité » locale, connue à des lieues à la ronde ! En état d'ébriété, il se prétend « seigneur de Silneva ». Il a eu plusieurs fois de terribles affrontements verbaux avec Tagelberg, qui ne le supporte pas. L'un de ces affrontements l'a même amené à têter du cachot... l'espace de quelques heures !

Denta Beck,
Phyrd Hagnor
Prière niveau 9.
Markuz Berenz
Rôdeur niveau 6.

Caractéristiques pour AD&D

Soldat saltharite standard
Carnetier niveau 1, CA 7 (cur double), PDV 8, Dégâts 1d8 (épée longue), JACD 20.
Cavalier d'élite
Carnetier niveau 3, CA 5 (cotte de mailles), PDV 22.
Dégâts 1d6-2 (lance), JACD 17.
Compétences : Spécialisation martiale (lance), Équitation 13.

Rôdeur niveau 2, CA 8 (cuir), PDV 15, Dégâts 1d8 (épée longue), JACD 20. Compétences :
Pisage 14, Connaissance des animaux 10, Météorologie 13, Orientation 15.
Nain standard du 7^e Tranche-Col
Carnetier niveau 4, CA 4 (cotte de mailles + bouclier), PDV 30, Dégâts 1d8 + 2 (hache d'arme), JACD 17. Compétences : Spécialisation martiale (hache), Alpinisme, Combat aveugle.

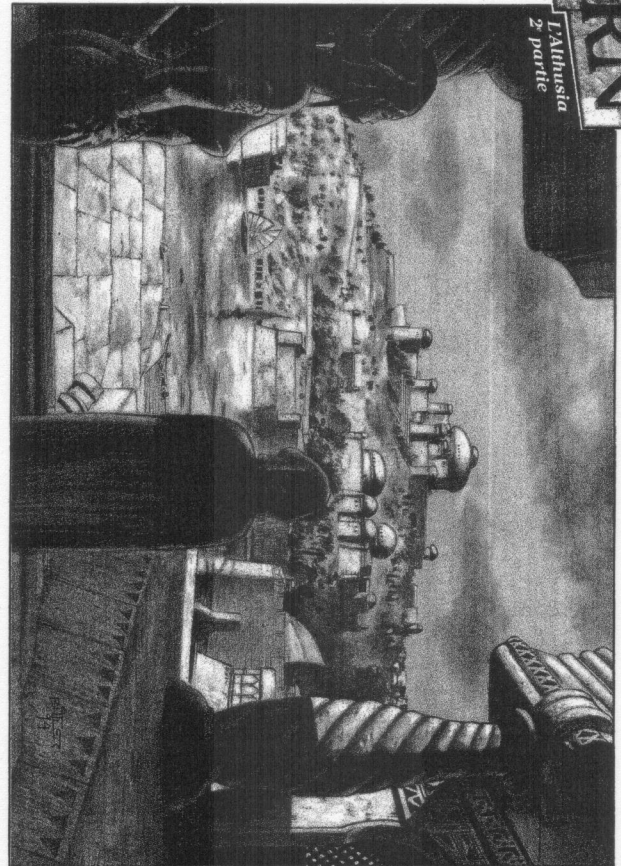
Nain du service d'entretien du barrage
Constructeur niveau 0, CA 10, PDV 7, Dégâts 1d6 (épée courte), JACD 20. Compétences : Alpinisme, Acrobatie 15, Magouerie 13.
Korn Tagelberg
Guerrier niveau 10.

de Paorn

L'Althusia
2^e partie

L'Althusia

C'est au coucher
du soleil
que le quartier
chaud
de Gafghoum
commence
à vivre.



Comme pour les autres empires de Paorn, après le chapitre consacré aux grandes lignes géographiques et aux institutions qui régissent l'Althusia, voici un zoom sur sa capitale, Oljad, et sur quelques lieux particuliers de cette vaste réunion de royaumes et de peuples.

Oljad, perle du désert

● **Les Pêcheurs d'étoile.**
Chaque membre de cette mystérieuse tribu porte un carquois de l'étoile qu'il a choisi. Ils se réunissent lors de cérémonies nocturnes afin de modifier la course des astres.

● **Les Gardiens de Vie.**
Passés maîtres dans la capture et le dressage de scorpions géants, ils vivent en parfaite harmonie avec ces créatures. Ils parcourent les rues d'Oljad pour vendre leurs terrifiants poisons distillés à partir du suc de ces animaux.

● **Le dieu venu du fleuve**
Les Oljadiens ont domestiqué le shill, une sorte de grande salamandre verte à taches jaunes, à l'usage des palmiers, qu'ils utilisent pour tracer les bateaux lorsqu'il faut remonter au vent.

Aussi voutent-ils un culte à Shlak, le dieu à facettes de shill. Son avatar, qui réside dans Oljad ou sur les rives du Lhamaz, apparaît parfois au shaim et à ses prêtres, mais aussi, en de rares occasions à des barceliers du clan des Monteurs de Shill.

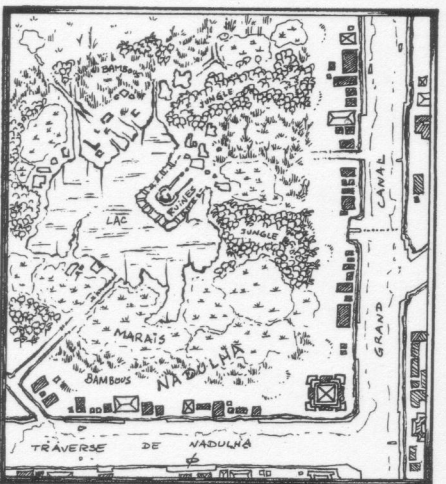
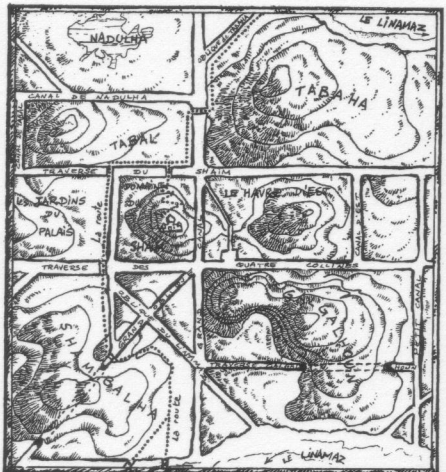
Oljad, « île du fleuve », cité du shaim, carrefour des peuples, la capitale d'Althusia, bâtie au milieu du désert comme une épage fantastique échouée sur le sable brun. Enclavée au milieu d'un vaste réseau de canaux, elle n'est traversée que par une seule route, qui franchit de nombreux ponts de bois, faciles à détruire en cas de siège. Insonnante, ponctuée de forteresses, la ville de Padishaan IV est un labyrinthe fluvial sur lequel règnent en maîtres incontestés les milliers de marins qui en connaissent les reculs, les bras morts, les boyaux souterrains. Les plus vieux édifices de la cité impériale dominent, du haut de cinq hautes collines, les faubourgs dont le dessin se perd dans les vibrations de l'air chaud et humide. Entre les hautes bâtisses aux mosaïques chamarrées, K'rieth, Yinhanthi, peuplades mystérieuses du Pays noir, Nélorians et étrangers composent un peuple éclectique et pourtant harmonieux. De cet amalgame culturel gère d'une main de fer par le shaim, ressort une vaste cité aux charmes multiples. Plus encore que dans une ville bâtie sur la terre ferme, les canaux accentuent le cloisonnement d'Oljad en quartiers aux caractères contrastés.

— **Le Domaine du Shaim** est le cœur de la cité. L'accostage y est strictement réglementé et surveillé par des patrouilles. Au faîte de la plus haute colline se dresse l'imposant palais de Kadhaf Padishaan IV, merveille de pierre blanche, de marbre et de lapis-lazuli rehaussé de mosaïques et d'or. Dans la journée, on peut assister aux incessants ballets de centaines de serviteurs qui s'affairent à l'entretien de ce vaste flot. Accrochée au flanc nord

de la colline, entre le palais et le bassin militaire, une somptueuse citadelle de porcelaine scintille sous le soleil de plomb. Nul n'a pu pénétrer en ce lieu de prodige, et l'on murmure qu'y seraient enfermés des diables, êtres magiques mi-démons, mi-fantômes, liés par Padishaan lui-même. Le flanc sud, lui, est consacré à la distraction des nobles, hauts fonctionnaires et astronomes de cour. Le cirque, l'opéra, le théâtre, le Palais des Arts, lieu d'exposition ou de réception, le théâtre, et le Palais du Jeu, véritable cathédrale où dans la pénombre fraîche et sous de hauts plafonds, quelques riches personnalités viennent chercher une réponse à leurs questions. La rumeur veut que les dieux y jouent avec les âmes désorientées et que de nombreux fantômes parcourent des salles changeantes en dérivant des étagères ou de divins présents, lors de joutes ludiques : échecs althusiens, jeu des écailles (sorte de Loto aux règles mathématiques complexes), dominos des Dieux, sont les jeux les plus appréciés de ces créatures livides. Shlak, le porteur de thé chaud, affirme que l'on n'y affronte que ses propres rêves ou cauchemars...

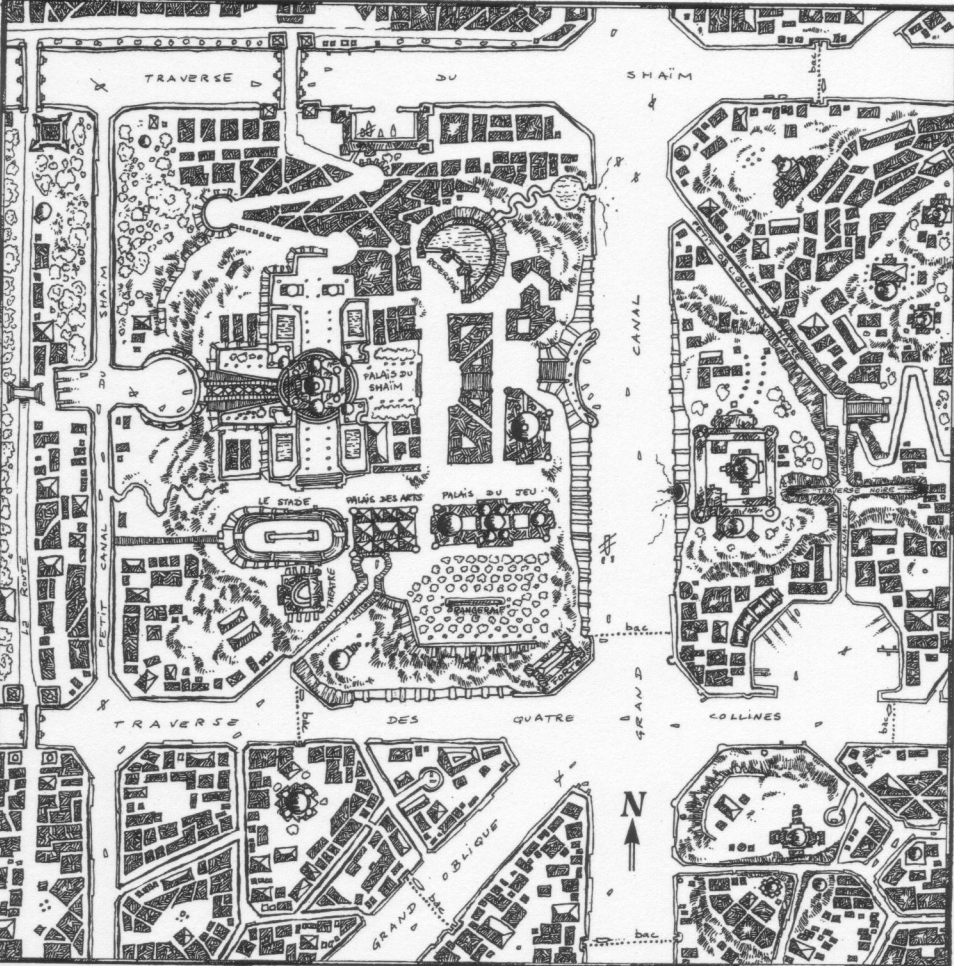
balissant à l'ombre de la demeure du shaim, une source d'eau claire alimente un énorme réservoir au nord-est, qui permet aux habitants du palais de disposer de réserves d'eau fraîche illimitées. Hormis lors de grandes fêtes qui se déroulent au cirque, le peuple n'est pas admis sur le Domaine. L'hot situe à l'ouest du palais, au-delà du Petit Canal du Shaim, est un vaste parc d'agacement pour le maître de l'Althusia et ses proches : chemins ombragés, pelouses de « damandoull » (une sorte de croquette) et le fameux Palais aux Fées qui fait la joie des enfants nobles...

Vue générale des reliefs



Plan d'Oljad

Et en poster central : la grande carte de Paorn



Domaine du Shaim

Nadulha

Demeure fantôme du Pays K'tang

Voyageur égaré, soldat étranger isolé de sa personnalité, contrebandier : ils sont des étrangers à mentir une étrange bêtise, perdue dans la forêt sur le flanc du mont Keshar, à l'est de la forteresse de Tyak. Mais aucun ceux qui ne les cherchaient pas ont pu les voir, autant les patrouilles ou les expéditions menées pour la trouver ont toutes échoué. Selon Epiphonon, magicien repenti devenu professeur d'échecs althusiens au palais des jeux d'Ojlad, il s'agit du castral des illusions de l'iskorn, un sorcier assez puissant dont l'esprit est dérangé.

« Les dieux ont coupé le monde en deux par le fleuve Linamoz, pour voir si les hommes arrivent à le réunifier. »

Proverbe K'tiench

Les enfants secrets

Bien que dans certaines régions, surtout au sud, on pratique l'esclavage, les enfants sont protégés par tous les Althusiens, jusqu'à l'âge de sept ans. On peut leur demander de menus travaux, mais pas leur imposer. Maltraiter un enfant est un sacrilège, le blesser un crime grave. Mais des huit ans, cet état de grâce disparaît...

Un lieu de rendez-vous...

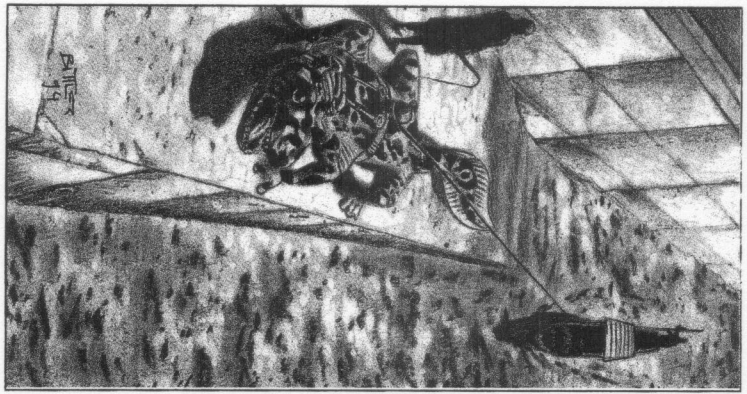
Le Guer du Grand-duc « 15 jour du mois des Vendanges. J'aime ce castrange. Je l'ai toujours connu. Elle appartient à mon oncle Rojlon, ancien guerrier-bâtisseur d'Ojlad, et à ma tante Sétienonhmi, une Yimbanhi cultivée et calme. Il y a deux siècles, c'était une tour de guet. Puis la frontière a bougé. La forêt a grandi. Aujourd'hui, la salle du bas, assez vaste, abrite deux grandes tables pour les nobles, et une plus petite où Roj et Dimhi font la cuisine près de l'âtre monumental. Aux beaux jours, la double porte, assez large pour laisser entrer un étranger, reste ouverte sur la chambre du Guer, où court un ruisseau, et l'on voit une table dénudée pour les habitants. A quelques coudées au-dessus de la tête, un plancher à été aménagé. Les clients

— **Le Havre d'Ist**, de l'autre côté du Grand Canal, est le quartier résidentiel d'Ojlad. Ici vivent tous ceux à qui il manque encore quelques titres de noblesse ou quelques grades d'officier pour prétendre loger sur le Domaine du Shiam. La plupart des maisons sont de vastes demeures familiales de plusieurs dizaines de pièces englobant des patios, voire des piscines intérieures. Les plus riches sont de véritables petits palais entourés de parcs où croissent les cyprès, les palmiers, les cèdres et d'autres essences rares. Des bataillons de palmiers, passés maîtres dans la sculpture végétale, sont chargés de l'entretien des parcs d'agréement. Cultivant l'art de la promenade au crépuscule, les habitants aiment à flâner parmi les ruines prestigieuses de beaux monuments antiques. Une milice active veille à la sécurité et à la sérénité des lieux. Seule zone animée de ce quartier, le Bassin aux soies, d'où partent les étoffes fabriquées par les manufactures de la rade, et dont la matière première provient de l'Ior situé juste à l'est, le jardin des Fils. Là, des millions de gigantesques vers s'échangent dans les arbustes cultivés, filant de délicates fibres utilisées pour les tentures et les célèbres tapis d'Ojlad. Certains affirment que dans un minuscule jardin secret du palais, une variété magique de ces vers fabriquerait un tissu capable de voler dans les airs.

— **Galgalhoun**. A l'heure tardive où les promeneurs du crépuscule descendent les ruines du Havre d'Ist, la douce nuit d'Ojlad voit une myriade de lucioles zébrer la Traversée des Quatre Collines : des silhouettes encapuchonnées chuchotent tandis que les barques traversent le canal vers Galgalhoun, aussi surnommé le Quartier de la Lune. Toute la nuit, des groupes vont dériver entre les îlots de ce quartier, pour y savourer les mille et un plaisirs du jeu et des rencontres. Aux endroits où la colline de Galgalhoun est la plus haute, d'étroits canyons aquatiques ne voient le soleil que quelques minutes par jour, et il y règne une ambiance étrange, au parfum de pierre moussue et d'eau stagnante, mêlée aux fumées qui retombent des auberges et des estagnants percées des dizaines de mètres plus haut. Sous le flanc nord, en pente douce, un important canal souterrain traverse la colline vers le Petit Canal. Depuis cette traversée, une multitude de canaux secondaires minent les sous-sols de Galgalhoun et offrent au voyageur curieux, enchantements et mystères : le Tunnel des illusions où dans une brume hallucinatoire d'étranges créatures dansent sans cesse, l'Arche aux Marchands où l'on trouve les dernières des plus rares... La rumeur affirme qu'un de ces canaux conduit dans un mystérieux domaine troglodyte.

— **Shambalha** est le quartier le plus actif d'Ojlad. Sans distinction, s'y rencontre péle-mêle des artisans, les temples plus ou moins ostentatoires des principaux cultes d'Althusia ainsi que des écoles, les quartiers généraux des guides de bacheliers, des habitations bourgeoises et des taudis rehaussés de mosaïques, des auberges, des hostelleries, ainsi que des caravansérails et des entrepôts à proximité de la Route. Mais surtout, c'est le quartier des fakirs, des charmeurs de serpent, des illusionnistes qui assurent, nuit et jour, le spectacle dans les rues pavées. Ne manquent pas de visiter les célèbres forges de Malk Khean d'où sortent les allages les plus audacieux, les armées les plus belles, ne résister pas à l'invitation de maître Tofiang et de ses chétifs d'œuvres de cuisine quantique : entrez sous la voûte céleste artificielle du grand astrologue Vhal Eff'Rhit...

— **Tabaha**. Vu des rives du Linamoz, Tabaha ressemble beaucoup à Shambalha. Mais sur la haute colline de sable noir, de hauts minarets portant de fines colonnettes et des fresques de porcelaine, sont autant de points d'ancrage à la plus curieuse réalisation d'Ojlad : l'Archipel céleste. Suspendu à de gigantesques méseuses filantes perpétuellement renouvelées par une armée d'enfants, ce vaste éche-



Des leur plus jeune âge, les enfants du clan des Monteurs de Shilis apprennent à maîtriser les terribles carnassiers aquatiques.

fandage de bois sombre est un véritable quartier miniatre, on y trouve le Collège cosmographique de Fihorus le Flamboyant, l'Encuménisme, célèbre auberge dont les terrasses s'orientent en fonction des constellations ; les jardins suspendus du grand jardinier El Bab'Hyoloin ; et surtout le splendide Quai des Floties où d'étranges vaisseaux volent sans l'aide d'aucune méduse, viennent parfois accoster. Au-dessous, plonge dans une ombre bienlâsante, s'étale le frais et gigantesque marché aux fleurs.

— **Nadulha** est « l'île morte ». Anciennement occupée par de riches demeures entourées de parcs, et par des temples, elle a subi il y a quelques années un glissement de terrain. L'eau a tout envahi, créant un grand lac au centre et d'autres plus petits, des zones marécageuses, ensablant certains canaux. Sous les quais, construits en dur, ont résisté, et sont encore habités. Au centre, les parais et les méandres ont investi quelques ruines dont les étages étaient habitables. Mais personne ne s'aventure au cœur de ce quartier encombré de véritables jungles, de bambous au développement anarchique, de marais et de sables mouvants. Nadulha n'est pas le seul quartier ensablé et abandonné, mais ce qui le distingue, c'est sa proximité du centre de la ville : un seul canal le sépare du quartier Tabal, le quartier des universités.

— **Tabal**, bien que légèrement vallonné, ne possède pas les reliefs escarpés des quartiers voisins. C'est l'îlot des écoles, qu'elles soient scientifiques ou militaires. La prin-

cipale est l'Université de mathématique et d'architecture, qui en taille devance de peu l'école astronomique et divinatorie, capable d'accueillir jusqu'à trois cents élèves et tout le personnel nécessaire.

Des villes d'Althusia

— **Keldin**. Un fort vaste, massif, aux murs de pierre grise, domine le petit village portuaire. La vie de la citadelle est réglée par les patrouilles. Chaque matin, la petite patrouille sort dans les brumes de l'aube ; trente cavaliers vont rassembler les ruines de cette ancienne vallée prospère, ravagée par les guerres et les incendies, pour revenir le soir. Et chaque début de semaine, le départ ou l'arrivée de la grande patrouille : cent cavaliers et cinquante moles pour l'entretien, qui vont, l'œil aux aguets, par des itinéraires toujours différents, longer la frontière isovramienne, coupant la vallée de la Kadrima, remonant les falaises de la Cretiche, jusqu'au fort de Tyak, à deux bonnes semaines de là, pour revenir après quelque repos. Selon les jours, quatre ou cinq patrouilles sont en mouvement, envoyant chaque jour leur rapport par colombe voyageuse.

— **Naeloon**. Au centre de Naeloon se trouve le temple des Trois Cercles. Seul son dôme d'or émerge du sol, le reste s'enfonce dans le roc. Les pèlerins, yimbanhi en majorité, viennent y converser avec leurs ancêtres ou d'autres fantômes. Autour du temple, la ville est un mélange hétéroclite des barbares chaoyantes de sapin et de torchis peint des marchands d'objets de culte ou de nourriture, d'où émergent quelques riches demeures en pierre où vivent d'anciens pèlerins ayant décidé de se fixer à côté du temple, ou des devins de haute renommée.

— **Omironde**. La cité des rêves semble trop calme quand on connaît l'intense activité commerciale. Mais c'est la ville des arriero-cours. Prêtres yimbanhi ou négociants bourgeois rencontrent les propriétaires nébuleux autour de petits jardins secrets au bout de couloirs labyrinthiques. La se négocie, entre une pièce d'eau et une volière de rolin, d'importants marches de farine de pavot transcendantal, d'herbe qui rend naïfs, ou de vin divin...

Caractéristiques pour AD&D

Avenir de Nank (Prêtre 20, Ranger 15)

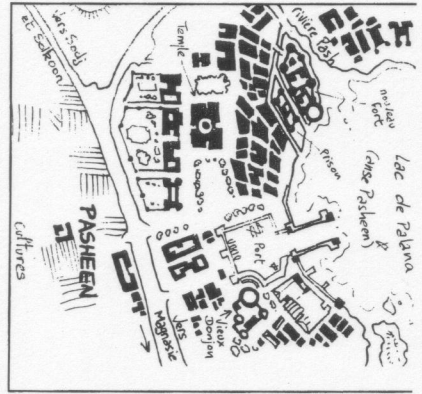
• **Devoteur de ses préceptes** : s'immerger durant une minute chaque jour, dans la fléuve ou toute étendue d'eau où vivent les shill (il arrive, rarement, que le prêtre soit happé par une de ces créatures, le plus grand honneur que l'animal puisse lui faire).

• **Sorts domestiques** : accès à toutes les sphères avec une préférence marquée pour les sorts d'eau, les sorts animés (transformation en animal, conjuration), et parfois des sorts de feu.

• **Attaques spéciales** : l'invulnérabilité de Nank peut employer à volonté un sort de Tempête de feu ou de Levée des eaux une fois par round. Il possède un gigantesque manteau d'eau (manteau +5).

Roi

Ror est un chien magique créé par un magicien aujourd'hui décédé. Lorsque ceux qu'il considère comme ses maîtres sont en danger, il se transforme et prend des caractéristiques d'un dragon géant bien (Bestiaire monstrueux, p. 53), sauf pour le langage et le souffle de feu, qu'il ne possède pas. CA 3. Dé de vie 6, TACH 13, trois attaques : 1-4/1-10/1-10.



— **Pashéen**. Sous des dehors excessivement bourgeois et respectables, la petite ville dissimule ses espions, ses activités de sociétés occultes, et la forteresse qui semble toujours à moitié désertée abrite dans ses sous-sols (qui communiquent par un long souterrain avec la forêt proche) des troupes de choc importantes.

— **T'ménal**. Dans les méandres les plus à l'ouest du delta du Linamoz, là où le courant est presque nul, se tient l'immense ville des brumes, au milieu des marais malodorants, chauds et infestés d'insectes. Agités par un environnement difficile, les habitants y demeurent malgré tout, car la ville est bâtie sur le seul morceau de terrain stable de la région, et sert d'embarquement pour nombre de marchands venant de Pétropont et des plateaux de Kosiph en direction d'Ojlad. On y trouve quelques négociants, des auberges, des fabricants de charrettes de banhou. Depuis l'apparition des raids des diables de mars, ce petit bourg s'est fortifié de remparts en bois. Mais parfois, à la levée de la brume, des gens sont retrouvés décapités, d'autres ont disparu... Petit à petit, ses habitants quittent T'ménal, malgré le courage de Shirapok, prêtre K'tiench du culte de Nank, mais aussi ancien ranger des troupes du shiam, qui se bat contre l'agone de sa ville.

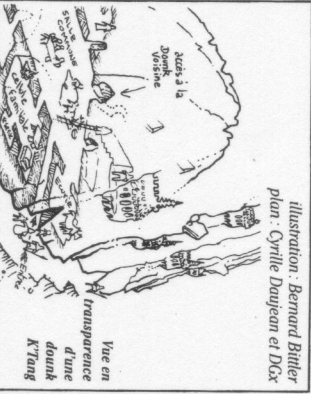
— **K'yang**. Au flanc des mesas, d'où l'on surveille les plaines et les forêts proches, s'accroche la cité semi-troglodyte. A l'extérieur, de petites verandas de brique et de stuc peint et vernis font comme autant de champignons multicolores. A l'intérieur, la lumière du jour qui pénètre chichement par des milliers de petits orifices éclaire une vingtaine de cellules familiales, d'ateliers ou de forges. Caractéristique de ces « donk », s'ouvre sur de petites places taillées dans le roc et richement peintes, où jouent les enfants, où l'on discute, où l'on effectue certains travaux en commun. Toutes sont reliées entre elles et possèdent une écurie et une issue vers l'extérieur.

Patrick Bousquet, Christophe Debien et Didier Guesbert

Illustration : Bernard Billier

plum : Cyrille Daugan et Ddx

et Didier Guesbert

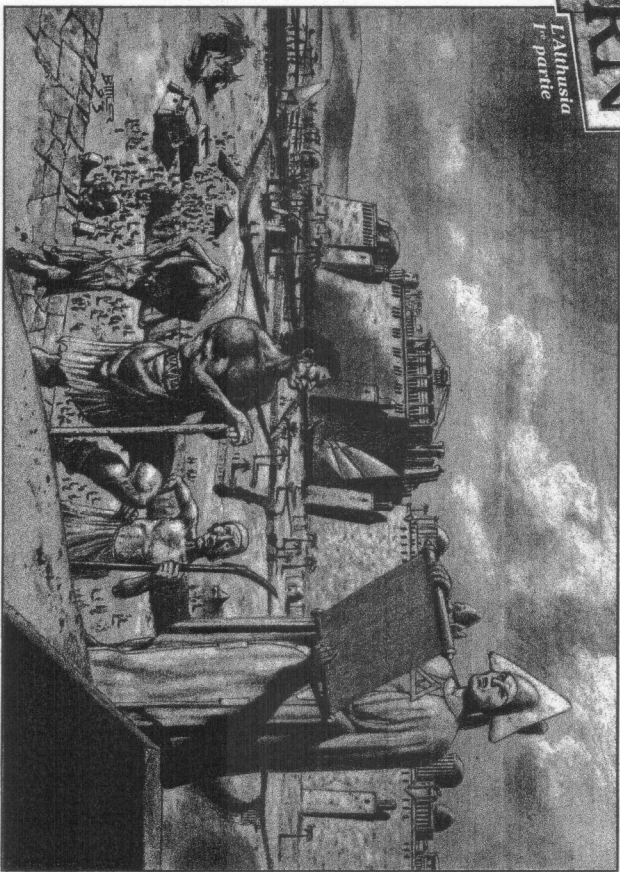


Y montent par un escalier raide, presque une échelle, vers la chambre unique, que l'on peut séparer en deux par des lourds rideaux. Roj et Dimhi eux, montent par le très étroit escalier incurvé dans l'épaisseur de la muraille, vers la salle haute, d'où ils dominent la forêt. L'auberge est rarement inactive. Elle se trouve à une petite journée de cheval de Pashéen, et sur la route proche, très fréquentée, un paname guide les étrangers vers la chambre. Toutefois, il arrive régulièrement que des voyageurs se montrent grossiers, agressifs. En général, mon oncle arrive à les mettre à la porte, avec l'aide d'un client régulier. Mais hier soir, les hommes étaient cinq, et si je n'avais été là, l'auberge aurait été vide. Par mes auberges, mon oncle m'a encore bien épé, ma tante le fouet, et heureusement, je suis me battre à deux mains ! Mais nous nous espions, et nous allons avoir le dessous. Soudain, l'entendis un grognement grave et rauque. Une bête énorme aux yeux jaunes se tenait dans un coin de la salle. Elle bondit sur le plus éloigné de nos auberges, qui lui porta un coup de hache. Petite perdue, la lame glissa sur le pavage épais et glissant, et des mâchoires lui sectionnèrent le bras ! Même échec pour la flèche que lui décocha à bout portant un second bigard, qui y perdit une main. Les trois autres s'enfuirent, traînant leurs blessés. Je regardai le monstre, qui, après avoir inspecté au dehors, se dégonfla pour redescendre le petit chien noir qui m'avait pris en affection à T'bank et me suivait depuis des semaines ! L'animal alla se coucher près de l'âtre avec un coup, et Dimhi lui porta une grosse part de volaille qu'il devora avec appétit. Le lendemain, comme le parcas avec l'ade, je vis le chien toujours couché sur la pierre chaude près des braises, il ouvrit un œil, remua la queue, mais ne bougea pas pour me suivre. Depuis, le m'ingénieux Panoucou moins pour Roj et Dimhi, tenanciers du Guer du Grand-duc, charmante auberge isolée de la forêt de Pashéen, sous la garde du petit chien Ror... »

Extrait du Journal de Faidelme Norenkette, concitoyenne de première classe de la Guilde des messagers de Ror.

Le monde de l'Althusia 1^{re} partie

Sans attendre la suite d'Oglad, la cité de Poordrua sur les bords du Linamar, en pleine prospérité, réveille de splendeur avec la capitale.



La découverte des quatre empires qui composent le monde de Paom a commencé dans le n°74 de Casus Belli. Après avoir parcouru la Burgonie et le Salthar, voici aujourd'hui l'Althusia, son histoire et ses peuples, son système politique et économique.

Les Inquisiteurs secrets de Shanshiva

Depuis un siècle, quelques hommes yinhanthi osent enfin se rébellier contre leur condition soumise, et quittent leur pays pour rejoindre la liberté du territoire K'neth. Mais certains religieux fanatiques ne l'entendant pas de cette oreille, et il ont créé la secte des Inquisiteurs secrets de Shanshiva. Les Inquisiteurs tentent par tous les moyens de ramener les «âmes égarées» dans le droit chemin, c'est-à-dire en pays yinhanthi, où elles sont emprisonnées dans des harnais souterrains pour subir une «rééducation». Ces pratiques révoltantes ont attiré plus d'une fois l'attention du clergé régulier, qui a bien du mal à repérer les coupables dans ses propres rangs.

Du haut de son palais d'Oglad, le shaman Kazhar Padishaan IV, demi-dieu et maître de l'Althusia, contemple pensivement les deux territoires dont il est le trait d'union. Vers le levant, les dunes du pays yinhanthi font vibrer l'air de chaleur. Vers le couchant, les rochers blancs du pays K'neth l'éblouissent malgré la distance. La vie est dure dans l'empire de la soif, pense le souverain. Dure dans les déserts aux mille pièges, dure dans les méandres fertiles du fleuve Linamar où s'entasse une population abondante et méisée. Seuls les plus avisés savent trouver les oasis bienheureuses, les vertes vallées secrètes, véritables joyaux cachés au cœur des contrées arides...

Les Althusiens

L'empire d'Althusia repose sur la puissance militaire, la science et l'organisation des K'neth, mais aussi sur la très ancienne culture religieuse yinhanthi, en passant par les arts musicaux et culinaires les plus sophistiqués de tout Paom. Le peuple althusien est formé d'une mosaïque d'éthnies, originaires des lointaines provinces rattachées à l'empire (Hautes Tribus, Nélor, Pays non...). Au cours des précédents siècles, les K'neth ont abandonné les steppes de l'est pour asseoir l'Althusia. Les Yinhanthi, après des années de révolte, ont finalement accepté leur nouveau souverain afin de sauvegarder leur culture et d'éviter l'esclavage. De ces débuts difficiles est resté un certain clivage : l'aristocratie demeure en majorité K'neth, même si la proportion de Yinhanthi anoblis est loin d'être négligeable. Quant au peuple, longtemps div-

et régulier, ou d'appeler par un numéro certains objets d'utilisation courante...

Le peuple yinhanthi

Les Yinhanthi ont la peau brunâtre et sont de petite taille. Sujets à l'embouppant, ils sont ronds et poupons s'ils sont riches, et osseux s'ils sont pauvres. Dans les deux cas, leurs yeux noirs profondément enfoncés sous des orbites saillantes leur donnent un regard féroce et pénétrant. La rigueur d'esprit des Yinhanthi est proverbiale : toute négociation avec eux met deux à trois fois le temps nécessaire pour être conclue (quand seulement elle aboutit). Le Yinhanthi essaye toujours d'imposer son prix, son itinéraire, sa façon de faire. Il ordonne, se fait, sa décision, se fait à nouveau... Cela ressort notamment dans les constructions : bâtisses sans tenir compte de l'avis du voisin, les maisons sont disparates, enchevêtrées, et c'est presque un miracle qu'il existe des rues. La population n'est pas belliqueuse. En dehors de quelques guerriers fanatiques, la plupart des gens demeurent de simples cultivateurs ou embrassent une carrière religieuse. Héritiers d'une culture mystique millénaire, les Yinhanthi en sont aussi les victimes : la complexité de leurs cultes les oblige à tant de cérémonies qu'il ne leur reste pas de temps pour gouverner ! Leurs dévotions quidiennes s'adressent à une multitude d'esprits et de divinités, parmi lesquelles : Shanshiva, dieu des Sept Futurs, le déesse des Sources (géglement vétérite au Salthar), ou même le sinistre Ombra, dieu chthonien des mondes inférieurs. Les prêtres de Shanshiva sont les plus importants et assurent l'autorité « morale » de l'Althusia.

La Frontière de Jade

Principale région verte de l'Althusia, la Frontière est aussi l'un des lieux les plus dangereux de l'empire. Ce ruban impenétrable, qui s'étend sur 1200 kilomètres de long et 200 de large, court de la Cataracte jusqu'à la Burgonie, empruntant au passage des centaines de noms locaux : l'océan Vert au nord de Trak, la forêt des Ombrés à Soodia, les bois Hurlants sur les monts venteux vers Pashien, etc. Les Althusiens évitent soigneusement ces forêts qui, en dehors de rares trouées permettant le passage, sont de dangereuses terres inexplorées infestées de trolls, abîmes-qui-parlent et autres diableries. Orkall l'éventrèrent, un insaisissable chef orque, en a d'ailleurs fait un territoire de chasse pour ses sauvages guerriers monteurs de loups.

De plus, la Frontière de Jade abrite de mystérieuses communautés de francs-sergents (comme les Exécuteurs d'Ombra ou les Mages érotiques) en butte avec la toute puissante Arcania. Mandatés par l'empire, les mercenaires K'iang traquent sans cesse ces magiciens renégats, qui sont souvent obligés de fuir en abandonnant leurs innombrables repaires... et les pièges magiques qu'ils y ont laissés !

Le Pays K'neth

Le damier des dieux

Les K'neth imaginent volontiers leur pays comme étant le « damier des dieux » : une étendue plate et régulière, où la pluie blanchit des blocs de granit se conjugue avec les plages de sable sombre. Partis, quelques lunités nocturnes s'éloient dans le ciel, révélant l'emplacement d'une mine de fer ou les esclaves de l'empire travaillent sous le fouet des forgerons de guer-

re althusiens. Ailleurs, des oasis-fortresses renforcent leurs hautes palissades de bois, craignant les raids des semi-géants qui descendent des plateaux de K'osiph. Rarement, c'est un collage d'astrologues qui dresse ses tours altières vers le mystère des étoiles...

Mais le spectacle le plus étonnant demeure encore celui des ténérantes aéromarchands K'neth, sillonnant le ciel du désert à bord de leurs mongolifères chamarrés : les méduses filantes. Arborant d'extraordinaires motifs colorés phosphorescents, ces ballons aux formes variées sont assemblés à partir de gigantesques méduses fongiques, que les bracomiers K'iang chassent dans les forêts salthariennes de l'océan Vert. Cousues, gonflées par les gaz issus de leur propre décomposition, harnachées avec un réseau de films directionnels, les méduses filantes sont difficiles à fabriquer et d'un maniement souvent hasardeux. Leur nacelle ne peut accueillir que trois personnes. Elles ne sont construites que pour les besoins d'un pilote particulier (marchand, messager ou éclaireur) et leur toile se détériore au bout de quelques mois.

Les plateaux de K'osiph

Entre les déserts et les rares forêts habitables, il n'y a dans toute l'Althusia que peu d'endroits où procéder à l'élevage des chevaux, pourtant nécessaires aux armées du shaman. Les étranges fourmis de l'empire occupent les hautes plateaux de K'osiph : on les nomme les Valatans. Favorables et fiers, ce sont des nomades originaires de l'océan, comme en témoignent leur peu claire et leurs yeux gris. Mais alors que leurs négociants parlent couramment le K'neth, les autres ne s'expriment qu'au moyen d'un langage animal : celui dont leur clan aborde le totem (clan du loup, clan du cerf, etc.). Certaines légendes racontent que les Valatans peuvent commander à leur animal-hôte, et même voir par ses yeux. D'autres prétendent qu'ils seraient eux-mêmes des animaux, victimes d'une forme de malédiction...

Mais sur les hauts plateaux vivent des habitants bien plus sinistres et dangereux : les difformes semi-géants formors. Frustrés et peu nombreux, ils vivent dans des cavernes, dont ils ne sortent que pour chasser ou lancer des raids contre les habitants des plaines. Les Valatans sont leurs ennemis héréditaires.

Les Hautes Tribus (Pays K'iang)

Chevauchant leurs agiles hyènes de guerre, les tribus K'iang sillonnent les steppes et les frontières du nord-ouest. Contrairement aux très indépendants Néloriens, les Hautes Tribus sont dévouées corps et âme au shaman. Pourtant, elles ne sont que partiellement soumises aux lois de l'empire. L'origine de cette relative autonomie découle d'un geste judicieux du shaman Pashkath II. Vainqueur des tribus qui harcelaient ses territoires occidentaux, il vit dans les yeux du chef K'iang Ourbapa et de ses guerriers une réelle admiration pour ses propres qualités de chef de guerre. A la stupéfaction des dignitaires présents, au lieu de contraindre le vaincu à se prosterner, il demanda au général K'neth posé à ses côtés : — « Comment se sont battus ces hommes ? » — « Comme des lions majestés ! » répondit le militaire surpris. Pashkath, les yeux rivés à ceux du K'iang, lui demanda alors : — « Comment se sont battus mes hommes ? » — « Comme des lions, grand général ! » — Bien... Les lions ne se mangent pas entre eux. Vous-nous être allies, chef Ourbapa ? — Quand vous voudrez ! — Des cet instant nous le sommes. »

Les magiciens

En dehors des astrologues, les seuls magiciens appréciés dans l'empire sont les shioffis, des acrobates qui se contentent de méditer et de rendre de menus services à ceux qui leur font l'honneur de quelques nourritures. Signaux cependant que le shaman entretenant un certain nombre de magiciens indépendants de l'Arcania, dont le seul rôle serait de déclencher l'apocalypse sur le royaume du Salthar si celui-ci empoisonnait les eaux du Linamar. Bien entendu, le shaman et son entourage nient formellement le fait.

Astrologie et divination

Les Althusiens font un usage inmodéré de leur thème astral, qu'ils ont l'habitude de suivre au pied de la lettre. Pour ce faire, les K'neth consultent quotidiennement des astrologues mathématiques, alors que les Yinhanthi s'adressent plutôt à des prêtres devins. Dans la plaine du Linamar, agir à l'encontre de son thème astral est considéré comme une offense envers les dieux, mais l'on ne punit pas le coupable pour autant, car selon l'expression consacrée « les dieux s'en chargent ». Les astrologues sont souvent regroupés en collèges, et pratiquent des tarifs élevés. Les devins, eux, sont consultés gratuitement, mais leurs interprétations évasives sont parfois une véritable torture pour l'individu, qui doit sans cesse peser le pour et le contre de ses actions. Plovers de la Flambroyant est l'astrologue le plus réputé d'Althusia, et le shaman en personne fait appel à ses services. L'CEI d'Oglo, le fleuveux devin yinhanthi, serait meilleur dans une oasis inaccessible aux confins du pays.

La langue shan

La langue est la langue administrative, parlée des commerçants (Néloriens, Valatans de K'osiph) et des lettrés. La petite population comprend que quelques mots : impôts, esclavage, offici, obéir, etc. En fait on distingue le shan proprement dit, la langue ampolie et obscur des actes officiels et le shai, sa version simplifiée utilisée par les marchands.

Les escouades des canaux

Dans la plaine du Linamaz, la construction de canaux est un excellent dérivatif aux idées de rébellion. Le shâm paye les nouveaux canaux au mètre cube ! N'importe qui peut venir avec sa pioche, ou en louer au contremaître, qui indiquera où creuser. Tout individu désœuvré peut donc se faire un peu d'argent. Ceux qui en font leur gagne-pain régulier sont organisés en « escouades » et partagent leur matériel. Les plus méritants gagnent parfois un entraînement militaire offert par le shâm, et deviennent « guerriers-bâtisseurs ».

Les colombers

De toutes tailles, de tous styles, les colombers sont présents partout ou vivent des hommes en Althuisia. Pour leur fonction de porteurs de messages, bien sûr, mais aussi par goût et fierté, les colombers aiment des variétés spécialement résistantes ou au contraire purement esthétiques. Les oiseaux sont capables de traverser les déserts, et servent de repères aux pèlerins. Un pigeon voyageur vient ou va toujours vers une oasis. Un oiseau qui s'y pose et repart sans boire signifie une eau empoisonnée.

INSTANTANÉS

Les vidangeurs d'Ojlad

Losi Opahissis, vidangeur, explore les quartiers désertés d'Ojlad. Sur les conseils de son astrologue, il engage les aventuriers pour l'aider pendant quelques jours. Ensemble, ils explorent les canaux ensablés, encombrés de végétation, dominés par des propriétés abandonnées où l'on découvre souvent quelques objets de valeur... à condition de ne pas être happé par les hoches géants, emportés par une crue, ou détrempés par des malandrins. S'ils ont de la chance, les aventuriers découvriront peut-être l'ancien entrepôt du Manoir enseveli, ou Kopsak'Kach le magicien fatigué surpris dans son sommeil par une formidable crue...

La course des méduses filantes

Shâ-dân le Blanc, un riche négociant k'neith,

En quelques secondes, les prisonniers k'rang venaient de retrouver leur liberté et leur fierté. Cette réaction est passée dans le langage courant : « une ovation k'rang » signifie « un délire de joie ».

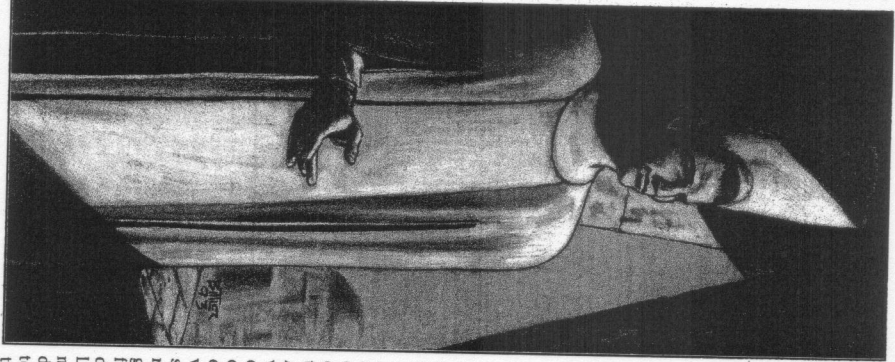
La plaine du Linamaz

Le serpent et les raccourcis

Retrouvées par les régions hostiles de la périphérie, toutes sortes de races sont venues s'entasser le long des berges du Linamaz, qui brasse aujourd'hui une incroyable variété d'humanoïdes et de demi-humains.

Dans la plaine althuisienne, le fleuve est relativement calme en dehors des crues de printemps (dont on soupçonne qu'elles sont volontairement aggravées par les barrages saltharites). Il fait environ 500 km à vol d'oiseau, des chutes Loyolines au golfe, mais parcourt en fait plus de 2000 km à force de méandres et de retours sur lui-même.

« Coude » le plus gigantesque est la « boucle d'Ojlad » : le Linamaz passe au pied du faubourg nord de la capitale, puis coule sur 500 km en passant par Poodr-na, avant de revenir lécher les maisons du faubourg sud d'Ojlad. Seul, un unique canal permet de relier les deux bras du fleuve en traversant le centre de la capitale, moyennant un péage exorbitant et une attente épouvantable. De fait, une caste de Passieurs s'est développée à Ojlad (avant de s'étendre à toute la plaine du Linamaz), chargée de négocier les meilleures voies d'accès aux meilleurs prix. La concurrence est rude et les escroqueries – voire le brigandage – ne sont pas rares.



La côte sauvage

Le delta du fleuve est un véritable labyrinthe aquatique envahit par la mangrove, forêt de palétuviers dont les racines aériennes s'entremêlent dans l'eau saumâtre. D'épaisses brumes peuvent y stagner pendant des semaines. Aussi, les habitants de cette région insulaire s'y déplacent avec des minuscules grotto aux chevilles ou aux poignets pour pouvoir se repérer. La maladie y règne, mais aussi d'autres créatures surnaturelles nées des brumes féédes. C'est là que l'on trouve le bois précieux de Caedra, dont la collecte est assurée par les esclaves et les forçats... au milieu des sangues géantes et des crocodiles.

Au large de la côte, en pleine mer des Illusions, de mystérieux hommes-poissons vivent dans des châteaux de corail reparsur sur les fonds sablonneux : ce sont les diables des Mers. De plus en plus fréquemment, ils s'aventurent

rent dans le delta en remonant les cours d'eau, s'attaquant sauvagement à tous ceux qu'ils rencontrent. Les astrologues prétendent que ces invasions correspondent à certains cycles stellaires, et prévoient de terribles événements pour les années à venir...

Le Pays yinhanthi

Le désert des mille couleurs

Le pays des sables est immense et majestueux, sans cesse en mouvement, perpétuellement recouvert par les vents qui déclinent sous mille et une formes ses dunes colorées. Ici, une magie millénaire et oubliée semble avoir prêté au sable toutes les couleurs connues de l'homme, et même certaines qu'il ne connaissait pas. C'est le pays des mystiques Yinhanthi, et tout y semble possible...

À cœur de fragiles oasis vivant des devins vénérables qui présisent l'avenir du monde. Dans le désert profond errent les elites des Sables, chevauchant leurs montures puissantes semblables à des rales mantas. Le jour d'étranges mirages reflètent des villes fabuleuses englouties par le désert depuis des millénaires. La nuit, on perçoit le hurlement des démons prisonniers d'Oombarabaa, la Cité maudite qui n'apparaît qu'une fois toutes les six lunes. C'est le pays des élites susceptibles, des esprits malicieux, et les Yinhanthi savent bien qu'il vaut mieux s'adresser à eux poliment, même si leur présence n'est pas toujours certaine...

La forêt de Naoloon

Elle constitue l'un des précieux havres de paix de l'Althuisia. Fortes par leurs troncs millénaires, les fondations des cédres des plateaux de Naoloon arrivent à se rejoindre, si haut que les oiseaux évoluent par centaines à l'ombre de cette voûte naturelle. Ils ne sont pas les seuls à profiter de la seule ombre du pays des mers : la voie pavée qu'utilisent les voyageurs fait des détours sur des dizaines de kilomètres pour suivre les méandres de la paisible forêt, que l'on dit protégée par les esprits de la terre. Les cédres sont sacrés, et nul ne songerait à les abattre pour utiliser le bois.

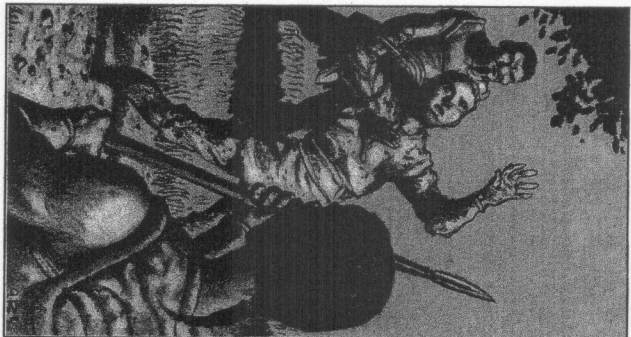
Nélorie, le pays-qui-rêve

La Nélorie est le plus récent des territoires rattachés à l'Althuisia. Fondée par des exilés de la Lauria, cette colo-

nie s'est jadis implantée sur une côte désolée envahie par les champs de pavot sauvage. Après avoir expérimenté les effets de cette plante, les colons ont décidé d'en faire le commerce. Plusieurs générations ont passé, et Ombrode, la capitale nélorienne, vit désormais de la fabrication de toutes sortes de drogues, et de l'exploitation des racines, plantes médicinales et autres champignons hallucinogènes. De l'Éthir de la Ruine rouge à la Liqueur crève-cœur, les Néloriens ont la réputation de pouvoir concocter n'importe quel philtre, à condition d'y mettre le prix. Leurs caravanes commencent avec les prêtres yinhanthi (à qui ils procurent diverses variétés d'encens), mais aussi avec la bourgeoisie et le salthar (en fournissant du Lotus noir aux espions des deux pays). Les Néloriens, eux-mêmes de grands consommateurs, semblent toutefois immunisés aux effets néfastes de leurs diverses drogues. Une particularité qui intéresse beaucoup les espions des quatre empires...

Le Pays noir

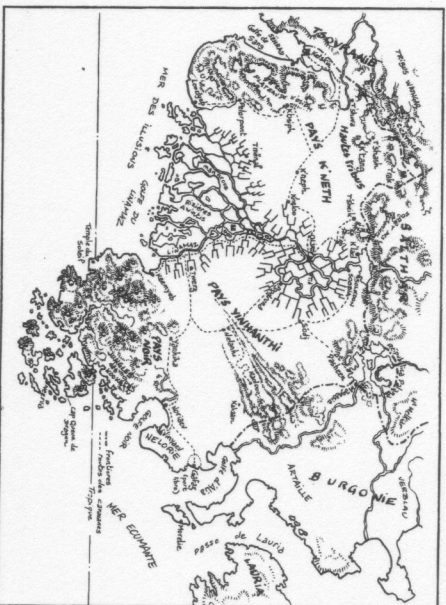
Sept hommes qui prétendent décrire le Pays noir peuvent se traiter de menteurs tédiprocement, s'il n'y ont fait qu'une brève incursion. L'un peut n'en connaître que Yanhilia, la Cité décadente aux cent haïrens humanoïdes bordant la piste du Golfe noir. L'autre n'avoir vu que les horribles prisons des mines de cuivre, où des rouages gigantesques hissent le minerai hors des entrailles des volcans parmi les suffocantes fumées des fours. Un troisième aura peut-être séjourné dans un camp d'extrêmes politiques, avec son lot d'individus psychologiques et de criminels en fuite. Un quatrième se sera perdu pendant des jours sans rencontrer âme qui vive dans le dédale déchiqueté des bombes volcaniques géantes et des vapeurs sulfureuses crachées par les orifices du sol. Un cinquième, victime d'un naufrage, pourra raconter comment il a sauvé sa vie en offrant toutes ses possessions aux anthropophages Kookédes qui habitent la jungle du littoral. Un sixième parlera des maistrisins méphitiques qui happent les bateaux entre les îles des passes du sud. Un septième jurera avoir contemplant les cavernes secrètes des grands dragons, qui attendent de s'éveiller pour propager une nouvelle ère de chaos...



Et tous auront raison. Et ces sept-là n'auront pourtant pas rencontré les tribus invisibles dont les aventuriers parlent parfois : ni vu le serpent de mer que chient des témoins dignes de foi ; ni affronté les pirates du Capital ne Sans Tête qui se redigent là quand l'empereur burignon les chasse des eaux territoriales ; ni visité la forteresse de Neorra, où dorment trois étranges navires de guerre submersibles ; ni situé Tite des Hommes assis, où s'élevait de gigantesques minarets métalliques...

Mais toujours, des hommes inont explorer cette antichambre de l'enfer, car c'est là aussi que l'on peut trouver une veine d'obsidienne, un éclat de diamant ou d'autres cristaux précieux, et parfois même de l'or. Le Pays noir est une terre de cauchemar, mais demeure à jamais le pays de toutes les rêves...

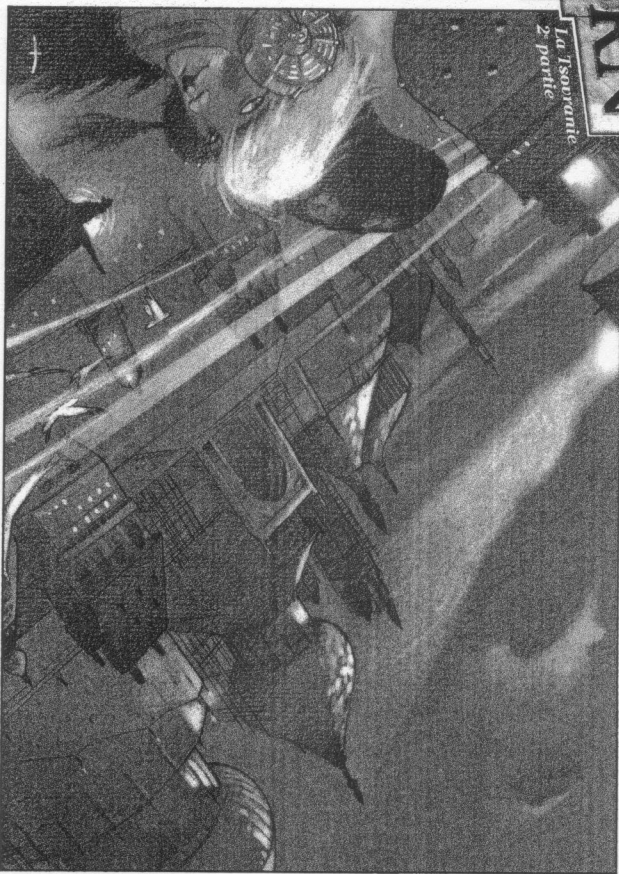
A la recherche de l'ambassadeur
Le Royal Gondhar, navire personnel de l'ambassadeur de Burgonie, s'est échoué sur la côte du Pays noir. Il devait se rendre à un congrès politique tenu en Nélorie, et l'Althuisia est au bord de l'incident diplomatique. Il faut immédiatement mettre sur pied une équipe de courageux héros, qui n'auront pas peur de se sacrifier au nom de la Nation pour retrouver l'ambassadeur dans ces jungles hostiles. Devinez qui sont les aventuriers portés volontaires ?



Caractéristiques pour AD&D
Kachlar Padislaan IV : Guerrier niv. 16 / Prêtre niv. 16.
Phoeira le Flamboyant : Mage devin niv. 13.
L'Éthir d'Ygora : Prêtre niv. 18.
Othall l'Étalonneur : Orq guerrier niv. 9 (Bestiaire Monstreux p.222), orques (BM p.221), loups wargs (BM p.176).
Soldat K'neith : Guerrier niv. 1, CA 8 (guit), pV 10. Dégâts 1d8 (mitraille), TAC0 20.
anthropophage 13.

Destin yinhanthi : Prêtre niv. 3, CA 9 (robes), pV 15. Dégâts 1d4 (knout), TAC0 20. Compétences : Astrologie 13, Religion 14. Histoire ancienne 12.
Astrologue P'neith : Devin niv. 4 (magicien spécialisé), CA 9 (robes), pV 12. Dégâts 1d4 (diagne), TAC0 20. Compétences : Astrologie 14, Musique k'neith 11.
Sauvage Kookéde : Guerrier niv. 3, CA 6 (ossements), pV 25. Dégâts 1d6+3 (os clouté), TAC0 17. Compétence : Cuisine anthropophage 13.
Diable des Mers : Saltharin (BM p.232).

Guerrier K'rang : Rodeur niv. 3, CA 8 (guit), pV 20. Dégâts 1d6+1 (lance), TAC0 17. Compétences : Équitation 13, Chasse 12. Dressage 12, Pistage 14. Hyéndonon (BM p.152).
Guerrier radalan : Guerrier niv. 3, CA 10, pV 15. Dégâts 2d4 (khopesh), TAC0 17. Compétences : Équitation 13, Dressage 13.
Semi-géant formor : Semi-géant formorian (BM p.285).



Plus que les rivalités amoureuses, plus que les desaccords politiques et religieux, la plus fréquente cause de duel à Novzargrad est l'opposition entre finalistes et perfectionnistes. Les premiers sont pour la fin rapide des travaux et un effort décisif sur le cadre de vie ; les seconds, en quête de la ville idéale, sont au contraire prêts à détruire un édifice presque fini pour y inclure une invention de dernière minute.

Après avoir découvert les charmes épars du vaste empire tsovranien (cf. CB 80), il est temps, pour le voyageur en quête d'exotisme, de pénétrer et d'admirer les plus belles cités du pays. C'est sur cette dernière étape que s'achève la visite de Paorn, le monde des Quatre Empires...

Novzargrad : la capitale inachevée

Chanter titanique, fourmillière humaine aux dimensions dantesques, anses d'architectures luxueuses et troquées, la capitale impériale est bien moins une « ville » qu'un royaume de bâtisses inachevées et d'échafaudages tentaculaires. Certes, la cité en construction a déjà attiré dix mille personnes, séduites par les conditions climatiques clémentes et la présence impériale. Certes, l'impératrice *Alia* et le gouvernement s'y sont officiellement installés l'année passée, après huit jours de festivités et de rites grandioses. Mais il reste énormément de travail...

Achévée, Novzargrad sera un modèle d'urbanisme « moderne », avec de larges avenues pavées, des rues harmonieuses et rigoureusement réparties, ainsi que plusieurs innovations inconnues jusqu'alors en Tsovranie (un corps de combattants du lieu a été spécialement créé pour prévenir ce fléau. Dans leurs beaux uniformes dorés, ils se pavant et supervisent l'installation du réseau souterrain de canalisations destinée à apporter l'eau aux quatre coins de la ville).

Mais, selon les architectes naifs, il faut compter encore trente ans avant que la cité prenne sa forme définitive. Certains quartiers sont presque achevés, ou en donnent l'impression. D'autres n'existent encore que dans les fantasmagoriques des architectes. Ainsi, le visiteur oisif découvrirait au fil de ses déambulations un lieu unique de l'asile et de charmes épars...

● Le Palais des Merveilles, inutile de préciser que ce dernier est quasiment terminé. Immense ensemble de construc-

avec un char à voile propulsé par un élémentaire de l'air. Enfin, le palais abrite l'état-major impérial ainsi que deux régiments d'élite préposés à la sécurité d'*Alia*. Ils résident dans la partie ouest du palais (zone strictement interdite aux étrangers sous peine d'enlèvement à vie immédiat). Ce secteur est ouvert sur la mer et abrite un quai où est amarré le *Cygne d'acier*, la galère de guerre de l'impératrice. Ce formidable vaisseau a un système de propulsion révolutionnaire qui lui permet de fondre à grande vitesse sur ses ennemis pour les éperonner ; dans un compartiment immergé sous le châteaubarré, quatre machines expérimentales alimentées en Herbe des profondeurs peuvent produire une terrible accélération, une fois par jour.

● Les temples jumeaux de *Zolhan* et *Kyalla*, qui de part et d'autre de la Grande Avenue s'élèvent en édifices luxueux et finement ouvragés. Le temple de *Kyalla* est quasiment achevé tandis que celui de *Zolhan* accumule les « retards accidentés » et autres dépassements de budget. La rumeur dit que les adorateurs de la déesse auraient engagé des folloles du *Saltir* afin d'entraîner les travaux. Une bataille rangée et secrète entre les deux temples s'est engagée, et de nombreux Défis d'hommes amènent les bandes des écoles théologiques vouées à ces divinités : dans une arène improvisée, on organise des paris sur les combats d'hommes (de petites créatures aveugles qui ressemblent à de grosses geôbiasses avec une étrange couronne de plumes autour de la tête, originaires des profondeurs de la Grande Citricie, elles sont vendues par les tribus *Wahgans*).

● La Voie triomphale. L'arête d'une certaine de mètres, elle relie la place du Palais à la Grande Citricie et n'est bordée, pour l'instant, que de terrains boueux. Ce sont des « zones en voie de développement », où devraient s'implanter le marché de l'Empire, les quartiers bourgeois, les thermes... Plus loin, s'élèvent les palais de la noblesse et la féerie commerciale. Chaque façade est plus belle que la précédente, plus richement décorée et plus prétentieuse que la précédente. Statues, fontaines, dômes, vitraux, fontaines suspendues y abondent dans un délire architectural. Le prince *Kronoptine*, par exemple, a fait inscrire les deux derniers étages de sa demeure de somptueuses damans qui étincellent de l'aube au midi (une confidence de son architecte révèle qu'il ne s'agit que de splendides contractions enchâssées pour porter malheur aux voleurs). Le boyard *Yossov*, un noble vaniteux, a fait appeler à un maître bâtisseur salubaire qui lui a construit une exéclente reproduction (en trois fois plus grand) des *Heures joyeuses*, la plus importante maison closer de la capitale du *Saltir* (en lui assistant qu'il copiat le temple du Savoir et de la Connais-

sance éclairée de sa ville natale. Et même si les visiteurs satiriques ne sont pas nombreux, ils apprécient au plus haut point ce colossal pied-de-nez architectural. Gare au jour où *Yossov* apprendra la vérité...)

Mais, bien souvent, ces façades somptueuses ne sont que cela... des façades. L'envers du décor est tout autre : des barreaux minables en planches récupérées, volées la nuit par des gogne-mitères engagés par les nobles. Des barreaux provisoires... pour au moins une dizaine d'années, le temps de rembourser les prêts contractés pour la réalisation des somptueuses façades. Enfin, la solidité des façades n'est pas garantie et il est déjà arrivé qu'un noble, prenant le frais sur le perron, fasse s'écrouler tout l'édifice en claquant la porte d'entrée.

● Le quartier ouvrier. Un tel chantier demande quantité de main-d'œuvre. Elle s'est installée au nord de la ville. A l'origine, c'était une cité de tentes. Mais depuis, chacun prenant sur son temps libre et utilisant des matériaux « empruntés » au chantier principal, on voit s'élever des maisons en dur. Bien entendu, le plan de cette petite cité est complètement anarchique, et cela exaspère les architectes, qui pensent devoir tout démolir pour reconstruire sur les ruines (ou pire : devoir composer avec les rues étroites et sinieuses). S'il n'existe pas, à proprement parler, de quartier dans cette inextricable débauche de constructions, les ouvriers se sont regroupés par corps de métiers. Et si, sur les chantiers, l'entente est cordiale, on assiste, la nuit

sauf éclairée de sa ville natale. Et même si les visiteurs satiriques ne sont pas nombreux, ils apprécient au plus haut point ce colossal pied-de-nez architectural. Gare au jour où *Yossov* apprendra la vérité...)

Mais, bien souvent, ces façades somptueuses ne sont que cela... des façades. L'envers du décor est tout autre : des barreaux minables en planches récupérées, volées la nuit par des gogne-mitères engagés par les nobles. Des barreaux provisoires... pour au moins une dizaine d'années, le temps de rembourser les prêts contractés pour la réalisation des somptueuses façades. Enfin, la solidité des façades n'est pas garantie et il est déjà arrivé qu'un noble, prenant le frais sur le perron, fasse s'écrouler tout l'édifice en claquant la porte d'entrée.

● Le quartier ouvrier. Un tel chantier demande quantité de main-d'œuvre. Elle s'est installée au nord de la ville. A l'origine, c'était une cité de tentes. Mais depuis, chacun prenant sur son temps libre et utilisant des matériaux « empruntés » au chantier principal, on voit s'élever des maisons en dur. Bien entendu, le plan de cette petite cité est complètement anarchique, et cela exaspère les architectes, qui pensent devoir tout démolir pour reconstruire sur les ruines (ou pire : devoir composer avec les rues étroites et sinieuses). S'il n'existe pas, à proprement parler, de quartier dans cette inextricable débauche de constructions, les ouvriers se sont regroupés par corps de métiers. Et si, sur les chantiers, l'entente est cordiale, on assiste, la nuit

sauf éclairée de sa ville natale. Et même si les visiteurs satiriques ne sont pas nombreux, ils apprécient au plus haut point ce colossal pied-de-nez architectural. Gare au jour où *Yossov* apprendra la vérité...)

Mais, bien souvent, ces façades somptueuses ne sont que cela... des façades. L'envers du décor est tout autre : des barreaux minables en planches récupérées, volées la nuit par des gogne-mitères engagés par les nobles. Des barreaux provisoires... pour au moins une dizaine d'années, le temps de rembourser les prêts contractés pour la réalisation des somptueuses façades. Enfin, la solidité des façades n'est pas garantie et il est déjà arrivé qu'un noble, prenant le frais sur le perron, fasse s'écrouler tout l'édifice en claquant la porte d'entrée.

● Le quartier ouvrier. Un tel chantier demande quantité de main-d'œuvre. Elle s'est installée au nord de la ville. A l'origine, c'était une cité de tentes. Mais depuis, chacun prenant sur son temps libre et utilisant des matériaux « empruntés » au chantier principal, on voit s'élever des maisons en dur. Bien entendu, le plan de cette petite cité est complètement anarchique, et cela exaspère les architectes, qui pensent devoir tout démolir pour reconstruire sur les ruines (ou pire : devoir composer avec les rues étroites et sinieuses). S'il n'existe pas, à proprement parler, de quartier dans cette inextricable débauche de constructions, les ouvriers se sont regroupés par corps de métiers. Et si, sur les chantiers, l'entente est cordiale, on assiste, la nuit

De l'utilité des bibliothèques

Lorsqu'il maîtrise la difficile langue des Tsoraniens, l'aveugle en quête d'énigmes et d'aventure peut découvrir quelques milliers de pages en parcourant simplement une partie de l'énorme production littéraire des habitants. Même les textes les plus abominablement ennuyeux semblent contenter des indices et des aléas étranges...

Parfois, ils s'inscrivent tout naturellement dans le corps du texte. Parfois, une interminable distraction sur l'orientation naturelle de l'airielle argente au passage des plumes à queue rouge (volable d'ailleurs fort rare qui possède la remarquable habitude d'insérer sa niche à proximité d'une concentration de médium précieux, et dont les nains se servent parfois pour repérer les gisements importants) est interrompue par une curieuse légende.

Dans quelques cas, des informations précieuses sont dissimulées d'une manière plus subtile : mises tout à bout, les premières lettres de chaque chapitre forment une phrase. Le pourpoint de ce phénomène est inconnu. D'ailleurs les Tsoraniens ne s'en sont jamais rendus compte, pour la simple raison qu'ils sont peu nombreux à lire les ouvrages de leurs prédécesseurs (ils sont trop occupés à écrire le leur).

Voici quelques explications avancées par notre Comité Historico-Révélateur d'Innovations Scientifiques, libre à vous de les examiner et de choisir :

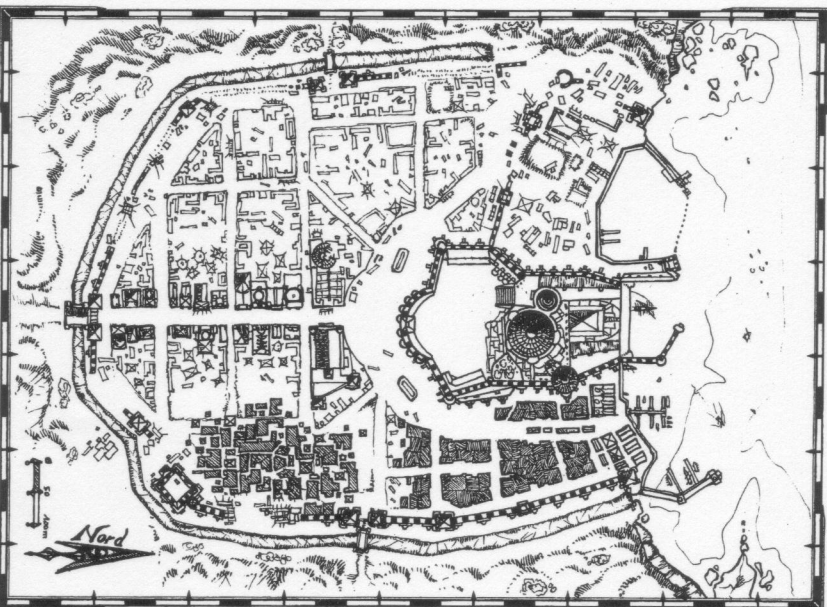
— *Zolhan* et *Kyalla* ont une passion pour les aventures. Ils s'amusez ainsi à semer des indices véritables à leur intention, dans les endroits les plus improbables.

— Il existe une société secrète de lecteurs qui parqu岸 les textes lors de leur copie.

— Leurs bords sont obscurs et on ignore si les indices sont authentiques. Mais nombreux sont ceux qui prétendent que le jeu en vaut la chandelle...

— La Branche la plus rationnelle de notre comité affirme qu'il ne s'agit que d'une simple aberration statistique, sans aucune signification.

Plan de Novzargrad



INSTANTANÉS

L'Herbe

des profondeurs

Végétaux des grands fonds marins aux vertus poétiques chez certaines créatures aquatiques, il représente une ressource stratégique pour la marine impériale qui dispose ainsi d'un atout considérable sur ses ennemis. Acquis à prix d'or par l'empire sur les marchés officiels, l'herbe suscite une véritable ruée vers l'or pour les aventuriers de tout poil. Mais si ce commerce peut enrichir en quelques mois, il peut aussi tuer en quelques secondes.

La précieuse algue repose à plusieurs dizaines de mètres sous les eaux du golfe des Eaux limantes et il faut, pour se rendre sur les rares gisements, plonger en apnée dans des eaux infestées de monstres marins et combattre les nombreux pirates à l'Afflic. Inapaiser la tête de vos PJ s'élève donc, pour se racheter de quelque faute commise, s'endormir parmi les pêcheurs d'Herbe!

Neissek la tortueuse

Peu d'informations figurent de ce haut lieu de la Mibotte. Mais un pirate réputé affirme qu'elle est construite à l'intérieur d'une immense carapace de plusieurs centaines de mètres de diamètre. Et il prétend que, jadis, des géants montaient de gigantesques tours de guerre répétant sur la rive. Les PJ, engagés par un riche marchand, sont chargés de retrouver un de leurs amis qui représentait une cité de glace. Au fait, tout ça ne vous rappelle pas les « élucubrations » de « l'énigmatologue » d'un certain Stepanov ?



Pour qui sait le prendre, Gorradi le bibliothécaire est une mine de renseignements extraordinaire et ses royaumes recèlent des secrets plus anciens que Paorn...

tombée, à de sanglantes luttes entre charpentiers et maçons, fondeurs et vitriers. Gare au voyageur séduit par les promesses du Quartier rose (point névralgique de cette ville dans la ville, il doit son nom à la couleur du gruit qui a servi à sa construction, et recèle tous les plans qui l'argent peut monnayer : dattes hallucinogènes de l'Althusa, Verte Carasse de Krömborg...) car les coups volent bas.

- **Les chantiers** : embryons de quartiers, ébauches de rues, carcasses d'immeubles sont le siège, le jour, d'une activité frénétique. L'ensemble est entièrement recouvert de formidables échafaudages qui s'étendent telles des toiles d'araignée. Gare au visiteur imprudent car, outre les multiples objets qu'il peut recevoir sur la tête, s'est organisé un groupe de voleurs à la tire qui se blissent choit de l'édifice pour dérober prestement bourses et bijoux puis s'enlèvent le long des multiples cordes tendues entre les planches.
- **Les ports**. Le port marchand est déjà achevé et connaît une animation croissante, tout comme le quartier d'entrepôts et de tavernes qui l'entoure. En revanche, le futur port militaire est à peine ébauché.
- **La Grande Ceinture**. Le fossé est creusé (il devrait accueillir, dans ses eaux futures, de nombreux spécimens d'une race hybride de sillus althusiens... lorsque les nationalistes tsorvantiens auront réussi à mettre au point une espèce qui se nourrit d'autre chose que d'Herbe des profondeurs) et certaines sections sont déjà debout. Mais elle est lamentablement inachevée. Les autorités attendent que la ville soit peuplée pour imposer aux habitants une « taxe exceptionnelle de sécurité ».

Zargrad : la capitale déchue

L'ambiance y est très différente, quoique tout aussi indus-treus. Contrairement à sa sœur cadette, qui se trouve dans la plaine, l'ancienne capitale se dresse au sommet

d'une colline assez élevée. C'est le seul relief à des kilomètres à la ronde. Mais les constructions ont débordé depuis longtemps l'écrou monticule et s'étendent maintenant dans la plaine en contrebas... Les bâtiments y sont presque tous en bois. Les rues sont étroites. L'alimentation en eau pose problème depuis des années. Le fleuve est loin et les puits sont presque tous sèdes hors des murs. Chaque famille résout le problème à sa façon. Dans la plupart des cas, les enfants ou les domestiques sont chargés d'aller jusqu'au fleuve chercher de l'eau. Les bandits locaux ont donc pris l'habitude de « couper l'eau » aux personnes qu'ils veulent intimider. Selon la personnalité du maître charneur, le porteur d'eau peut être brutalisé, égratigné, pris en otage ou tout simplement battu. Bien entendu, cela marche une fois ou deux. Après, la victime prend des mesures... Et on voit parfois des charrettes chargées d'hommes d'armes et de tonneaux descendre jusqu'au fleuve, entourées d'archers à cheval qui tiennent en respect les passants.

Les principaux bâtiments sont situés dans la ville haute :

- **Le palais désaffecté**. A moitié vide, il est dirigé par le prince Evgéniev, un respectable vieillard qui faisait partie des conseillers de l'impératrice. Administrateur sans borne de Bodeslas le Vein, il y joga sa vingtaine d'épouses, ses cinquante enfants et une centaine de petits-enfants qui ont pu à peu près transformer le palais en un immense terrain de jeu. Très riche, il paye une foule de domestiques et d'ingénieurs mais pour l'élaboration et l'entretien de manèges et d'attractions enfantines. D'habiles conseillers essayent, en vain jusqu'à présent, de le convaincre d'ouvrir le palais au public moyennant quelque contribution... Il va sans dire qu'Evgéniev ignore tout de ses concitoyens et a délégué le pouvoir au sombre Mikhaïlov.
- **La bibliothèque**. Immense rotonde de pierre blanche visible à des kilomètres à la ronde, elle abrite les récits de vingt générations de Tsorvantiens. Elle a survécu à une dizaine d'incendies (pas tous accidentels). Depuis, on utilise en guise de signal d'alarme des feuxbruyes, de petites créatures du froid aux grands yeux globuleux extrêmement sensibles aux lueurs que les foyers brûlent. Tout le premier niveau est un gigantesque scriptorium, où n'importe qui peut venir dicter ses histoires. Les manuscrits sont en libre consultation (après, bien entendu, l'indispensable désinfection). Toutefois, Gorradi le bibliothécaire est un vieil imbécile xénophobe. S'il les PJ sont des « étrangers bizarres », il se fera un malin plaisir à « ne pas retrouver » ce qui les intéresse, ou à leur imposer un temps de lecture ridiculement court...

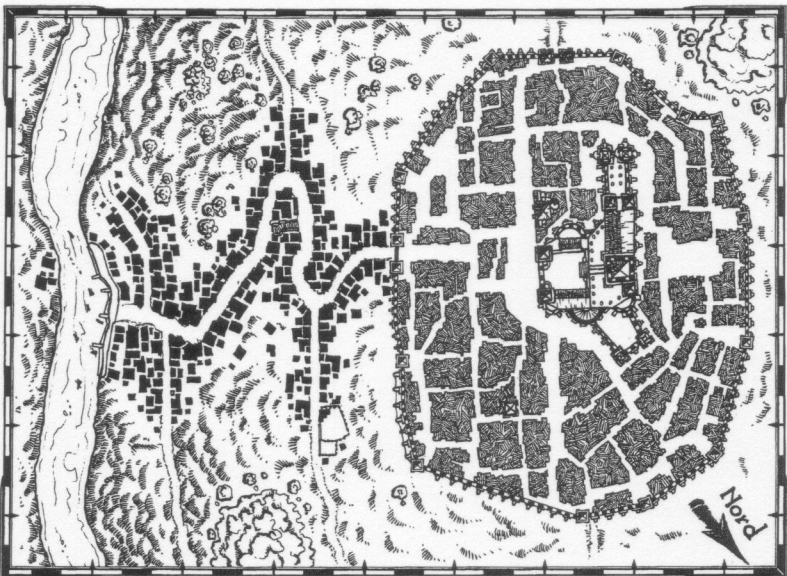
- **Le temple de Zolhan** est aussi la résidence du grand prêtre du culte. C'est un foyer permanent de complots anti-Fila, de nombreux conseillers sabbatistes viennent y donner des leçons d'espionnage de cour, d'assassins moudans et de subtilités éliminatrices.
- **Le temple de Kysala** est une immense hospital, le meilleur à des milliers de lieues à la ronde.
- **Le reste de la ville** est composé de tranquilles résidences et d'échoppes, avec, de loin en loin, une auberge cosaque. L'architecture est l'une des plus célèbres. C'est aussi le quartier général de la bande d'Ar-Vélel le Tont-truant. Bien entendu, d'innombrables PJ qui chercheraient à réserver à l'Autocrate s'entendent répondre que « c'est compliqué ». Il faut être des amis d'Ar-Vélel ou employer une phrase code d'apparence anodine pour pouvoir y aller... Cela dit, il est toujours possible que les PJ tombent sur un employé négligent (ou myope), ou donnent le mot de passe par hasard. Évidemment, ce genre de quiproquo peut les plonger dans des ennuis sans fin...

La ville basse est occupée en deux par la route qui relie le Sab-thar à la côte. Au nord se trouve le domaine des caravaniers, au sud celui des bateliers. Ces deux honorables corporations sont en concurrence directe sur presque tout le parcours et se haïssent de manière parfaitement déraisonnable. On ne compte plus les bagages sabotés et les bêtes empoisonnées... Les marchands, ayant besoin des uns et des autres, déploient des prodiges de diplomatie pour empêcher tout ce petit monde de se sauter à la gorge. En pratique, les bateliers transportent surtout les marchandises encombrantes (matériaux pour Novzargrad), les voyageurs et les objets fragiles. Les caravaniers, eux, se chargent des denrées périssables et des livraisons à l'intérieur des terres. Mais toutes ces dissensions pourraient bien disparaître avec l'extension du chemin de Vair, moyen de transport rapide et fiable et dont l'exploitation tente les associations de commerçants qui viennent de déposer le projet d'une Société de Néotransport par Chemin de Vair.

Travakgorod

Située assez loin dans les Nouvelles Terres, Travakgorod n'est pas à proprement parler une ville. C'est le principal point de rendez-vous entre les colons et les tribus nomades de l'arrière-pays. Pour le voyageur non prévenu, le premier regard est impressionnant. Quatre collines symétriques, parfaitement régulières, surgissent de l'interminable plaine. Distantes de plusieurs kilomètres, elles sont reliées par ce qui, de loin, semble être une muraille gigantesque. De plus près, on se rend compte que c'est une banale et modeste palissade. En revanche, elle entoure une surface supérieure à celle de Zargrad et de Novzargrad réunies !

À l'intérieur, il n'y a... presque rien ! Pendant la moitié de l'année, on n'y trouve que quelques tentes, qui paraissent minuscules dans cette immense cité. Mais la chance est rarement à ses côtés : il doit y avoir dans les forêts construites au sommet des collines, et quelques trappes qui résident là en permanence, il n'y a personne. Les choses changent au début de l'automne. Les uns après les autres, arrivent les clans nomades et leur bétail. Tout ce monde s'installe à l'intérieur de l'enceinte. En moins d'un mois, la plaine déserte se couvre d'un grouillement de tentes multicolores, peuplée de milliers de nomades, sans oublier les autochtones, les moutons à poil long, les chevaux... Juste avant que l'hiver ne commence pour de bon, arrivent les marchands. Ils viennent des colonies des Nouvelles Terres, mais aussi de Zargrad et d'Orurok. Les nomades représentent un marché exceptionnel pour toutes les denrées produites par les sédentaires. Les six mois d'hiver se passent en discussions, en négociations et en interminables veillées (sources de légendes et d'aventures). Les nomades arrangent mariages et alliances. Les marchands, s'ils ont preuve de patience et de diplomatie, peuvent faire des affaires en or. La routine est parfois rompue par de grandes chasses au rhinocéros. Une fois tous les dix ou quinze ans, les éclaireurs rencontrent une bande d'orques. Au printemps, tout le monde s'en va, jusqu'à l'automne suivant. Parmi les résidents plus ou moins permanents, se trouve le voir Presjarski, qui dirige les quatre forêts. Il dirige, avec sympathie, il a une passion pour les courses de rhapsodie.



Plan de Zargrad

La légende de l'ennemi ancien

Travakgorod existe depuis des temps immémoriaux. Anthropologiquement parlant, son existence se justifie par la nécessité d'une zone neutre pour le commerce et le brassage des populations et des cultures.

Mais les nomades affirment qu'il s'agit, jadis, d'une forteresse construite pour résister à l'ennemi ancien. Ils ont développé toute une saga autour du personnage de Zapor le Grand, qui résista vingt ans aux hordes de l'ennemi ancien. Actuellement, on l'atténue et l'attribue pas un attaquant pendant plus de vingt minutes. Mais quand on y réfléchit... ces collines si étrangement symétriques pourraient bien être des tours ensevelies. Et il n'est pas impossible qu'à quelques mètres sous la surface se trouve une forteresse colossale. D'après les nomades, Zapor était un héros. Sa tombe serait quelque part sous la ville... et il est censé revenir à la fin du monde, pour affronter une dernière fois l'ennemi ancien. Qui sait ? Ce duel pourrait bien avoir lieu plus tôt... aux prochaines neiges, peut-être.

Quant à la nature de l'ennemi, elle est assez obscure. D'après les chants transmis par les plus vieux, il s'agit d'un sorcier géant commandant à des milliers de monstres divers (qui ressembleraient à de grands géants des neiges, particulièrement énormes), sans oublier toute une variété de créatures écailleuses, griffues et venimeuses, dont une ressemblait de manière frappante à un gros dragon noir...

Tristan Lhomme et Christophe Deblan
Illustration : Eric Cartier
Plans : Cyrille Daujean

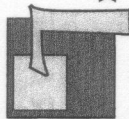
Caractéristiques pour AD&D2

Stepanov : Rôdeur niv. 10.
Presjarski : Guerrier niv. 12.
Rhapsodie : Multipliciter les caractéristiques des rats géants par 2.
voir Bestiaire monstrueux p. 217.

Majistra

Situé à l'est, au-delà des mers, Majistra, la terre des magiciens, a peu de contact avec les Quatre Empires de Paorn (décrits dans les numéros 74 à 81).

Mais vos personnages intrépides pourraient bien un jour aborder à ses rivages (CB n° 86), et découvrir une société qui, chez un Paornien pour qui la magie est bannie ou tabou, semblera plus étrange encore que les peuples de la Lune...



Le lormage Grinnmouth devinait du coin de l'œil les premières lueurs de l'aube par les fenêtres, mais son regard restait fixé sur les lucioles qui volaient au-dessus d'une maquette de la ville, une merveille de précision. Deux lucioles tournant depuis un moment autour de la bicoque du vieux Sineeth prenaient soudain la direction de la maison des Reibford – et de leur fille Mayren, 13s... Ce pauvre Sineeth pouvait bien utiliser illégalement la magie pour tenter de séduire Mayren, ça ne suffirait pas à compenser sa laideur. Et Mayren, une fille prometteuse, semblait déjà savoir se protéger : les deux lucioles ne se posèrent pas sur la façade de la maison Reibford. Elles tournèrent en rond un moment, avant de quitter la maquette et rejoindre leur « nid » dans le vaste bocal de verre posé sur le guéridon. Grinnmouth décida de faire comme s'il n'avait rien vu : inutile de noter l'infraction de Sineeth à côté des trois ou quatre autres usages illégaux de la magie qu'il avait détectés au cours de la nuit, et d'ajouter notes sur le registre.

Six heures sonnèrent au clocher de Greencolline, et l'inspecteur Brough entra dans la pièce suivie du lormage Bogater, qui allait prendre la relève. Baignant, Grinnmouth s'était levé pour leur servir la main, lorsqu'un mouvement attirait néanmoins son regard. En une fraction de seconde, cinq lucioles s'étaient regroupées au-dessus de l'atelier du mage Juskind, déjà soupçonné de néromancie illégale, et elles filaient maintenant comme un seul homme vers l'ouest de la maquette, vers le quartier du port. Grinnmouth lui plus rapide, et d'un geste et d'un mot bref, il lança un anneau lumineux en direction de l'atelier du mage Sphindol. Les lucioles se consumèrent à son contact et retombèrent en poussière sur la ville miniature.

L'inspecteur avait repéré la manœuvre : « Bon réflexe, Grinn ! Cela venait de chez Juskind, n'est-ce pas ? »

— Oui, fit Grinnmouth. Ce rusé doit connaître l'heure de la relève et il a espéré qu'à ce moment nous ne remarquerions pas son coup. Cela faisait un moment qu'il cherchait à se venger de Sphindol.

— Composez une escouade avec au moins trois mages de niveau 3 et allez m'arrêter ce coco immédiatement ! ordonna l'inspecteur à son lieutenant.

kind connaît si précisément l'heure de la relève, cela signifie-t-il qu'il a des contacts ici à la Cour de Police ? Parfois, je me demande si le peu de confiance que nous accordons aux magiciens et que nous gouvernons n'est pas encore de trop. Les choses changent en Majistra, et pas en bien...

— Oui, les rues sont bien plus bruyantes le jour, et c'est pourquoi je préfère le calme nocturne, répondit fortement Grinnmouth, juste comme un larmier à l'air absent entrant pour nettoyer la maquette magique des lucioles mortes...

Magie à tous les étages

Majistra, la Terre des Mages, est un pays puissant et orgueilleux, raffiné et décadent. Il tire sa puissance de deux particularités : d'une part une avance incontestable dans l'art de la construction navale, qui lui permet de régner en maître sur tout le littoral, y compris jusqu'aux royaumes agités du sud ; d'autre part – et surtout – l'omniprésence de la magie dans la vie quotidienne : tous les Majistristes (habitants de Majistra) pratiquent au moins un sorceter (ou cantrip), et plus souvent trois ou quatre. Les magiciens de niveau 1 ou 2 sont relativement fréquents (notamment spécialisés : ils ne pratiquent que des familles de sorts : soins pour l'un, construction et démolition pour l'autre, cartographie pour un troisième...). Certains mages plus puissants (niveau 3 ou plus) se spécialisent dans la fabrication de fous, objets très délicats à créer, et dans lesquels les magiciens de moindre niveau pourront charger des sorts précis. Les fous sont très coûteux, ce sont souvent des objets de famille que l'on se transmet de génération en génération, et ouvrages par les meilleurs ébénistes.

Lesquels les magiciens de moindre niveau pourront charger des sorts précis. Les fous sont très coûteux, ce sont souvent des objets de famille que l'on se transmet de génération en génération, et ouvrages par les meilleurs ébénistes.

Charte des mages, illusionnistes et professionnels de la magie

Il est formellement interdit d'utiliser la magie pour :

- Interférer dans une transaction avec un magicien de plus haut niveau.
- Tromper un acheteur sur la nature ou l'aspect d'un objet.
- Espionner les gens dans leur onirng (zone privée déterminée par les bonnes d'omnispot).
- Forcer un loyal sujet ou un Homme libre à un acte contre son gré.
- Forcer quiconque à un acte répugnant ou contraire aux mœurs, à l'exception de celui qui entre (1).
- Troubler l'ordre public, ou déclencher des calamités.

L'utilisation des sorceter et des sorts de niveau 1 est librement autorisée, sauf pour des usages contraires aux lois. Les sorts de niveaux 2 et 3 sont réglementés par une licence, mais en pratique, beaucoup de magiciens les utilisent sans autorisation, risquant l'amende à tout moment.

Par contre, les sorts de niveau 4 et plus sont strictement contrôlés. Du moins en théorie. En pratique, les magiciens d'un niveau suffisant et les maquettes de surveillance nécessaires à une observation efficace ne se rencontrent que dans les villes ou les bourgs les plus riches. Mi-magiciens, mi-policiers, les lormages sont les hauts dignitaires chargés de veiller au bon usage de la magie.

Les magiocrates

Ancien royaume devenu magiocratie, Majistra est gouverné par le Parlement, un collège de douze mages de haut niveau, dont trois constituent le Tri-arbitre, triumvirat dont le meta-mage est l'arbitre suprême.

Les trois mages du triumvirat actuel sont maître Swingig, stratège calculateur directement responsable des armées et des écoles de magie ; maître Olivello, esprit incisif et raffiné, chapargant la sécurité intérieure ; et enfin maître Jongley, le métempre, esprit froid et cynique, ayant gravi tous les échelons du pouvoir depuis son entrée à l'orphelinat des faubourgs de Gyrecombe.

Alors que leurs prédécesseurs (qui avaient chassé la dynastie régnante du royaume) gouvernaient avec doigté, le Tri-arbitre actuel impose son autorité avec force depuis une dizaine d'années. Notamment, la relative indépendance des peuples wylls, au nord, est en passe de devenir un souvenir face aux actions tant militaires que magiques, officielles ou sous-main, qu'ils mènent pour réduire les derniers foyers d'indiscipline ou de rébellion.

Domus magicae

Une demeure bourgeoise et bien tenue se doit d'être équipée de la façon suivante :

- Un snap de porte, qui dispense vêtements et chaussures de celui qui entre (1).
- Un samovar perpétuel, qui tient l'eau bouillante et garde à température idéale les infusions et décoctions dans ses divers réservoirs à robinet.



— Un loto nocturne : cet esprit, lié par son protocole, est une petite flamme jaune-vert qui s'allume dès que son maître quitte son lit durant la nuit, et l'accompagne – légèrement en retrait – dans tous ses déplacements dans la demeure.

— Un astrocartillon, qui sonne les heures mais aussi les rendez-vous qu'on lui intime de signaler.

— Un tourbillon du désert : si (ah ! d'occuper la valétaille) le lavage du linge reste fait à la main, le séchage, lui, est assuré durant les longs hivers humides par un vent chaud et tourbillonnant, auquel une pièce spéciale est consacrée. Beaucoup d'enfants majistristes ont un jour profité de l'absence des parents pour jouer avec le tourbillon familial ! Dans le même esprit, le repasage se fait à la main, mais le fer chauffe tout seul à la température qu'on lui demande.

— Un foyer instantané : sur un ordre, le bois placé dans la cheminée s'enflamme aussitôt. Il existe d'autres objets ou mobilier, mais ils sont moins courants. Un misanthrope qui refuse même la présence occasionnelle d'un laquais ou d'une servante pourra, en y mettant le prix, acquiescer une armoire qui pile le linge qu'on y met en vrac, un balais magique, ou un fourneau à cuisine. Toutefois, ces objets plus sophistiqués, pour ne pas dire semi-intelligents, sont en général des sandestins (voir Focus), coûteux et sujets à bien des problèmes.

A l'inverse, dans une ville où l'espionnage magique est facile, toute demeure (à part les plus misérables taudis) possède son onirng, une zone privée délimitée par les bornes d'omnispots (de petites lampes où brûle une résine spéciale). La plupart du temps, huit ou dix omnispots « privatifs » toute une maison. Il en faut quatre au minimum pour créer un onirng tétradratique.

Sorceter

A un âge très variable, les Majistristes découvrent leur pouvoir inné. Celui-ci se manifeste soudain, parfois à mauvais escient... L'aide d'un magicien est sans effet sur son appartenance, mais peut servir à le maîtriser ou à l'utiliser au mieux. Lorsque son sorceter est « révélé », un Majistriste peut alors essayer d'en apprendre quelques autres. Ne pas avoir de sorceter arrive à l'âge adulte est vécu comme une vexation, et ceux qui sont victimes de ce « retard » en viennent souvent à apprendre en secret des sorts de vraie magie (en y mettant le prix), juste pour faire illusion.

Un sorceter a parfois le même effet qu'un sort de bon niveau, mais il reste un sorceter car il est généralement limité à un seul objet, un seul type d'usage. De fait, des Majistristes en viennent à changer de métier en fonction de l'avantage que leur procure leur talent personnel.

Parce qu'il est lié à un individu, chaque sorceter est particulier. En voici quelques exemples, dont il existe des variantes très courantes :

1) Directement inspiré de « Tous des magiciens » et « C'est dans les yeux », de Randall Garrett. Junior, chez Temps futurs (malheureusement indisponibles !).

— « Boulelle lève ton cul » permet de faire lever une bouteille le temps de servir un verre.

Ysgerd Finnax, l'employa pour faire garçon d'abbaye, puis ivrogne patient.

— « Attache-toi » est fort utile à Robarth Bow, marin de son état, pour réaliser des nœuds solides en une seconde, quoiqu'il jalousse un peu le « Détrache-toi » de son ami Watrool Smeg, qui non seulement lui permet l'effet inverse sur les cordages, mais aussi sur les liens compliqués des parures féminines...

— Dénégatur, Rowland Scham effraye le passant par les audacieux entassements qui vacillent au-dessus de sa charrette de démenagement, sans tomber grâce à son sorceter « Tient-toi droite ! ».

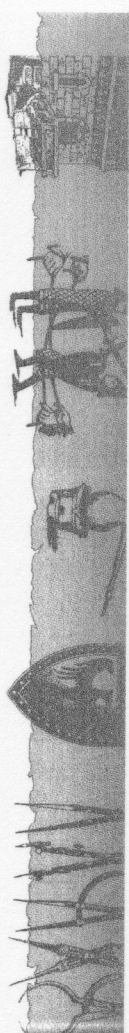
— Qu'ils soient marins ou simples dockers, tous envoient au capitaine Dahlbad « Flotte un peu ! », qui lui permet de maintenir à la surface des fûts, pendant quelques minutes, un objet ne pesant pas plus de cinquante kilos.

— Finit les querelles de bois pour Nub le Bègue grâce à « Redresse boyau » qui dissipe les effets de l'alcool ou des drogues hallucinogènes. Par contre, son foie est dans un triste état.

Grâce à « Petits tas », il est difficile d'arnaquer Pitr Somssem, le sorceter lui-même en effet de trier les pièces de monnaie selon

Focus

Mis en vedette dans les romans de Jack Vance, le sandestin est un serviteur magique lié à son invocateur par un contrat qui l'oblige à accomplir un nombre déterminé d'actions.



la pureté de leur métal. Accessoirement, il sépare aussi le sel du sucre.

Tzalibsha est une courtesane renommée grâce à « Méat, coule pas ! » qui prolonge la vigueur de ses amants.

« Comme une image... » assure une rente confortable à Guehen Tayoc. Dans un pays où les effets magiques abondent, ce sorcier permet de s'assurer qu'un objet normal ne se mettra pas à agir bizarrement sous l'influence de quelque énergie magique résiduelle. On a déjà vu des théâtres brillants devenir soudainement molles ou des portemanteaux s'enliser à cloche-pied dans les bois...

Les sorcierets d'Altumpepe, de Séchebotte, de Coupepain, de Trebuchet-mon-voleur font partie de ceux qu'il est facile d'apprendre pour tout Majistrat un peu capable... Les plus dotés d'entre eux, ceux qui ont la chance d'être acceptés comme apprentis ou aide d'un mage, arrivent souvent à acquiescer un ou deux sorts de niveau 1.

Sans magie...

Comme on l'a dit, même si il serait possible d'alléger beaucoup de tâches quotidiennes pour tout mage, il est de nombreux cas où elle n'est pas utilisée.

Visite touristique

Les royaumes-digles du littoral

Au sud-est de Majistra s'étire un long littoral montagneux dans lequel s'enclavent de nombreuses vallées ouvertes sur la mer. Parfois cristallines, parfois barbares, les royaumes qui s'y blottissent sont appelés royaumes-sigles, car leurs souverains ont bâti leurs forteresses au flanc de montagnes qui culminent si haut qu'il est parfois difficile d'y respirer. Commencer par mer, les royaumes-sigles étaient souvent

victimes des pirates. Ils ont presque tous prêté allégeance à Majistra en échange de sa protection maritime, efficace s'il en est.

Les Wyts

Sans lien de parenté avec leurs voisins de Majistra, les Wyts aux cheveux d'un blanc de neige sont essentiellement réunis en tribus. Bagarreurs, proches de la nature, adeptes d'un chamanisme qui leur est propre, ils ont pourtant pour tradition de se fédérer pour certaines grandes causes : face à une calamité naturelle ou pour de grandes entreprises qui profitent à tous : canal, port, pont... Car ces montagnards sont aussi d'excellents marins, d'eau salée et d'eau douce. Plus d'un fit sa fortune en racontant les royaumes-sigles au temps encore récent où la piraterie prospérait. Mais certains sont aussi des hommes des lacs, de ceux qui mettent des patins sous leurs navires lorsque pèlent les immenses lacs qui ponctuent leur pays, c'est-à-dire pendant plus de la moitié de l'année. La capacité des Wyts à se fédérer leur a pourtant fait défaut lors de l'arrivée au pouvoir des magocraties, quand ces derniers ont lancé une offensive maritime et terrestre pour forcer l'allégeance de leurs turbulents voisins sous peine de représailles sévères. C'en est assez, les tribus n'ont pas su se lier à temps contre l'agression, et elles ont presque toutes prêté serment, séparément. Mais quelques rebelles se cachent encore dans les zones les plus reculées.

Cansteborgh et la Grande Vallée

Essentiellement montagneux, le territoire de Majistra doit aussi sa prospérité à la vaste et fertile vallée qui entoure Cansteborgh. La capitale est juchée sur le Mont Chantant, le seul relief à des milliers à la ronde, qui domine la pointe est de l'estuaire du fleuve Slove. Jouissant d'un climat particulièrement doux amené par le courant, c'est le cœur et le grenier du pays, depuis les sources de la Slove à l'est jusqu'au cap Westra.

On y cultive autant pour se nourrir que pour le plaisir, et les herbes odorantes que les marins ramènent des royaumes-sigles du lointain sud acceptent de pousser sous les mains expertes des herbolistes, tandis que les fleurs les plus délicates naissent ici des soins d'horticulteurs-magiciens.

Cansteborgh est à l'image du pays : hormis les bâtiments administratifs du centre, majestueux et agressifs, le reste n'est que villas et jardins grimpant en espalier le flanc du Mont Chantant. Le contraste n'est que plus saisissant avec ce fameux centre où les bâtiments, protégés à la fois des engins militaires et de la magie, sont noirs, épaïs, quasiment aveugles et flanqués de tours massives hérissees de pointes. On dit que leurs murs et toitures sont constitués de pieges, telles des zones de dissipation de la magie alternant avec des zones de doublements ou de renversements d'effets, des mémoires invisibles rampant sur les parois, des pointes sortant des murs de manière aléatoire...

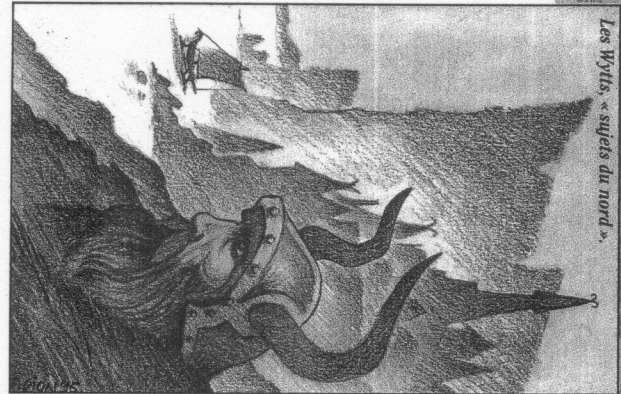
Grondd

Un gigantesque pic au milieu d'une plaine désolée, le sommet caché par un orage noir perpétuel dont

les roulements de tonnerre font trembler la végétation éparse, voilà l'image peu accueillante qu'offre Grondd au voyageur égaré. Car peu de gens se rendent dans cette forteresse aveugle de leur plein gré. Lacs au sommet n'est possible que par un long escalier en colimaçon qui occupe le cœur du pion rocheux et est défilé par des mages combattants et des mercenaires d'élite.

Quand une créature magique ou démoniaque est capturée et que la magocratie souhaite la garder captive, c'est à Grondd qu'elle est envoyée. Cette citadelle sans fenêtres est bordée de protections magiques et coiffée d'un épais toit de pierre qui l'abrite, entre autres, de l'orage invoqué par le prince-dénon Shamhax, un des plus anciens pensionnaires.

Le caduc, la seule auberge de Grondd, où les éclats de tonnerre sont assourdis magiquement, reçoit de temps en temps la visite des envoyés de Cansteborgh qui viennent requêter les services de certaines créatures captives contre un allègement de leur peine.



Les Wyts, « sujets du nord »

La forêt est cependant ouverte à tous à chaque solstice, à l'occasion du concert donné par les élémentaires et les fées. On dit que cette nuit-là, leur chant est capable de transformer à jamais le cœur de celui qui l'entend.

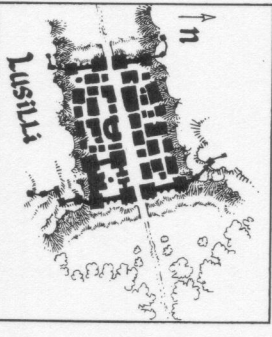
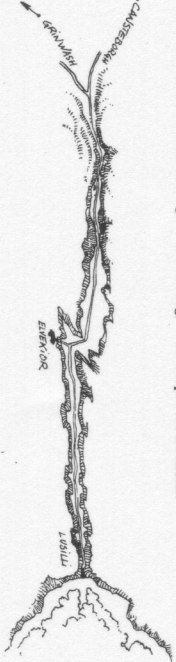
Sampar

On ne peut déterminer avec précision la position de Sampar, la cité ténébreuse, car les habitations qui la composent sont dotées d'une mobilité hors du commun. Vite du ciel, le grand cartographe Victor Houz, l'a comparée à « un troupeau de maisons ». Le chef de cette meute est la demeure du boung-mestre Rudoguin, une belle villa de deux étages que les autres bâtiments suivent docilement. Ces constructions enchantées glissent sur le sol avec une facilité toute magique, en réponse aux commandes verbales de leurs propriétaires. La raison de cette étrange est que l'économie de Sampar repose sur la capture et la préparation de l'écarlate vermineux turbulent, ingrédient de base de nombreuses potions de soin ou de vitalité, mais aussi d'un alcool détonnant, le vermouth.

La classe au vermineux a lieu au rez-de-chaussée des maisons de Sampar, spécialement aménagées pour filtrer les tonnes de déchets par le passage du boung. Plus on est près de la maison du boung-mestre, meilleures sont les prises, aussi les places se monnayent-elles cher. Un petit groupe d'auberges suit cet étrange cortège, et on peut y déguster le meilleur vermouth de tout le continent. C'est simple, après quelques verres, on a l'impression que la maison ne bouge plus...

Gyrecombe

Gyrecombe se serait qu'un petit boung paisible s'il n'abritait pas un manoir de six étages connu sous le nom d'Institut des Études Thaumaturgiques de Majistra. Seul collège reconnu et financé par la magocratie, l'IETM est le passage obligé pour obtenir un diplôme officiel permettant l'exercice commercial légal de la magie. Il n'est pas nécessaire d'y faire sa scolarité pour le décrocher, car des concours sont organisés trois fois par an, mais l'enseignement y est si bon ne qualité que tous les fils de famille y sont inscrits dès leur naissance. Sous la férule de l'archimage Bungondus Ferenbold, l'IETM est devenu le centre de recherche et d'enseignement magique le plus réputé du continent. Quoique à un problème relatif à la magie peut être sûr d'en trouver la solution à l'Institut... à condition d'y mettre le prix. On y trouve également la plus





Lustill : passage obligé pour la Forêt chantante.

complète bibliothèque sur le sujet, comprenant de nombreux livres oubliés et maudits gardés dans quelques salles secrètes.

Sanguemine

Petit village faiblement fortifié entouré de vergers et de pâturages, Sanguemine doit sa mention sur les cartes à la présence en ses murs du plus fameux des magiciens-détectives : le duc Rénus (2). Ayant renoncé à sa charge pour pouvoir accomplir son office, le duc Rénus enquête sur les crimes que la Cour de Police ne peut élucider (soit par manque de temps, de moyens ou parce qu'elle bute sur un os).



Ed. Plan 95

l'in, Et encore : les initiés prêtent serment de secret, et la route maritime du farot est un mystère même pour les armateurs de ces bateaux.

Histoire récente et refoulée

Les magicoles règnent en maîtres sur Cais- teborgh et les territoires de Majistra depuis une trentaine d'années. Apparaissent, les mages n'étaient que les conseillers et les serviteurs des princes de la lignée des Washarrs. Le dernier souverain en date, Whasharr VIII, s'étant il est vrai montré particulièrement arrogant à leur endroit, une conspiration de mages du conseil et de militaires avait tenté de l'assassiner.

Contacts avec Paorn

Les contacts sont rares avec les Quatre Empires de Paorn du fait des courants contraires. Pour la plupart des marins, naviguer signifie longer la côte vers le nord et les fjords (mille d'aller plus loin, tout n'est que glace) ou vers le sud (les royaumes-ages. Seule une caste d'initiés fait du commerce avec les îles du farot, ce qui permet que certains échanges se fassent avec Paorn. Mais les marins majistrés laissent leurs marchandises sur les îles et ne vont jamais plus

Aujourd'hui, les nobles bannis sont âgés ou morts, mais ils ont bâti de véritables villes de bois et de pierre, et dans leurs ports, les barques de pêche côtoient de bien étranges vaisseaux, mi-bateaux, mi-glisseurs des glaces, fort semblables à ceux qui traversent les lacs des Wyris. Et les jeunes Washarrs portent au côté les épées de leurs parents ou grands-parents. Encouragés par le plus charismatique d'entre eux, Stanjiff de Washarr, ils n'ont qu'un idéal : reconquérir ces terres de Majistra, dont ils tirent spolia par des traites...

Et chaque jour ils s'entraînent, sous la houlette de vieux maîtres d'armes, surgis un jour d'on ne sait où. Sans doute âgés de plus de soixante ans, ils ont tous le regard noir des hommes trahis. Leur chef se nomme Sinastil (3), et ils disent venir d'un pays plus au sud, nommé Burgonie. En échange de leur enseignement, les « légionnaires » ont obtenu des armes neuves, des machines de guerre concoctées par les ingénieurs au service des princes washarrs, et plusieurs divisions de combattants - essentiellement des serviteurs - plus tentés par la description des richesses des empires du sud que par la vengeance de leurs maîtres.

Le plan

Washarrs et légionnaires burgons attendent leur heure. Grâce à l'appui de certains mages puissants de Majistra et de certaines tribus wyris, ils ont un plan : lorsque, sonnant les angres, les mages apprendront qu'un hiver particulièrement rigoureux s'annonce, ils prépareront un long et puissant sort de froid qu'ils lanceront sur la mer de Norvès. Naturellement, les glaces éternelles descendront parfois jusqu'à l'embouchure de la région des fjords, mais un hiver rigoureux peut anéantir le front de glace bien plus au sud. En ajoutant une tempête de glace magique de quelques jours, les combattants espèrent bien que les glaces gagneront le détroit qui sépare les Sinistéria du cap Westra. Ils pourront alors déferler à bord de leurs glisseurs jusqu'aux côtes de Majistra, sans avoir à craindre de repê, Quant aux légionnaires burgons, ils espèrent de même arriver en glisseur jusqu'aux côtes les plus orientales de la province de Sordalia, contour- nant ainsi les Sinistéria et le Dernier Rempart (4), avec leurs armées d'humains, de demi-orques et autres créatures à leurs yeux moins fourches que les souverains de Paorn qui les ont traités, il y a plus de quarante ans...

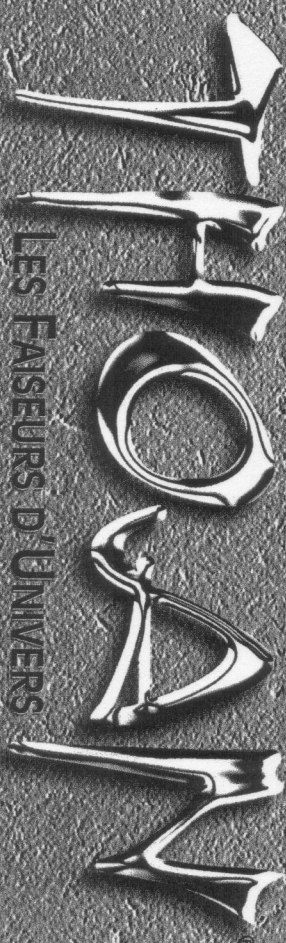
reparates gobelins et orques voisins qui, sans doute impressionnés, ont fini par accepter la présence de ces intrus, moyennant quelques serviteurs en gage de bon voisinage.

N.B. : Dans le prochain numéro de Casus Belli (88), des caractéristiques de personnages vous seront proposées pour évoluer dans le monde de Majistra.

Didier Guitierrez et Stéphane Bura
Illustration : Patrick Dion
carte et plan : Dex et Guillaume Fournier

- 2) Directeur inspiré de « Tous des magiciens » et « C'est dans les yeux » de Randall Garrett Junior, chez Tempus futurs (malheureusement indisponibles !).
- 3) Voir l'histoire de Sinastil dans le premier volet de Paorn, CB n° 74.
- 4) Une opération normalement impossible par mer, le courant du Maelstrom obligeant tout navire en provenance du nord à d'abord faire le grand tour derrière les îles du Farot...

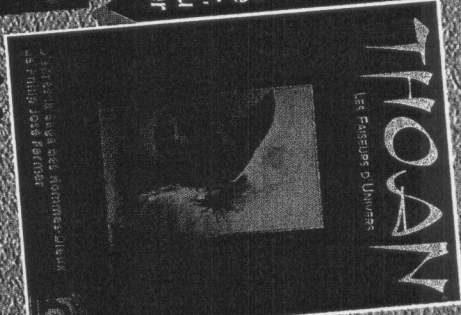
RETROUVEZ LE SOUFFLE ÉPIQUE DE LA GRANDE AVENTURE !



LES FAISEURS D'UNIVERS

D'APRÈS LA SAGA DES HOMMES-DIEUX DE PHILIP JOSÉ FARMER

version prestige à tirage limité, couverture cuir, dorée au balancier



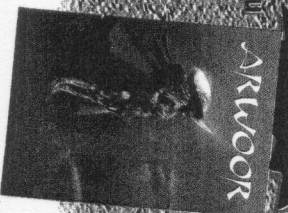
432 pages superbement illustrées

VIENDE PARAITRE

ARMOOR

À PARAITRE EN SEPTEMBRE

campagne se déroulant sur les plateaux du monde à étages, où les joueurs se voient contraints d'affronter un puissant ennemi, le puissant seigneur Armoor, et de rencontrer au fil de leurs aventures les quatre héros de la saga : Moltz/Andawin, Kikahai, Amaniha et Chrysels.



Je souhaite recevoir :

- THOAN, LES FAISEURS D'UNIVERS, version prestige.
- THOAN, LES FAISEURS D'UNIVERS, spécial Thoan.
- LE SUPPLÉMENT, VOLUME 9, spécial Thoan.

Ci-joint mon règlement de F. franco de port à l'ordre de JEUX DESCARTES, 1 rue du Colonel Pierre Aya - 75503 Paris cedex 15.

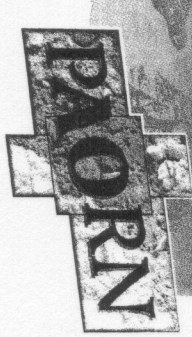
NOM, PRENOM, ADRESSE, VILLE, CODE POSTAL





Une aide de jeu pour le monde de Paorn

Découvrez la carte de Majistra sur le poster central de Majistra



Dans le numéro précédent, vous avez pu découvrir de nouveaux rivages, ceux de la magiocratie de Majistra et des royaumes sous sa tutelle. Rencontrez cette fois quelques-unes des figures, grandes ou modestes, qui pourraient un jour peser sur le destin de vos aventuriers...

Les caractéristiques sont données pour AD&D2.

Les châtions de saule volaient comme de la poussière d'or au-dessus du lac d'Orbrume. Sur le rivage, à l'ombre d'un rocher gravé de runes anciennes, Géandelas le druide observait au loin le pirate à la cape pourpre qui, entouré de ses compagnons, faisait comme une tache incongrue sur l'escalier de marbre clair du château. Le troupe pénétra dans le castel blanc, bleu et or du seigneur Shanbhalon. Géandelas se tourna vers le barde Orhgen : « Jamais je ne partirai en mer. Tu m'imagines, sur un bateau ? »

Le silence s'éternisa, puis un poisson, la tête hors de l'eau apostropha le druide : « Je ne m'attends pas à cela. Si ce pirate entraîne notre seigneur dans des aventures incertaines, les magiocrates risquent de se voir jetés, et je devine ce qu'ils feraient de notre loi valide... »

— Ils ne sont pas omnipotents, répliqua Orhgen, et je ne serais pas fâché de ne plus voir passer ces sales lormages inquiéteurs et leurs inspecteurs des finances. Et puis, s'il y a des combats, le pourrai composer quelques belles odes sur les exploits de Shanbhalon, ou sur les records de vitesse de certains farfadets en lutte... »

— Comment ça en lutte ? » couina le farfadet, tout en se transformant en renard pour montrer le motif du barde, qui fut plus rapide, et l'innombrable d'un sort.

Les châtions de saule ne brillaient plus, car le soleil disparaissait derrière la montagne. Dans la salle du conseil, derrière les magnifiques vitraux, on allumait les candélabres. La discussion serait longue...

Un lormage
Lormage, c'est-à-dire mi-magicien mi-policier, est le plus haut grade que peut atteindre un magicien dans l'administration du pays (archiduc de lui, les lormages sont membres du gouvernement). Les lormages de Majistra sont une souche tannée : une douzaine se répartissent la lourde charge de maintenir l'usage de la magie dans les règles fixées par la loi, dans la capitale, Cam-

teborgh, et ses faubourgs. Chaque ville importante en accueille de un à trois. Enfin, quelques-uns, sous couvert de missions diplomatiques, sont chargés de surveiller les activités des magiciens les plus actifs des royaumes-sujets, notamment ceux de Bvill, qui n'acceptent qu'en apparence la tutelle de Majistra.

Un lormage est spécialisé dans l'espionnage, la détection, la protection et le désamorçage des effets magiques. Il utilise tous les moyens, magiques ou naturels, pour aboutir dans son travail ou ses enquêtes. Car lorsqu'une affaire dépasse le simple crime de droit commun, il est fréquent qu'un lormage repren-

ne le dossier.

Le lormage Grimmoth
Magie niv. 9 ; humain
F 10 D 9 C 11 I 19 S 13 Ch 18, ALIN, PV 32, CA 5, TACD 16, At. 1/rd, Dég. 1d6-3.

Compétences : Connaissance des sorts 20, Historie de Majistra 19, Administration 19.

Sorts (3/3/2/2) : Principaux : Identification, Détection de la magie x2, Clairvoyance, Clairvoyance, Dissipation de la magie x2.

Possède : bâton de lormage (pouvoirs cumules des bâtons d'Absorption, Annihilation, Châtiment ; 27 charges, rechargeable, valeur 20 000 PX), anneau d'influence humaine.

Magie niv. 5 ; humain
F 9 D 14 C 10 I 13 S 12 Ch 11, ALIN, PV 18, CA 8, TACD 16, At. 1/rd, Dég. 1d6-3.

Compétences : Connaissance des sorts 18, Langues vivantes 14, Langues anciennes 12.

Sorts (4/2/7) : Principaux : Détection de la fausseté nominale, Marquage magique (traiter comme une signature magique double automatiquement d'un objet à portée de 100 m (niveau).

Possède : Anneau d'habileté (détection d'un objet à portée de 100 m (niveau).

Compétences : Estimation 17, Connaissance des sorts 18, Langues vivantes 14, Langues anciennes 12.

Sorts (4/2/7) : Principaux : Détection de la fausseté nominale, Marquage magique (traiter comme une signature magique double automatiquement d'un objet à portée de 100 m (niveau).

Possède : Anneau d'habileté (détection d'un objet à portée de 100 m (niveau).

Compétences : Estimation 17, Connaissance des sorts 18, Langues vivantes 14, Langues anciennes 12.

Sorts (4/2/7) : Principaux : Détection de la fausseté nominale, Marquage magique (traiter comme une signature magique double automatiquement d'un objet à portée de 100 m (niveau).

Possède : Anneau d'habileté (détection d'un objet à portée de 100 m (niveau).

Compétences : Estimation 17, Connaissance des sorts 18, Langues vivantes 14, Langues anciennes 12.

Sorts (4/2/7) : Principaux : Détection de la fausseté nominale, Marquage magique (traiter comme une signature magique double automatiquement d'un objet à portée de 100 m (niveau).

Possède : Anneau d'habileté (détection d'un objet à portée de 100 m (niveau).

Compétences : Estimation 17, Connaissance des sorts 18, Langues vivantes 14, Langues anciennes 12.

Sorts (4/2/7) : Principaux : Détection de la fausseté nominale, Marquage magique (traiter comme une signature magique double automatiquement d'un objet à portée de 100 m (niveau).

Possède : Anneau d'habileté (détection d'un objet à portée de 100 m (niveau).

Compétences : Estimation 17, Connaissance des sorts 18, Langues vivantes 14, Langues anciennes 12.

Sorts (4/2/7) : Principaux : Détection de la fausseté nominale, Marquage magique (traiter comme une signature magique double automatiquement d'un objet à portée de 100 m (niveau).

Possède : Anneau d'habileté (détection d'un objet à portée de 100 m (niveau).

Compétences : Estimation 17, Connaissance des sorts 18, Langues vivantes 14, Langues anciennes 12.

Sorts (4/2/7) : Principaux : Détection de la fausseté nominale, Marquage magique (traiter comme une signature magique double automatiquement d'un objet à portée de 100 m (niveau).

Possède : Anneau d'habileté (détection d'un objet à portée de 100 m (niveau).

Compétences : Estimation 17, Connaissance des sorts 18, Langues vivantes 14, Langues anciennes 12.

Sorts (4/2/7) : Principaux : Détection de la fausseté nominale, Marquage magique (traiter comme une signature magique double automatiquement d'un objet à portée de 100 m (niveau).

Possède : Anneau d'habileté (détection d'un objet à portée de 100 m (niveau).

Compétences : Estimation 17, Connaissance des sorts 18, Langues vivantes 14, Langues anciennes 12.

Sorts (4/2/7) : Principaux : Détection de la fausseté nominale, Marquage magique (traiter comme une signature magique double automatiquement d'un objet à portée de 100 m (niveau).

Possède : Anneau d'habileté (détection d'un objet à portée de 100 m (niveau).

Compétences : Estimation 17, Connaissance des sorts 18, Langues vivantes 14, Langues anciennes 12.

Sorts (4/2/7) : Principaux : Détection de la fausseté nominale, Marquage magique (traiter comme une signature magique double automatiquement d'un objet à portée de 100 m (niveau).

Possède : Anneau d'habileté (détection d'un objet à portée de 100 m (niveau).

Compétences : Estimation 17, Connaissance des sorts 18, Langues vivantes 14, Langues anciennes 12.

Sorts (4/2/7) : Principaux : Détection de la fausseté nominale, Marquage magique (traiter comme une signature magique double automatiquement d'un objet à portée de 100 m (niveau).

Possède : Anneau d'habileté (détection d'un objet à portée de 100 m (niveau).

Compétences : Estimation 17, Connaissance des sorts 18, Langues vivantes 14, Langues anciennes 12.

Sorts (4/2/7) : Principaux : Détection de la fausseté nominale, Marquage magique (traiter comme une signature magique double automatiquement d'un objet à portée de 100 m (niveau).

Possède : Anneau d'habileté (détection d'un objet à portée de 100 m (niveau).

Compétences : Estimation 17, Connaissance des sorts 18, Langues vivantes 14, Langues anciennes 12.

Sorts (4/2/7) : Principaux : Détection de la fausseté nominale, Marquage magique (traiter comme une signature magique double automatiquement d'un objet à portée de 100 m (niveau).

Possède : Anneau d'habileté (détection d'un objet à portée de 100 m (niveau).

Compétences : Estimation 17, Connaissance des sorts 18, Langues vivantes 14, Langues anciennes 12.

Sorts (4/2/7) : Principaux : Détection de la fausseté nominale, Marquage magique (traiter comme une signature magique double automatiquement d'un objet à portée de 100 m (niveau).

Possède : Anneau d'habileté (détection d'un objet à portée de 100 m (niveau).

Compétences : Estimation 17, Connaissance des sorts 18, Langues vivantes 14, Langues anciennes 12.

Sorts (4/2/7) : Principaux : Détection de la fausseté nominale, Marquage magique (traiter comme une signature magique double automatiquement d'un objet à portée de 100 m (niveau).

Possède : Anneau d'habileté (détection d'un objet à portée de 100 m (niveau).

Compétences : Estimation 17, Connaissance des sorts 18, Langues vivantes 14, Langues anciennes 12.

Sorts (4/2/7) : Principaux : Détection de la fausseté nominale, Marquage magique (traiter comme une signature magique double automatiquement d'un objet à portée de 100 m (niveau).

Possède : Anneau d'habileté (détection d'un objet à portée de 100 m (niveau).

Compétences : Estimation 17, Connaissance des sorts 18, Langues vivantes 14, Langues anciennes 12.

Sorts (4/2/7) : Principaux : Détection de la fausseté nominale, Marquage magique (traiter comme une signature magique double automatiquement d'un objet à portée de 100 m (niveau).

Possède : Anneau d'habileté (détection d'un objet à portée de 100 m (niveau).

Compétences : Estimation 17, Connaissance des sorts 18, Langues vivantes 14, Langues anciennes 12.

Sorts (4/2/7) : Principaux : Détection de la fausseté nominale, Marquage magique (traiter comme une signature magique double automatiquement d'un objet à portée de 100 m (niveau).

Possède : Anneau d'habileté (détection d'un objet à portée de 100 m (niveau).

Compétences : Estimation 17, Connaissance des sorts 18, Langues vivantes 14, Langues anciennes 12.

Sorts (4/2/7) : Principaux : Détection de la fausseté nominale, Marquage magique (traiter comme une signature magique double automatiquement d'un objet à portée de 100 m (niveau).

Possède : Anneau d'habileté (détection d'un objet à portée de 100 m (niveau).

Compétences : Estimation 17, Connaissance des sorts 18, Langues vivantes 14, Langues anciennes 12.

Sorts (4/2/7) : Principaux : Détection de la fausseté nominale, Marquage magique (traiter comme une signature magique double automatiquement d'un objet à portée de 100 m (niveau).

Possède : Anneau d'habileté (détection d'un objet à portée de 100 m (niveau).

Compétences : Estimation 17, Connaissance des sorts 18, Langues vivantes 14, Langues anciennes 12.

Sorts (4/2/7) : Principaux : Détection de la fausseté nominale, Marquage magique (traiter comme une signature magique double automatiquement d'un objet à portée de 100 m (niveau).

Possède : Anneau d'habileté (détection d'un objet à portée de 100 m (niveau).

Compétences : Estimation 17, Connaissance des sorts 18, Langues vivantes 14, Langues anciennes 12.

Sorts (4/2/7) : Principaux : Détection de la fausseté nominale, Marquage magique (traiter comme une signature magique double automatiquement d'un objet à portée de 100 m (niveau).

Possède : Anneau d'habileté (détection d'un objet à portée de 100 m (niveau).

Compétences : Estimation 17, Connaissance des sorts 18, Langues vivantes 14, Langues anciennes 12.

Sorts (4/2/7) : Principaux : Détection de la fausseté nominale, Marquage magique (traiter comme une signature magique double automatiquement d'un objet à portée de 100 m (niveau).

Possède : Anneau d'habileté (détection d'un objet à portée de 100 m (niveau).

Compétences : Estimation 17, Connaissance des sorts 18, Langues vivantes 14, Langues anciennes 12.

Sorts (4/2/7) : Principaux : Détection de la fausseté nominale, Marquage magique (traiter comme une signature magique double automatiquement d'un objet à portée de 100 m (niveau).

Possède : Anneau d'habileté (détection d'un objet à portée de 100 m (niveau).

Compétences : Estimation 17, Connaissance des sorts 18, Langues vivantes 14, Langues anciennes 12.

Sorts (4/2/7) : Principaux : Détection de la fausseté nominale, Marquage magique (traiter comme une signature magique double automatiquement d'un objet à portée de 100 m (niveau).

Possède : Anneau d'habileté (détection d'un objet à portée de 100 m (niveau).

Compétences : Estimation 17, Connaissance des sorts 18, Langues vivantes 14, Langues anciennes 12.

Sorts (4/2/7) : Principaux : Détection de la fausseté nominale, Marquage magique (traiter comme une signature magique double automatiquement d'un objet à portée de 100 m (niveau).

Possède : Anneau d'habileté (détection d'un objet à portée de 100 m (niveau).

Compétences : Estimation 17, Connaissance des sorts 18, Langues vivantes 14, Langues anciennes 12.

Sorts (4/2/7) : Principaux : Détection de la fausseté nominale, Marquage magique (traiter comme une signature magique double automatiquement d'un objet à portée de 100 m (niveau).

Possède : Anneau d'habileté (détection d'un objet à portée de 100 m (niveau).

Compétences : Estimation 17, Connaissance des sorts 18, Langues vivantes 14, Langues anciennes 12.

Sorts (4/2/7) : Principaux : Détection de la fausseté nominale, Marquage magique (traiter comme une signature magique double automatiquement d'un objet à portée de 100 m (niveau).

Possède : Anneau d'habileté (détection d'un objet à portée de 100 m (niveau).

Compétences : Estimation 17, Connaissance des sorts 18, Langues vivantes 14, Langues anciennes 12.

Sorts (4/2/7) : Principaux : Détection de la fausseté nominale, Marquage magique (traiter comme une signature magique double automatiquement d'un objet à portée de 100 m (niveau).

Possède : Anneau d'habileté (détection d'un objet à portée de 100 m (niveau).

Compétences : Estimation 17, Connaissance des sorts 18, Langues vivantes 14, Langues anciennes 12.

Sorts (4/2/7) : Principaux : Détection de la fausseté nominale, Marquage magique (traiter comme une signature magique double automatiquement d'un objet à portée de 100 m (niveau).

Possède : Anneau d'habileté (détection d'un objet à portée de 100 m (niveau).

Compétences : Estimation 17, Connaissance des sorts 18, Langues vivantes 14, Langues anciennes 12.

Sorts (4/2/7) : Principaux : Détection de la fausseté nominale, Marquage magique (traiter comme une signature magique double automatiquement d'un objet à portée de 100 m (niveau).

Possède : Anneau d'habileté (détection d'un objet à portée de 100 m (niveau).

Compétences : Estimation 17, Connaissance des sorts 18, Langues vivantes 14, Langues anciennes 12.

Sorts (4/2/7) : Principaux : Détection de la fausseté nominale, Marquage magique (traiter comme une signature magique double automatiquement d'un objet à portée de 100 m (niveau).

Possède : Anneau d'habileté (détection d'un objet à portée de 100 m (niveau).

Compétences : Estimation 17, Connaissance des sorts 18, Langues vivantes 14, Langues anciennes 12.

Sorts (4/2/7) : Principaux : Détection de la fausseté nominale, Marquage magique (traiter comme une signature magique double automatiquement d'un objet à portée de 100 m (niveau).

Possède : Anneau d'habileté (détection d'un objet à portée de 100 m (niveau).

Compétences : Estimation 17, Connaissance des sorts 18, Langues vivantes 14, Langues anciennes 12.

Sorts (4/2/7) : Principaux : Détection de la fausseté nominale, Marquage magique (traiter comme une signature magique double automatiquement d'un objet à portée de 100 m (niveau).

Possède : Anneau d'habileté (détection d'un objet à portée de 100 m (niveau).

Compétences : Estimation 17, Connaissance des sorts 18, Langues vivantes 14, Langues anciennes 12.

Sorts (4/2/7) : Principaux : Détection de la fausseté nominale, Marquage magique (traiter comme une signature magique double automatiquement d'un objet à portée de 100 m (niveau).

Possède : Anneau d'habileté (détection d'un objet à portée de 100 m (niveau).

Compétences : Estimation 17, Connaissance des sorts 18, Langues vivantes 14, Langues anciennes 12.

Sorts (4/2/7) : Principaux : Détection de la fausseté nominale, Marquage magique (traiter comme une signature magique double automatiquement d'un objet à portée de 100 m (niveau).

Possède : Anneau d'habileté (détection d'un objet à portée de 100 m (niveau).

Compétences : Estimation 17, Connaissance des sorts 18, Langues vivantes 14, Langues anciennes 12.

Sorts (4/2/7) : Principaux : Détection de la fausseté nominale, Marquage magique (traiter comme une signature magique double automatiquement d'un objet à portée de 100 m (niveau).

Possède : Anneau d'habileté (détection d'un objet à portée de 100 m (niveau).

Compétences : Estimation 17, Connaissance des sorts 18, Langues vivantes 14, Langues anciennes 12.

Sorts (4/2/7) : Principaux : Détection de la fausseté nominale, Marquage magique (traiter comme une signature magique double automatiquement d'un objet à portée de 100 m (niveau).

Possède : Anneau d'habileté (détection d'un objet à portée de 100 m (niveau).

Compétences : Estimation 17, Connaissance des sorts 18, Langues vivantes 14, Langues anciennes 12.

Sorts (4/2/7) : Principaux : Détection de la fausseté nominale, Marquage magique (traiter comme une signature magique double automatiquement d'un objet à portée de 100 m (niveau).

Possède : Anneau d'habileté (détection d'un objet à portée de 100 m (niveau).

Compétences : Estimation 17, Connaissance des sorts 18, Langues vivantes 14, Langues anciennes 12.

Sorts (4/2/7) : Principaux : Détection de la fausseté nominale, Marquage magique (traiter comme une signature magique double automatiquement d'un objet à portée de 100 m (niveau).

Possède : Anneau d'habileté (détection d'un objet à portée de 100 m (niveau).

Compétences : Estimation 17, Connaissance des sorts 18, Langues vivantes 14, Langues anciennes 12.

Sorts (4/2/7) : Principaux : Détection de la fausseté nominale, Marquage magique (traiter comme une signature magique double automatiquement d'un objet à portée de 100 m (niveau).

Possède : Anneau d'habileté (détection d'un objet à portée de 100 m (niveau).

Compétences : Estimation 17, Connaissance des sorts 18, Langues vivantes 14, Langues anciennes 12.

Sorts (4/2/7) : Principaux : Détection de la fausseté nominale, Marquage magique (traiter comme une signature magique double automatiquement d'un objet à portée de 100 m (niveau).

Possède : Anneau d'habileté (détection d'un objet à portée de 100 m (niveau).

Compétences : Estimation 17, Connaissance des sorts 18, Langues vivantes 14, Langues anciennes 12.

Sorts (4/2/7) : Principaux : Détection de la fausseté nominale, Marquage magique (traiter comme une signature magique double automatiquement d'un objet à portée de 100 m (niveau).

Possède : Anneau d'habileté (détection d'un objet à portée de 100 m (niveau).

Compétences : Estimation 17, Connaissance des sorts 18, Langues vivantes 14, Langues anciennes 12.

Sorts (4/2/7) : Principaux : Détection de la fausseté nominale, Marquage magique (traiter comme une signature magique double automatiquement d'un objet à portée de 100 m (niveau).

Possède : Anneau d'habileté (détection d'un objet à portée de 100 m (niveau).

Compétences : Estimation 17, Connaissance des sorts 18, Langues vivantes 14, Langues anciennes 12.

Sorts (4/2/7) : Principaux : Détection de la fausseté nominale, Marquage magique (traiter comme une signature magique double automatiquement d'un objet à portée de 100



Thompson et al.

Longueurs, cette valée fut occupée par des éléphants de bétail. Envalée il y a quatre générations puis des barattes le barbares vint à l'au-delà des montagnes, elle est depuis un clump de bataille permanent. De petites mines d'argent et d'or, à Tingo et à Kari, permettent aux deux rois barbares les plus puissants du continent, et qui se disputent la plénitude, d'engager des mercenaires de tous peuples divers et d'indiscrètes : barbares de tous poils, demi-onques, demi-elles du royaume voisin...

*Waf er Oh,
les demi-frères ennemis*

Chemicals: nB, 6-tentylpyren-
1-yl (C₆H₄-C≡C-D₁₃-C₁₈H₁₉-N₃CH₂-10-ACM,
PFA 09/101, CA 2, DCM D₁₃ 88 9726, Dye
2011-67).

Chlorocytosine: amine-lic de Pyrochim
contre le filon, lic de 4 semes de licit
(liges 2 20), renome licetrolin.

De Vervat à Orbrume

La vallée qui s'étend de Verneval-Orhonne au sud jusqu'à une vaste et verte forêt, parsemée de quelques zones de culture et parsemées de nombreuses fermes (lequel de la population l'humaine ne le que) descendant des reliefs des vallées voisines, classés par des environnements très ce qui ne pas toujours sans heurts. Les trois seigneurs qui se partagent ce territoire ont conclu des pactes avec les représentants des nombreux petits peuples : fées, esprits, etc.

Ce qui explique les visites fréquentes en leurs castels de druides et de bardes. La vallée est divisée en dix-huit cantons, qui s'affrontent en diverses occasions lors de fêtes et de joutes

*Les trois chevaliers
Shamballon, Orgueil
et...*

Ensemble le Rouquin
Productions int. J. Baudouin
L.T.T.C., D.D.R.A., C.C.P.I.B.M.
C.O.T.A.N.E.R.V.C.S.A.H.C.H.Z.
M.F.A.N.P.G. H.M.G.D.H.S. 2 rue de la
Libération 97000 Fort-de-France

La vallée de l'Aranc est peuplée de diverses ethnies originaires du grand empire somalien, situées à l'est. C'est une théocratie menée par des prêtres-cavaliers, les sudogalis. Même si l'Aranc est la plus grande ville commerciale, le pays n'a pas de capitale : les sudogalis se déplacent à cheval, et à la vitesse du vent, là où leur autorité ou leur jugement doivent s'exercer. En période d'alarme, on les trouve près d'un petit lac sacré où réside l'esprit du Grand Vent.

Mélange de zones chaudes et froides, Païak est surtout le pays du coton et de la soie. Le habitants, les Païaks, sont vêtus de plusieurs couches de vêtements, plus ou moins fins selon leur statut social, aux coupes et accessoires codifiés.

Un audojo!

POUR EN SAVOIR PLUS, CONTACTEZ-VOUS AVEC VOTRE AGENT D'IMMOBILISATION. IL VOUS EXPLIQUERA LES AVANTAGES ET LES INCONVÉNIENTS DE CHAQUE TYPE DE BIEN ET VOUS PRÉSENTERA LES MEILLEURES OPPORTUNITÉS DU MARCHÉ. VOUS POURREZ ENFIN VOUS DÉCIDER EN CONSCIENCE.



Isleskøgn
Île montagnaise, brumeuse et difficile d'accès

skislozgonj rentrentme probabilmnt des trou-
rais qui perturbent l'usage de la magie : tous
les utilisateurs de magie y perdent une partie de
leur pouvoir (perte de deux niveaux sur l'île et
jusqu'à plusieurs miles des côtes). Depuis plu-
sieurs années, l'île est devenue le premier re-
fuge de ceux qui fuient les magocrautes. Parfois ce
sont que deux élape vers un exil plus continu
(Pamuk ou au-delà), parfois les opposants acti-
vis des despotes qui règnent à Camsteobn et réor-
gignent les troupes de leurs prédecesseurs. Un
ou deux expéditions punitives ont à plusieurs
décliné ses rangs des nouvelles (puisqu'on les
comme ainsi), mais sans jamais complètement
les déloger. Ils vivent dans des cavernes mau-
velles aménagées, des villages forestiers, ou
dans des tentes que l'on déplace souvent pour
éviter l'espionnage.

Si des marins livrant la tempête s'abritent dans les cabanques de l'île aux Harons, ils évitent tout-à-coup de mettre pied à terre. En effet, on y rencontre parfois une tribu de guerriers terribles, de grande taille, à la peau d'un rouge profond. Mais d'autres marins, contraints de débarquer pour relâcher de l'eau, sont parfois restés de longues périodes sans voir autre que vive.

Que va-t-il se passer?

Si vous relisez dans la continuité les informations contenues dans les n° 86 et 87, vous pouvez vous dessiner une situation apparemment stable. En fait un véritable calme avant la tempête.

En résumé : il y a environ quarante ans, les magiciens de Majlisra en ont eu assez d'être les instruments des Washarrs, la dynastie régnante, et les ont renversés avec un coup d'État.

lout mondie peusse que les wassians ont par
en luyant par la mer. Par fait, ils se sont établis au
cord des Sinistrières, où ils ont conchi des allian-
ces avec des orques et des légionnaires burguns.
D'autre part, si les mages qui ont chassé les
Wassians ont cherché à plaire au peuple en assou-
plissant le régime, leurs successeurs (qui ont
changé deux fois depuis) ont été plus avides de
pouvoir. Ils ont à la fois resserré la vis sur le
peuple vivant à l'intérieur de Magistra et plus ou
moins asservis les royaumes voisins, souvent
par magie et trahison.

De nombreux dangers menacent donc la magioratie, certains qu'elle connaît, certains qu'elle suppose, d'autres qu'elle ignore. Dans les montagnes wylls, des tribus échappent au contrôle des lormages et des troupes maistrilles (n'oublions pas que des pactes anciens semblent lier les Wylls et les Strimms).

Dans les royaumes-aigles, des souverains pourtant émus s'accordent à dire que le tribut payé à Majistra pour sa protection maritime dépasse maintenant ce que coûtent les attaques pirates. Les fils et petits-fils des nobles washlars préparent leur assaut de nouvelles des glaces, des qu'un hiver plus féroce fera descendre la banquise jusqu'aux rives de Majogruate.

Enfin, dans Maistre même, du vent de rébellion. Pour l'insistant tout va bien, mais il suffirait que quelques héros châtimentaires apparaissent et fident ces forces (d'instincts divergents, il est vrai) pour que les magicoorates sentent leur tonne vaciller....

Et à plus long terme ? Si les Washarrs retrouvent leur tonne, quel pacte ont-ils signé avec les géomagnomères bourgeois ? Une trêve tricolore dans une région de Magistra, ou bien la promesse d'un appui pour une vengeance à l'encontre de Paom ?

A vous donc de choisir, d'utiliser, de backgroundiser, de styliser, de personnaliser, de faire vivre le statut qu'on veut, afin que vos personnages évoluent dans Magistra, se fassent leur propre opinion sur les peuples qui s'y côtoient, et y deviennent peut-être ces héros qui font participer à la bataille. Ou bien les faire arriver alors que, sous la houlette du Capitaine Pourpre et d'autres grandes figures (Dandinthe de Vintaye...), la rébellion a commencé, lançant les personnages dans des missions pour le compte d'alliés pas toujours d'accord entre eux, ou dans des aventures personnelles que l'atmosphère ambiante rendra très aléatoires...

Didier Guiserix et Patrick Bousquet

Illustration: Franck Dion



SCIENCE & VIE
FLIGHT
LE MAGAZINE DE L'IMAGE ET DU SON

Special Values

Objectifs 24 x 36 :
le guide complet

Tour de France des
laboratoires photo

Un poste CB dans
votre autoradio

10 titreaux de films
vidéo à la loupe

Photo numérique :
les prix baissent !



La mer,
la plage
et...

EMOZIONE DE L'IMAGETOU SO

Les conquérants de l'océan Oriental

Des érudits s'interrogent

Par l'at-loungation le séculier : *Danathan Verdamond de Vinyeav est-il le Capitaine Pourpre ?*
« D'où sort le mystérieux *Océan*, ce gigantesque galion à l'armature de cuivre tendue de voiles pourpres, qui surgit soudain du néant pour couler des navires réputés invincibles ? Huit fois en dix ans, il est apparu pour envahir par le fond des vaisseaux aussi divers que le sloop du sanginaire capitaine Trois-Têtes, le galion du très haï prince Spenaxandre d'Arhass, ou encore les deux bâtiments principaux de la Rachehlig, cette équipe secrète qui devait répandre la peste dans les îles du Tarot au moyen de milliers de rats. Il s'est même glissé, de nuit, jusqu'au port de la capitale de l'empire burgon, où il a détruit une demeure d'un seul coup de baliste bien ajustée... surprenant en pleine activité une conjuration de nécromanciens !
Au-delà de l'exploit, on se demande toujours comment ce mystérieux « Capitaine Pourpre », comme on le surnomme, peut être aussi bien renseigné. Quels sont ses buts, d'où vient-il, et quels étranges pouvoirs recèle son extraordinaire galion ? Cet extrait d'un journal, que j'ai découvert près des décombres d'un entrepôt incendié d'Olidat, pourrait bien avoir un rapport avec le cas qui nous intéresse... »

« Je suis allé jusqu'au bout des terres de l'ouest, sur les marches opulentes de Norzargrad et de Kiepp, le plus puissant port de la côte. J'ai remonté jusqu'aux monts Shinsierias tout le rivage de l'est de la Burgonie, dont les ports propulsent les nefs les plus indestructibles vers les dangereuses îles-lames de l'archipel du Tarot. Et je peux le dire : les Quatre Empires, les cent un duchés et les comtés francs, sans oublier les Tarots et les callasses de la vaste Maléatitude, ne sont pas la totalité du monde.
A Norzargrad, des capitaines vendent des marchandises étranges, qu'ils prétendent ramener des îles lointaines situées vers le couchant. Sur les Tarots, j'ai vu de curieux elfes au teint émeraude venus à bord de leurs esquifs en forme d'aiguille, de fort loin d'après les dires. Quant aux Shinsierias, on y accueille régulièrement toutes sortes d'humanoïdes au regard vide, la langue coupée et le corps zébré de centaines de cicatrices, qui débouchent des montagnes de glace pourrantes réputées impenétrables. Ainsi, j'en viens à remettre en question tous les enseignements du Collège des Sages. Je ne peux croire que l'Océan Oriental soit le bord du monde, »

et que ses vagues s'achèvent par une gigantesque catastrophe se jetant dans le vide infini. Moi, Danathan Verdamond de Vinyeav, je prétends qu'il existe une autre terre au-delà du maelstrom de l'océan, et que le Collège nous ment. Pour ce ne suis quelques mystérieuses raisons, l'existence d'autres terres est tenue secrète, mais je saurai les découvrir, et en ramener des merveilles qui étonneront les souverains de Paorn eux-mêmes !
Maintenant, alors que mon épouse Kaylla la Poèteesse repose dans la nécropole fleurue de Vinyeav et que le hasard m'a rendu propriétaire du navire l'Anguille bleue, j'ai décidé de changer mon destin.
A mon fils aîné et à ma fille, Ponguel et Tahaline, j'ai laissé la gestion de nos caravanes et de nos navires, de nos entrepôts et magasins. Avec mon fils cadet, l'enthousiaste et turbulent Guimp, nous avons réarmé l'Anguille bleue pour un voyage vers l'inconnu. Aujourd'hui, vingtième jour de la lune des fleurs, les vents sont favorables et nous allons lever l'ancre vers l'est, vers le levant.

Dans sept jours, nous rétrourons provision d'eau et de viande boucanée sur la Lame du Pendu, la plus orientale des îles du Tarot, puis nous repartirons pour l'aventure. Avant que je ne quitte Vinyeav, Tahaline m'a dit ces mots : « Père, du prétends explorer le monde pour trouver de nouveaux trésors, dont la brillante éclipsa la fortune de nos rois cupides et prétentieux. Es-tu bien sûr que le jeu en vaille la chandelle ! — Sage Tahaline, aïe répondu, notre richesse fut bâtie de presque rien, et si la ruse et la prévoyance m'ont servi à l'écabiller, la bénédiction des astres en fut aussi responsable. Ces étoiles qui ont veillé sur moi, je vais maintenant les suivre. Qui sait si elles ne m'ont pas fait riche pour que je puisse prendre ce départ ? »

Extrait du journal
du « Premier voyage de Danathan »

Danathan a disparu depuis. Cependant, nos sources occultes de renseignements soupçonnent cette l'habille de Vinyeav d'être la célèbre Rose noire, mercenaire et assassin dont les exploits ne se comptent plus. Expertise en déguisements, la Rose noire est connue sous diverses identités à travers les quatre empires. Elle compte des amis parmi les aristocrates et fait partie de plusieurs sociétés secrètes, dont le sombre et terrible Culte d'Ombar. Quant à son frère Ponguel, il aurait été d'apprenti sorcier, voleur au grand cœur, aéro-marchand dans les territoires de l'océan Vert *, avant de devenir maître Kel, l'un des plus puissants armateurs de Paorn !

Se pourrait-il que la Rose noire et maître Kel soient les informateurs de Danathan ? Ce dernier utilise-t-il l'identité du Capitaine Pourpre pour défer les souverains de Paorn ? Au-delà de l'océan Oriental, une puissance inconnue nous guette, sonde nos réactions, et je présume que les apparitions de ce mystérieux galion aux voiles pourpres prèludent à de plus graves événements.
Je laisse au Collège des Sages le soin de décider si je dois poursuivre mon enquête dans cette voie. »

Un observateur discret

Extrait des *Royales Archives de la Mémoire*, par maître Kwaltis *, maginvenneur officiel de la cour du Sathbar, embanence grise du roi Drogon, concepteur d'artefacts puissants lui permettant de voir à distance, espion à titre de curiosité personnelle.

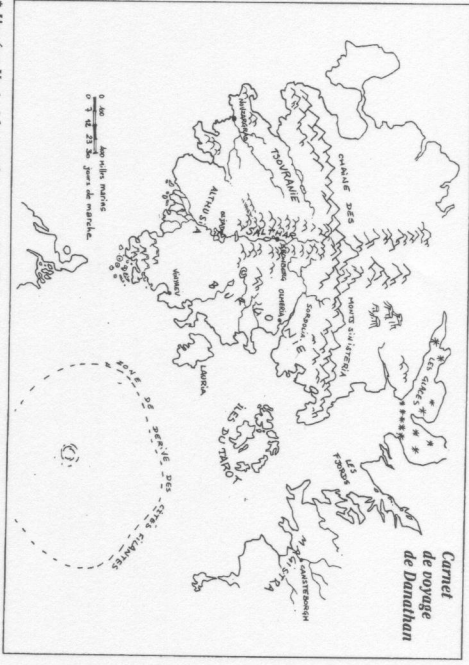
« Comme je l'avais prévu, Danathan Verdamond de Vinyeav réussit à gagner les îles du Tarot après avoir quitté l'Althusia. Hélas, les courants l'entraînèrent ensuite vers les mortelles banquises du nord. Accomplissant un formidable exploit, il se fraya un chemin à travers les glaces et redescendit vers l'est, où il découvrit une terre aussi extraordinaire qu'insoupçonnée : la sombre Majistra, puissante patrie des Princes-Sorciers et des créatures féériques. En accoutant à ses régions nordiques, il fit connaissance des farouches Barons d'Eume, »

une alliance de marins-magiciens qui refusent le joug de ses impitoyables Princes-Sorciers. Une soûle amitié naquit alors entre Danathan et leur chef, le jeune Sharr des Fjords, surnommé par ses hommes « le Capitaine Pourpre ». L'Anguille bleue reprit ensuite son cabotage jusqu'aux côtes décadentes et raffînées du sud de Majistra (où la petite magie est monnaie courante, comme le sont les intrigues de palais). Danathan séjourna un temps à Cansteborgh, l'ensorcelée capitale du royaume. Là, il rencontra la société aristocratique et espionna la cour des Princes-Sorciers pour le compte de son ami Sharr (et le note, par là même). Avant de surprendre ses surprises, il découvrit ainsi un complet aux ramifications terrifiantes, impliquant les ambassadeurs de nations inconnues et de ténébreuses puissances issues d'autres Plans... leur but commun étant apparemment de conquérir Paorn !

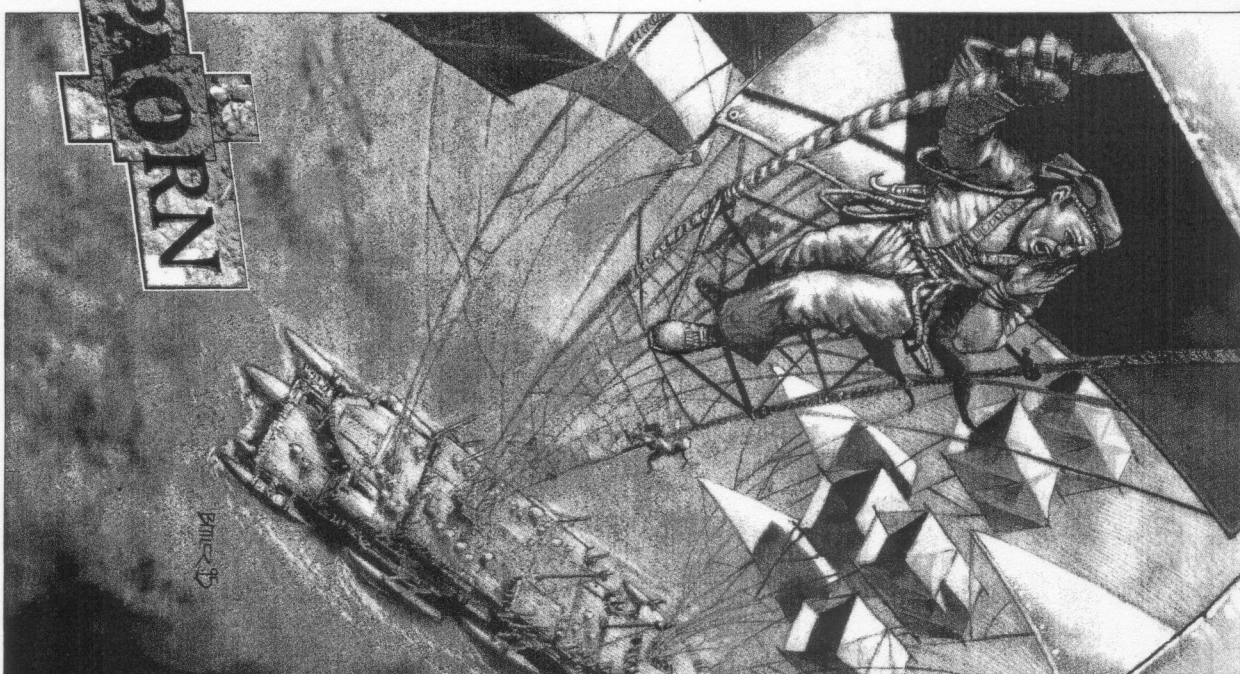
Craignant d'être découvert, Danathan préféra s'élégner et regagner sa patrie. Hélas, le maelstrom de l'océan Oriental, façonnant son destin une fois encore, l'attira au cœur d'une tempête et fit sombrer son navire. Tout l'équipage aurait péri sans sa rencontre miraculeuse avec l'une des mythiques créatures sithims. Pour payer sa dette envers ses sauveurs, Danathan vécut quelques temps parmi eux, luttant contre les Sanglors, et enseignant aux prêtres de Corall l'usage des objets manufacturés gagnés lors des combats.

Il séjourna ensuite brièvement en Althusia, avant de regagner Majistra. Selon mes dernières nouvelles, l'inlittigable marin poursuit ses activités

Carte de voyage de Danathan



* L'océan Vert et le maginvenneur Kwaltis apparaissent dans le scénario *Grand Écran « Kaboul »* du n° 85.



secrètes en compagnie des Barons d'Écumie et du Capitaine Pourpre.

Les coureurs du maelström

Considéré comme le bord du monde par les habitants de Paom, l'océan Oriental tout entier est un colossal maelström qui tourne autour d'un axe lointain. Personne n'ose affronter ses tempêtes effroyables et impénétrables, sans parler des rumeurs concernant les Diables des mers, les Géants des mages, ou les deux titanesques qui sommeilleraient dans ses profondeurs. Une chose est cependant certaine, l'océan Oriental est bien « habité » par deux peuplades vivant au gré des courants : l'une, les Sirinms, est la proie, et l'autre, les Sanghors, le prédateur...

Les Sirinms

Les Sirinms, au teint émeraude et aux longs cheveux vert pâle, sont issus d'une antique race humanoïde mêlée d'elfes des mers. Leurs cités flantes, qu'on appelle aussi les « provinces », sont de véritables villes de plusieurs centaines d'individus. Elles sont montées sur des flotteurs articulés et maintiennent en mouvement par un système de palans reliés à des cerfs-volants en vol perpétuel à 300 ou 400 mètres de hauteur. Entrainés dès leur plus jeune âge, les « volants » passent des journées entières dans



On les prétend capables de communiquer avec elles par ultrasons, et de partager ainsi certains secrets des profondeurs.

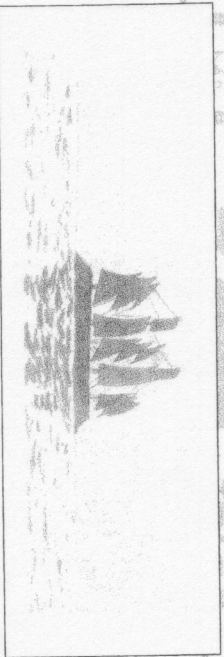
Les Sanghors

Même s'ils sont plus petits et massifs que les Sirinms, les Sanghors descendent manifestement

INSTANTANÉ : Balade au bord du monde

Les PJ sont engagés par le Collège des Sages pour enquêter sur le mystère qui entoure le Capitaine Pourpre. Munis de l'extrait de Journal du Premier voyage de Danathan (voir p.76), ils doivent commencer leurs investigations dans la ville de Vinyser (voir CB n°78, la province de Nélorie en Althusia), où l'armateur maître Kel se repose dans sa superbe résidence d'été. S'introduire chez ce dernier est bien sûr un véritable casse-tête (gardes, pièges...), sans compter la Rose noire, qui interviendra sous divers déguisements afin d'entraver l'action des PJ. Cependant, ils finiront par mettre la main sur un artefact ensorcelé appartenant à Danathan... et les vrais ennemis commencent, car la conjuration de nécromanciens (victime du Capitaine Pourpre) les prend alors pour cible.

De quiproquos en quiproquos, les PJ sont bientôt entraînés par les uns et les autres, tandis que le Collège des Sages les laisse tomber. Au moment où la situation devient critique (combat, tentatives d'assassinat, l'artefact s'active par erreur... et téléporte les PJ dans l'océan Oriental, au cœur d'une cité sirinm ! Ils y découvrent une andeime résidence de Danathan et en apprennent un peu plus sur lui, mais il faudra résoudre des problèmes locaux, prouver leur bravoure durant une attaque, négocier leur passage pour revenir dans les eaux de Paom ou du Taro, etc. Les PJ auront alors l'occasion de rencontrer Danathan ou le Capitaine Pourpre, avant de partir à la découverte des merveilles de Majistra... que nous vous conterons dans les prochains numéros !



prêtres de Coral, les chamanes du peuple sirinm), et de chasse aux oiseaux, sous la houlette du Grand T'rimonter, un chef élu entouré de ses sages. Faire le « grand tour » du maelström prend environ deux ans, durant lesquels la Province peut espérer croiser cinq ou six fois des saut-gassés, d'immense dendrides d'aigues flottantes, que le savoir-faire des « mains dansantes » transforme en membranes et filins pour les cerfs-volants, en plancher tendu sur des armatures de balais, en vêtements, en nourriture et en sang-lambour, une liqueur revigorante à base d'aigues et d'une baie cultivée dans les jardins hydroponiques. Les Sirinms ne sont guère belliqueux, et font souvent appel à des créatures marines en cas de difficulté (lions de mer, méduses phosphorescentes, etc.).

de la même race qu'eux. Deux points les distinguent essentiellement : leur teint et leurs cheveux bleutés, et le fait qu'ils soient des chasseurs. Ils obéissent aveuglément au « Capitaine », qui pour prendre la place de chef doit tuer son prédécesseur au cours d'un très officiel « défi ». Leurs vaisseaux, regroupés en meute, sont peints en gris-bleu pour se confondre avec les vagues et surprendre et attaquer les cités flantes. Les Provinces les plus prospères sont ainsi mises à sac, pour la nourriture, les esclaves, les objets manufacturés, la liqueur de sang-lambour. Si les Sanghors perdent un combat, ils acceptent que leurs vaisseaux soient pillés en partie par les vainqueurs : pour les Sirinms, c'est le seul moyen de récupérer des matières extérieures (bois, métal).

Les Sanghors quittent parfois l'orbite du maelström pour attaquer des bateaux égarés de Paom, du Taro ou de Majistra, afin de renouveler un peu le stock de matières premières. Dans ce système clos, l'économie et la protection de tout objet sont primordiales. Perdre, ne serait-ce qu'une planche, est grave. Aussi, tous les combats entre chasseurs et proies se font d'hommes à hommes : les Provinciaux tentent d'empêcher les Sanghors d'accoster, mais si ceux-ci parviennent, aucun tir ou aucune action qui risquerait d'endommager les nefs n'est entreprise. Le Capitaine fait alors débarquer son armée (de 50 à 100 « champions ») sur le « champ de bataille » (une plate-forme habituellement réservée aux grandes réunions ou aux fêtes), la Province fait de même, et le camp qui gagne a droit de pillage sur l'autre.

Notons que les Sanghors considèrent les marins de Paom comme des barbares sanguinaires : ne tirant pas sans hésiter des boulets et des projectiles enflammés qui défontent, et peuvent même couler leurs vaisseaux : un acte insensé !

Didier Guibaux et Patrick Bousquet

Illustration : Bernard Bittler

Caractéristiques pour ABKD

Danathan : Gensier 9, **Catling :** Voleur 3, **Sœur des Sages :** la Capitaine Pourpre, **Mage :** 10, **Gensier 10 :** Gensier 10, **La Rose noire :** Rose 6, **Maître Kel :** Mage 4, **Voleur 5 :** Gensier 6, **Gensier sanghor :** DV2, PV12, CV7, **MAJOR :** At. 1, Dg. 15 (général), pas d'invulnibilité, **Mort sirinm :** DV1, PV7, CV8, **MAJOR :** At. 1, Dg. 15 (général), capable avec les animaux sauvages, pas d'invulnibilité, **Général (général général) :** DV2, PV10, CV8, **MAJOR :** At. 1, Dg. 15 (général), **Liquide de sang-lambour :** 1 idp, **Information durant 12 heures :**



Repliqua

Spécialité de la réplique d'armes anciennes

14, rue des Écoles
75005 Paris
Tél. : (1) 49 54 93 46



VENTE PAR CORRESPONDANCE

AGAMANOR

TEE - SHIRTS
SWEATS....

SYMBOLS
MOYENÂGEUX

ENTREPLACS
CELTIQUES

RUNES,
SIGNES....

CATALOGUE GRATUIT



AGAMANOR

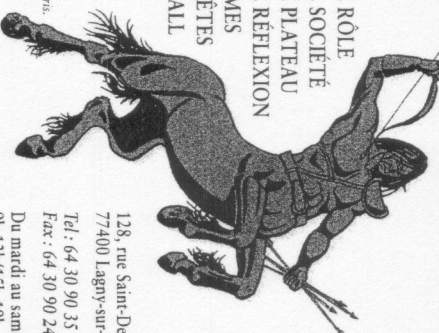
BOITE POSTALE 07

94 221 CHARENTON CEDEX

TEL : 16 (1) 45.18.55.15

CENT A URE

JEUX DE RÔLE
JEUX DE SOCIÉTÉ
JEUX DE PLATEAU
JEUX DE RÉFLEXION
WARGAMES
CASSE-TÊTES
PAINT BALL



128, rue Saint-Denis
77400 Lagry-sur-Marne
Tél : 04 30 90 35
Fax : 04 30 90 24
Du mardi au samedi :
9h-13h/15h-19h
Dimanche matin :
9h-13h.

Tram : gare SNCF de Lagry-sur-Marne.
RER : gare de Bussy-St-Georges, puis bus ligne 2.

3615 TOON

Lodoss

DES FANS

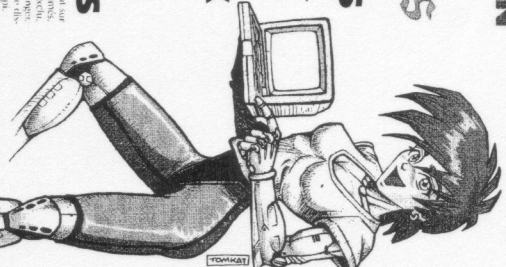
DES JEUX

DES NEWS

DES NEWS

DES NEWS

DES NEWS



LA BOUTIQUE TOON :
3615 TOON

3615 TOON

NOUVELLES

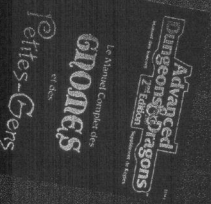
NOUVELLES



1 2 3 4 5

DISPONIBLE
EN
FRANÇAISLes
MONDES
de TSR

L'ouvrage paru à travers les paysages de l'imagination



Une aide de jeu pour Paorn

Skhâtraz

Le baigne des Quatre Empires



Aux frontières de Paorn, sur une terre de malédiction plongée dans les tourmentes volcaniques, s'élève la plus inconcevable des prisons.

Découvrez Skhâtraz, ses horreurs et ses mystères, ses clans et leurs chefs... et affrontez tout ce petit monde dans le grand scénario « Le Crépuscule des Dieux » (voir p. 64) !

Aller simple
pour l'enfer

Skhâtraz, un nom qui clique comme une malédiction, qui résonne comme le coupet d'une sentence sans appel. Perdu au cœur du Pays noir, Skhâtraz s'élève sur les ruines d'une cité maudite. C'est un lieu de cauchemar où sont exilés les plus terribles criminels de tout le continent, sous la garde d'une entité mystérieuse et toute-puissante : le Dragon-Légha. S'évader est impossible : le Dragon veille, et le site est entouré d'une mer de lave infranchissable, elle-même ceinturée par d'impénétrables volcans et des jungles mortelles.

La-bas, les livres n'existent pas, car l'écriture est interdite, et la magie est étrangement contrainte (résistance magique du lieu : 90 %, 20 km de rayon). Pour survivre dans ces conditions extrêmes, les détenus se sont regroupés en puissants clans qui affrontent constamment pour la suprématie de Skhâtraz.

● **Les origines.** Les légendes désignent le roi Hâz-Farâzon comme le fondateur de cette étrange cité : jadis, ce féroce seigneur des Nains duergars, pourchassé par tous les chevaliers des Quatre Empires, s'exila par-delà les déserts de feu et les jungles mortelles. Il traversa l'impénétrable muraille de volcans qui ceinture le Pays noir et parvint au cœur d'une mystérieuse plaine de volutes incandescentes. Il y rencontra une entité vénérable qui lui révéla que la plaine était un sanctuaire protégé de tout magie. Pécissant avec la créature, Hâz-Farâzon décida d'y bâtir une forteresse, une forteresse où son peuple maléfique pourrait fonder les armes de sa revanche sur les peuples de Paorn. Ainsi naquit Skhâtraz, « la Grande Forge ». Des siècles durant, les Duergars creusèrent des niveaux sous la montagne, entassant trésors et merveilles au fil des générations. Puis la lignée des Nains s'éteignit, victime de la décadence et de maux étranges surgis des profondeurs... Qui eut l'idée d'utiliser cet abominable endroit pour y exiler les criminels ? Nul ne le sait, mais on prétend que le Dragon-Légha conclut un mystérieux traité avec les souverains de Paorn.

● **Survivre au quotidien.** À présent, Skhâtraz renferme toutes sortes d'individus pervers, sanguinaires et détraqués. Généralement, les nouveaux détenus sont déposés nus au sommet du Pic du Crâne (1) ; voir le plan page suivante) par le Dragon-Légha lui-même ou d'autres créatures assujetties. Parfois, les victimes y sont directe-

ment téléportées (sort, objet, scell, etc.). Sur place, les prisonniers consomment régulièrement de puissantes épices, ersatz de nourriture ou de magie, servant aussi de monnaie d'échange. Mais pour survivre, il faut avant tout rallier un clan.

Les clans

Skhâtraz est une mosaïque de territoires dont les frontières sont tracées en rouge-sang. Les alliances sont éphémères et les rues un perpétuel terrain d'affrontements. Chaque clan possède son propre chef, mais tous reconnaissent l'autorité du Maître des clans, désigné au cours d'une épreuve sanglante.

● **Les Bateleurs.** Parés d'armures en métaux de récupération, ils constituent la garde d'élite du Maître des clans (actuellement le Bouffon noir, voir Gwô et Millord p. 84). Ils défendent la Diagonale du Fou (1) et le Haut Châtelet (2) : un gigantesque dédale de pièces à géométrie variable, fruit de plusieurs siècles d'architecture paranormale destinée à échapper aux tentatives quotidiennes d'attentat. Le prince des Bateleurs est Kanimbal Khan, un ogre redoutable qui traque ses proies armé de Bloddeyst, une incroyable « épée tronçonneuse » qui assomvit sa soif de viande fraîche.

● **Les Tisseurs célestes.** Dans leurs habitations d'osier suspendues au-dessus de la ville (3), les Tisseurs suivent religieusement les préceptes d'Ikhar, un ancien barbare isorantien qui prône l'abandon du sol et la conquête des cieux. Ikhar rêve d'un empire construit sur les nuages et méprise tous ceux qui foulent les terres maudites. Il ne traite qu'avec la matriarche d'Ivoire des Échasseurs.

● **Les Échasseurs.** Écumant les rues, perchés sur leurs curieuses échasses escamotables, les guerriers masqués du clan des Échasseurs éliminent tous ceux qui ne respectent pas la loi du Dragon-Légha : l'écriture ne sera point... Ils occupent l'un des plus majestueux bâtiments de l'ancienne cité duergar, l'Arkhidraie (4), où, dit-on, ils célèbrent d'effroyables rites. Leur combinaison intégrale de cuir clouté les rend terrifiants, et ils ne respectent que l'autorité de la matriarche d'Ivoire, leur prêtresse parée d'une voile d'ossements tressés.

● **Les Compleurs.** Ils passent leur temps à récolter, trier et répertorier tout ce qu'ils peuvent récupérer dans les ruines de Skhâtraz, pour les revendre en échange d'épices diverses. Le clan

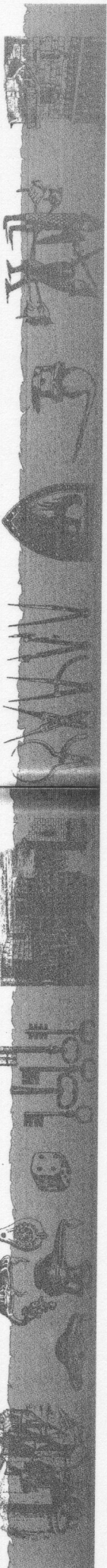
vit reconverti au cœur des Mille-et-une-marches (5), et ne fait ses sorties qu'en grand nombre. Leur chef est Cereberus, un moine athésien fanatique, qui, à l'insu de tous, se transforme la nuit en ours-garou et perpétue ainsi le mythe de « l'Éventreur de Skhâtraz ».

● **Les Distilleurs et les Ingénieurs.** Les « savants fous » et autres alchimistes dérangés sont regroupés en deux clans dans les Jumeaux de pierre (6). Là, ils poursuivent leurs recherches sous les ordres des frères Salkin et Sadderak, deux assassins Elies noirs. S'ils acceptent de collaborer avec les autres clans (les Distilleurs fabriquent les épices, et les Ingénieurs perfectionnent les armes singulières), c'est dans l'obscur désir qu'ils s'entre-tuent. De temps à autre, ils n'hésitent pas à fournir des substances fétides ou des matériaux défectueux en accusant tel ou tel clan pour attiser les haines.

● **Les Partais.** Répétés par les autres clans, ils forment une communauté d'individus estropiés et malhagres qui vit dans les bas quartiers. Sous l'égide de Deux-Faces, un Elthin schizophrène barde de prothèses artisanales, ils commencent à former une véritable force. L'adversaire de Deux-Faces est le Grand Juge, un ancien paladin victime d'une erreur judiciaire, et qui est devenu fou dès son arrivée à Skhâtraz. Il parcourt les rues dans une armure bardée d'accroches insolites (mis au point par les Ingénieurs, qui testent ainsi leurs inventions), obsédé par la volonté de faire régner la loi sur cette « terre de malédiction ».

● **Les Pâles.** Ces humanoïdes difformes à l'épiderme opalescent et au langage guttural possèdent une force impressionnante et une intelligence limitée. Ils errent dans la Spirale d'acier (8), un ancien réseau pour wagonnets de mine qui traverse Skhâtraz avant de s'enfoncer dans les Entrailles (9), un dédale lugubre plongeant sur des dizaines de niveaux vers le centre de la terre. C'est là, parmi les fabuleux vestiges des Nains duergars, qu'on trouve le secret de leur naissance : les Pâles sont issus de la fécondation d'une Veuve phalagène (voir Gwô et Millord p. 84) par un humanoïde ! Les légendes racontent que les profondeurs recèlent encore bien des merveilles et des richesses amassées par les Duergars et le Dragon-Légha au cours des âges, et peut-être même, quelque part, une issue vers l'extérieur...

Christophe Deblen & Patrick Bouquet
Illustration : Jean-Louis Mounier



- 1: La Diagonale du Fou
- 2: Le Haut Châteaun
- 3: Les Tisseurs célestes
- 4: L'archidraie
- 5: Les Mille-et-une marches
- 6: Les Jumeaux de pierre
- 7: Les Paris
- 8: La Spirale d'acier
- 9: Les Entrailles
- 10: Le Pic du Crâne



Skhâtraz

Caractéristiques AD&D2

► **batelun** : CA 2, DV 5, PV 35, TAC0 16, Art 1, Deg 3-18. Humour noir 18. Masse, cloutier géant, armure de toiles, bouclier.

► **kambli Nam** : Ope Guerrier niv. 10, MCM, FOR 18 100 %, CA 1, PV 99, TAC0 10, Art 3-2, Deg 3-30-6. Armure de toiles (CA 2), bouclier, épée, « Blotteryst » (atrocissime, 1 Deg 3-30 + Fou).

► **Tisseur céleste** : CA 10, DV 3, PV 20, TAC0 18, Art 2, Deg 1-6/1-6. Ingénierie des machines volantes 15, Tissage 17, Funambulisme 19. Griffes d'escalade, « parachute directionnel », artisanal (idem sort Feuille morte).

► **Ihtar** : Guerrier niv. 9, MCM, FOR 18 85 %, DEX 18, CA 3, PV 82, TAC0 8, Art 2, Deg 2-12-8/2-12-8. Armure de cuir (CA 7), arc, « Ulysseus » (bons force, titre 2 flèches d'un coup), 2 « parachutes ».

► **Échasseur** : CA 7, DV 4, PV 28, TAC0 17, Art 2, Deg 1-6/attraper, Acrobatie 18. Armure cuir, échasses télescopiques (c3 on initiative, Sort 19), arbalète, carreaux empisonnés (dds), Paraisant/0, attrape-bonne.

► **La martrache d'Ihtar** : Préfesse niv. 13, MCM, DEX 18, CA 3, PV 87, TAC0 7, Art 1, Deg 1-6/84 (arts martiaux), Voile d'ossements (CA 7).

► **Compteur** : CA 10, DV 1, PV 7, TAC0 20, Art 1, Deg 1-3. Histoire cécile 17, Mathématiques 18, Bouclier.

► **Corbierus d'Ihtar** : Ours-garou, MCM, CA 0, DV 9-5-5, PV 75, TAC0 11, Art 3, Deg 1-6/1-6/1-6/2-12-7, Beshaire monstrueux p. 179.

► **Dakhter/Ingénieur** : CA 10, DV 2, PV 15, TAC0 20, Art 1, Deg variables. Herboriste/Alchimiste 19 ou Ingénierie 19. Poisons (Grande du Maître p. 85), épées.

► **Sadhu et Sachuk** : Mages niv. 12, CA 5, PV 58, TAC0 10, Art 1, Deg 1-6-4. Toutes compétences techniques à 18. Hieux, Mortels, (cratidis, deg x3), robes de métal.

► **Puritas** : CA 8, DV 1, PV 6, TAC0 20, Art 1, Deg 1-6. Armes de récupération, Deux-faces, Efin, CA 3, DV 10, PV 77, TAC0 10, Art 2, Deg 1-10/4-24. Hachoir (avant FOR 18 100 % pour 1 utiliser), Deg 1-24. Beshaire monstrueux p. 93.

► **Le Grand Juge** : Guerrier niv. 11, MCM, FOR 18 74 %, CA 0, PV 108, TAC0 7, Art 3, Deg 3-13-33. Casque, armure de toiles (CA 0), arbalète « l'yeul », (à réception : 3 carreaux/rd, entlammés, Deg 2-6-1, changeur 12 carreaux).

► **Piles** : CA 4, DV 4-4, PV 33, TAC0 17, Art 2, Deg 1-10/1-10. Intuition.

► **Le Dragon-Légit** : voir ses caractéristiques p. 71. SI est tue, il se régénère en 100 jours.