

CASUS

Belli

jeu de rôle
jeu de plateau
wargame
figurine

mars 95

HORS-SÉRIE N°14

Encyclopédie médiévale fantastique

—
Volume 1
—

personnages
scénarios
monstres
légendes
objets
sorts
lieux
...

328 FB - 12 FS - 7 75 € cap
Réunion/Antilles/Guyane 50F

M 2159 - 14 - 45.00 F-RD



Préambule

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

Le principe de L'encyclopédie est là pour pallier ce manque. Plutôt que de nous proposer des compléments de règles, des scénarios ou des aides de jeu spécifiques a un jeu donné, nous Avons choisi de procéder par thème.

d'où ce volume 1 de l'encyclopédie médiévale-fantastiques.

Si les pages du bestiaire fantastiques sont plus particulièrement

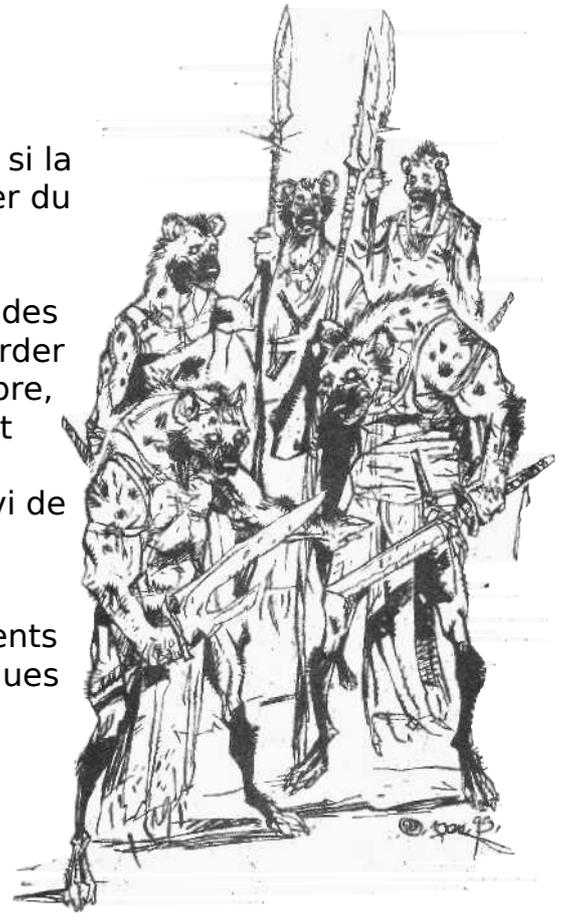
destinées aux auteurs de « sangdragon », tous les Autres Articles sont génériques et s'adapteront sans trop de mal à tout Autre jeu sur le même thème. Pour vous y aider, nous avons-indiqué à chaque fois des caractéristique pour les jeux « Advanced Dungeons & Dragons », et « Warhammer ». deux jeux traduits en français, génériques, et largement pratiqués. Bien sûr, nous aurions pu aussi mettre ces mêmes données pour « Gurps » et/ou « Elric ! » et/ou « RuneQuest », etc, mais vous auriez alors eu droit à des pages et des pages de chiffres sans Autre commentaire.

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

Bref, vous l'aurez compris, ce volume est tout à fait expérimental. C'est pourquoi nous vous demandons votre avis . L'avez vous aimé, aimeriez-vous un volume 11, un sujet différent (cyberpunk, horreur. space opera...) ? Quel genre d'aides de jeu vous a plu, lesquelles vous ont déplu, et pourquoi? Parmi les quatre scénarios, lequel correspond le plus à votre Attente (dans la forme et dans le fond !)? Nous Avons déjà reçu des centaines de réponses à notre sondage paru dans CB n° 85, nuis ce que nous vous demendons ici, c'est une réponse plus précise sur vos Attentes par rapport à un produit particulier. Notre Adresse : CASUS Belli, De l'encyclopédie médiéval-fantastiques, 1 rue du Colonel pierre avia, 75503 paris Cedex.

Merci d'avance !

Le scribe Pietro Rosas



sommaire

2 Préambule

Aide de jeu

- 5 Bestiaire fantastique (pour SangDragon)
- 10 Xamara l'ébouriffante et sa magie d'apparat
- 15 La tribu féroce des Susacs

Personnages

- 12 Le gang d'enfants
- 14 Le seigneur de douleur, et ses anneaux
- 16 Rencontre de voyages
- 24 La galerie des boulets
- 60 La compagnie du clair-obscur

Lieux communs, insolites ou étranges

- 20 Le village médiéval (et modulaire)
- 27 La ferme de maître animalier
- 41 Rahaguen , la ville troglodyte
- 51 Port ébène, cité des seigneurs des cimes
- 57 La forge de Bjilmir

Légendes

- 11 Le gardien des contes et le miroir des rêves
- 30 Les jouets de Ghenn

Entretien

- 38 Les adeptes de Pyro Drac

Scénarios

- 64 L'expérience d'azelic
- 72 La vielle cathédrale
- 80 Entre noir et vert
- 90 Le temple du dieu Kobold

- 1 Couverture: Jean-Denis Pندانx

Adapter les scénarios et lire les caractéristiques

Les scénarios présentés dans ce hors-série sont proposés a priori pour Advanced Dungeons & Dragons (AD&D), mais les caractéristiques pour I Simulacres/SangDragon et Warhammer JdRF sont rajoutées en annexe. Les personnages sont généralement plus forts et résistants à AD&D que dans les autres jeux. Il vous faudra donc adapter la force des adversaires en conséquence. Ainsi, si en version AD&D, un scénario indique une bande de 20 orques dans une salle, réduisez-la à 7 ou 10 pour les autres jeux. Ne divisez pas vraiment par deux, mais vérifiez si les adversaires doivent être en supériorité ou infériorité numérique par rapport aux aventuriers, et faites ensuite l'ajustement.

A propos de l'argent (c'est-à-dire les pièces d'or, d'argent et de cuivre). Des systèmes équivalents existent dans tous ces jeux, mais vous aurez l'intérêt à diminuer les sommes dans Simulacres et Warhammer (entre deux et dix fois moins en fonction de votre style de jeu en campagne).

Alignement

•AD&D propose de gérer la personnalité des aventuriers et des intervenants avec une notion dite d'alignement. Un personnage peut être Loyal,H

Neutre ou Chaotique ; ainsi que Bon, Neutre ou Mauvais. Cette double quantification donnant neuf combinaisons possibles : Loyal Neutre, Chaotique Mauvais, Neutre Bon, etc.

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

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

Termes techniques et références de règles

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

Pour AD&D

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

Pour Warhammer

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

Pour Simulacres

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

CASUS BELU hors série n° 14 mars 1995. Publié par Excelsior Publications, 1 rue du Colonel Pierre Avia, 75015 Paris - Tél. : (1) 46.48.48.4S. Fax : (1) 4(k48.49.S8. Dépôt I J légal : 1er trimestre 1995. n° 8600977. Commission paritaire n° 63.264. Copyright© CASUS BELU 1995. Excelsior Publications S.A., capital social ; 11.100.000 F, durée ■ 99 ans. Principaux associés : M. Jacques Dupuy, Melle Yveline Dupuy, M. Paul Dupuy.

DIRECTION-ADMINISTRATION. Président-directeur général : Paul Dupuy, Directeur général : Jean-Pierre Beauvalet. Directeur général adjoint ; François Fahys, Direc-1 teur de la publication : Paul Dupuy. Directeur financier : Jacques Béhar. Directrice marketing et commercial : Marie-Hélène Arbus. Directeur des études : Roger Gold-H berger. Directrice commercial publicité : Patricia Brault. Directeur du département télématique : Michel Brassinne. Directeur de la fabrication : Pascal Rémy,

RÉDACTION. Rédacteur en chef: Pierre Rosenthal. Secrétariat de rédaction: Agnès Pernelle (scénarios), Pierre Rosenthal, Pierre Lejoyeux, Jean-Marie Noël.H

Maquette : Pierre Rosenthal, C hristain Cim, Jean-Marie Noël. Secrétariat : Valérie Tourre. illustateurs : Stephan Agosto, Emmanuel Arbabe, Bernard Bittl e r, 1 gor-\l ban Chevalier, Cyrille Daujean, Sandrine Gestin, Didier Guiserix, Bruno Martin, Jean-Louis Mourier, Eric Puech, Jean-Luc Sala, Stéphane Truffert.

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

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

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

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

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

Casus Belli est réalisé sur Macintosh, à l'aide des logiciels Nisus, Pro Lexis, Quark Xpress, Aldus Freehand, Adobe Illustrator et Adobe Photoshop. Hashage/Phi> togravure Dawant, Tél. : (1) 40.27.59.59. Imprimeries SAIT- Tél. : (1) 30.50.40.90 et SIEP - Tél. : (1) 60.69.56,16.

Bestiaire fantastique

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

Avant-propos

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

Règles sur les déplacements

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

Définition du déplacement

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

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

Vitesse actualisée

La vitesse réelle du véhicule {ou de l'animal} n'est plus la vitesse maximale, elle est modifiée par le terrain sur lequel les véhicules évoluent. La règle est la suivante : on diminue d'une colonne la vitesse d'un véhicule par unité de différence entre sa taille et celle de la voie qu'il emprunte. Un véhicule ne peut pas circuler sur une voie inférieure à sa maniabilité. *Exempte*: Un cheval est défini par 3 (1) [E]. S'il se déplace sur une route (taille 6), on fait un Test de course normal (de 10). Si le Test réussit, on lit dans la colonne [E], après avoir rajouté 2d6 (comme avec les armes) pour savoir de combien de « cases » le cheval a progressé par rapport à son adversaire. En fait, si le Test échoue, cela ne veut pas dire que le cheval ne bouge pas, cela signifie juste qu'il se déplace à une vitesse similaire à celle de son adversaire. Si le cheval empruntait un sous-bois (taille 2), sa vitesse passerait à [E] moins i colonne, soit [D].

Règles complémentaires Les différents types de terrain

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

Animal monté

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

Autres «véhicules»

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

- Un homme : 1 (1) [B]. Test de course : Corps ○+ Action ➡ + Humain ♣+



Athlétisme.

- Un char de course (deux ou quatre chevaux) : 4 (3) [E]. Test de course : 9. Le fait d'avoir deux ou quatre chevaux ne modifie pas la vitesse mais l'endurance de l'attelage.

Résumé des vitesses de déplacement les plus courantes

Espèce	Déplacement	Test
Humain	1(1)[B]	spécial
Loup géant	2(1)[c]	8à9
Cheval	3(1)[E]	9 à 11
Attelage	4(3)[E]	9
Jaguar	1 (1) [G]	13
Aigle géant	3 (3) [G]	10
Dragon adulte	8(4)[i]	12

Les animaux

Aigle

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

Baleine

Lieu de vie: océan. **Fréquence**: rare. **Test de Combat** : 15. **Test de Perception** : 8. **Points de vie** : 25. **Points de souffle** : 20. **Points d'énergie**: 2. Puissance ♣2. **Armure**: 1/0/4. **Dégâts**: [K]PV et [K]PS (avec la queue). **Test de nage** : 10. **Déplacement marin** : 8 (4) [C].

Description : Les caractéristiques de combat de la baleine sont à utiliser quand elle essaye de renverser une barque, ou de donner des coups de queue.

Cheval

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

Complément de règles

Chien de chasse

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

Faucon

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

Jaguar, guépard

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

Piranha

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

Requin

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

Sanglier

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

Taureau

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

Monstres mythologiques

Aigle géant

Lieu de vie : haute montagne. **Fréquence :** rare. **Test de Combat :** 9. **Test de Perception :** 10. **Points de vie :** 5. **Points de souffle :** 4. **Points d'énergie :** 2. Puissance ☉1; Rapidité ⚡1. **Armure :** 0/0/0. **Dégâts :** [C]PV.

Test de vol : 10. **Déplacement :** 3 (3) [G].

Description : Les aigles géants font environ 7mètres d'envergure. Ils sont rarement dressés, mais quand c'est le cas c'est par des petits humanoïdes montagnards (équivalents aux kobolds). Le déplacement en vol est ramené approximativement à un déplacement terrestre «à vol d'oiseau».

Araignée géante

Lieu de vie : forêt, caverne. **Fréquence :** rare. **Test de Combat :** 7. **Test de Perception :** 10. **Points de vie :** 2. **Points de souffle :** 2. **Points d'énergie :** 1. Rapidité ⚡1. **Armure :** 2/0/0. **Dégâts :** poison. **Test de course :** 10. **Déplacement :** 1 (1)[C]

Description : Les araignées géantes ne sont pas si grandes qu'on l'imagine, puisque qu'elles ont en général la taille d'un chat. Mais on en trouve également d'aussi grosses qu'un chien. Plus grandes, elles ne sont plus géantes mais «monstrueuses». Ces araignées ne font pas de dégâts de part leurs mandibules mais à cause du poison. La virulence varie de 0 à 6 (c'est la difficulté que l'on affecte au test de Résistance au poison) et les dégâts vont d'un simple Malaise (1 ou 2 points) à une mort possible (dégâts de [A] à [G] PV).

Basilic

Lieu de vie : forêt profonde et chaude. **Fréquence :** très rare. **Test de Combat :** 6. **Test de Perception :** 12. **Points de vie :** 2. **Points de souffle :** 3. **Armure :** 1/0/0. **Dégâts :** [A]PV.

Résistance à la magie : 9. **Description :** Le basilic est une sorte de varan, ou de grand lézard dont la taille varie entre 1,80 et 2,50m de long. Peu rapide, à la mâchoire faible, le basilic aurait peu de chances de survie s'il ne possédait pas un regard hypnotique. S'il réussit à capter le regard de sa cible (test ou duel de Perception), celle-ci reste fascinée et ne peut plus bouger. Un humain a le droit pour résister à un test d'esprit *+ Résistance ■ + Humain ⚡. Les petits crocs du basilic injectent un venin faible qui provoque une paralysie musculaire.

Centaure

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

un langage et des communautés de chasseurs. Ces derniers utilisent principalement des épieux ou des arcs longs.

Chauve-Souris géante

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

Chimère

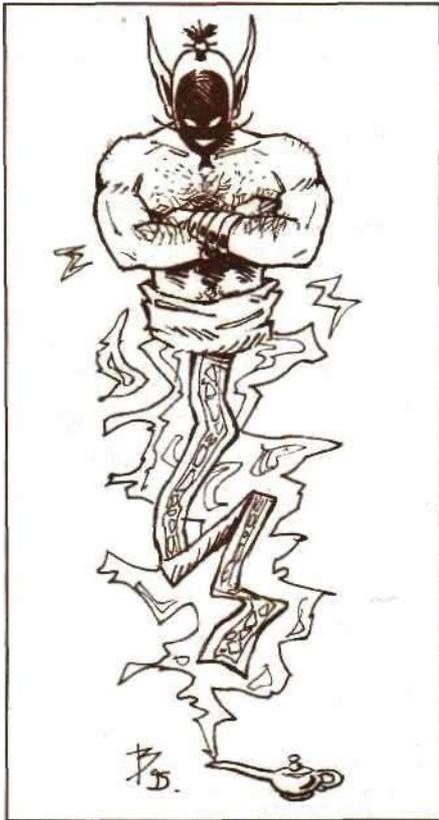
Lieu de vie : spécial. **Fréquence :** très rare. **Test de Combat :** 10. **Test de Perception :** 8. **Points de vie :** 7. **Points de souffle :** 5. **Points d'énergie :** 1. Puissance ☉1 Rapidité ⚡1. **Armure :** 0/0/1. **Dégâts :** [E]PV. **Test de course :** 9. **Déplacement terrestre :** 3(2)[C] **Test de vol :** 10. **Déplacement aérien :** 3(2)[E]. **Résistance à la magie :** 4. **Description :** Les chimères sont les créations folles de sorciers dévoyés de la magie de la Création de vie (dite aussi voie de la Boue).

Utilisant le sort Croisement d'espèces (niveau2), ils fabriquent des animaux à partir d'autres. Si certains «monstres» comme les griffons, centaures, minotaures ou sirènes semblent venir de la même origine magique (et certains doivent l'être), aucun n'est aussi épatant que la traditionnelle chimère, il s'agit un animal à trois têtes : lion, dragon et chèvre. Son torse et ses pattes avant viennent du lion, ses pattes arrière de la chèvre et les ailes du dragon. Il existe bien d'autres «chimères» comme le bouc à pattes de grenouilles, l'aigle à tête d'écureuil. Mais cette espèce à trois têtes a su marquer l'imaginaire, se reproduire et hanter nos légendes. Signalons que la tête de dragon ne sait que crier (et semble diriger le corps en vol) et non pas souffler le feu, que la tête de chèvre se contente de brouter, seule la tête de lion chasse et mord.



Cockatrix

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



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

Cyclope

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



Résistance à la magie : 10.
Description : Les cyclopes sont des géants d'environ 3,5 m. Leur particularité la plus

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

Génie

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

Golem

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

Gorgone

lieu de vie : montagne, caverne. **Fréquence** : rare. **Test de Combat** : 9. **Test de Perception** : 9 (voit l'invisible). **Points de vie** : 5. **Points de souffle** : 5. **Armure** : 1/0/1. **Dégâts** : [E]PV et [C]PS. **Description** : La gorgone ressemble à un taureau couleur pierre. Elle peut lancer



(en dépensant 1 PS) un souffle paralysant. Celui-ci touche sa victime sur un test de valeur 11, si la gorgone est à moins de 5 mètres d'elle. La victime a le droit à un test de résistance contre la magie. Si elle échoue, elle est paralysée MR heures. La gorgone n'a pas une origine terrestre, elle a été amenée sur Terre par des démons, comme bel ail lorsque ceux-ci viraient parmi les hommes, il y a des éons.

Griffon

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

Harpie

Lieu de vie : île. **Fréquence** : rare. **Test de Combat** : 8. **Test de Perception** : 10. **Points de vie** : 3. **Points de souffle** : 3. **Points d'énergie** : 1. Rapidité : ⚡ 1. **Armure** : 0/0/0. **Dégâts** : [C]PV. **Test de vol** : 9. **Déplacement** : 1(1)[D]. **Résistance à la magie** : 8 (2e espèce).

Description : Les harpies sont des créatures au corps et ailes de vautour, au torse et tête de



femme. Il existe deux sortes de harpies, mais chacune des espèces semble uniquement féminine, aucun zoologue n'ayant jamais vu de harpie mâle. Le

Complément de règles

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

Hydre

Lieu de vie : marais.

Fréquence : rare.

Test de Combat : 9 par tête.

Test de Perception : 7 par tête.

Points de vie : 5+2*T.

Points de souffle : 4+T.

Armure : 1/0/1. **Dégâts :** [D]PV par tête.

Résistance à la magie : 4+T.

Description : L'hydre est une espèce de grand dragon des marais, qui a la particularité d'avoir plusieurs têtes. Les deux hydres les plus courantes ont trois et sept têtes (il semble que le maximum possible soit de neuf). Les caractéristiques plus haut sont modifiées en fonction du nombre de têtes (T). Si vous jouez en points de vie localisés, chaque tête à deux points de vie. Ce qui reste toujours vrai est le fait que chaque tête semble vivre indépendamment des autres, ce qui doit poser des problèmes évidents de comportement. Son régime alimentaire est omnivore et, si elle ne crache pas sur la viande, elle engloutit d'impressionnantes quantités de joncs et au 1res hautes herbes par jour. Des légendes parlent d'hydres qui crache le feu, ou d'autres dont les têtes repoussent, aucun témoignage fiable ne semblant corroborer ces versions.

Licorne

Lieu de vie : vallons. **Fréquence :** très rare.

Test de Combat : 7. **Test de Perception :** 8. **Points de vie :** 5.

Points de souffle : 6 **Points d'énergie :** 2. Rapidité ⚡2.

Armure : 0/0/0. **Dégâts :** [D]PV (corne).

Test de course : 11, **Déplacement :** 3(1)[E].

Résistance à la magie : 13.

Description : La licorne est un jument avec une longue corne au milieu du front. Elle détecte automatiquement qui est marqué par la magie noire et fuit ces personnes comme la peste. Craintive, timide, on raconte qu'elle peut se laisser approcher par de jeunes enfants. Rencontrer une licorne est considéré comme un signe de chance. Peut-être parce que (et ceci est un secret que personne encore n'a jamais écrit ailleurs qu'ici), elle donne jusqu'à la prochaine lune noire sa valeur de résistance magique à la personne qui a pu s'approcher à moins d'un mètre d'elle.

Loup géant

Lieu de vie : forêt, steppe. **Fréquence :** assez rare. **Test de Combat :** 9. **Test de Perception :** 9. **Points de vie :** 5. **Points de souffle :** 6. **Points d'énergie :** 1.

Puissance ⚡1. **Armure :** 0/0/1. **Dégâts :** [D]PV. **Test de course :** 8 à 9.

Déplacement : 2(1)[V].

Description : Les loups géants font 1,40

m au garrot et sont souvent montés par des orques. Ils ne sont pas spécialement rapides mais leur endurance est grande et ils sont plus agiles dans les sous-bois que les chevaux. Leur élevage est facile mais il est difficile de les dresser, ils sont notamment désobéissants quand, en plein combat, ils sentent l'odeur du sang.

Lycanthropes

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

Médusae

Lieu de vie : plage, crique. **Fréquence :** rare.

Test de Combat : 8. **Test de Perception :** 8. **Points de vie :** 4.

Points de souffle : 4. **Armure :** 0/0/0.

Dégâts : par arme.

Résistance à la magie : 9.

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

Minotaure

Lieu de vie : caverne. **Fréquence :** rare.

Test de Combat : 9. **Test de Perception :** 12 (orientation).

Points de vie : 7. **Points de souffle :** 4. **Points d'énergie :** 1. Rapidité ⚡1.

Armure : 1/0/1. **Dégâts :** [D]PV et [C]PS, ou avec une arme.

Résistance à la magie : 8

Description : Le minotaure est un géant (2,5 ni) à tête de taureau. Il a la particularité de posséder une mémoire photographique phénoménale et un sens de l'orientation absolu (il sait toujours où

est le nord, le haut, etc.). Il se sert donc de ces capacités en vivant dans des lieux à la topographie compliquée, et où il peut facilement traquer ses victimes.

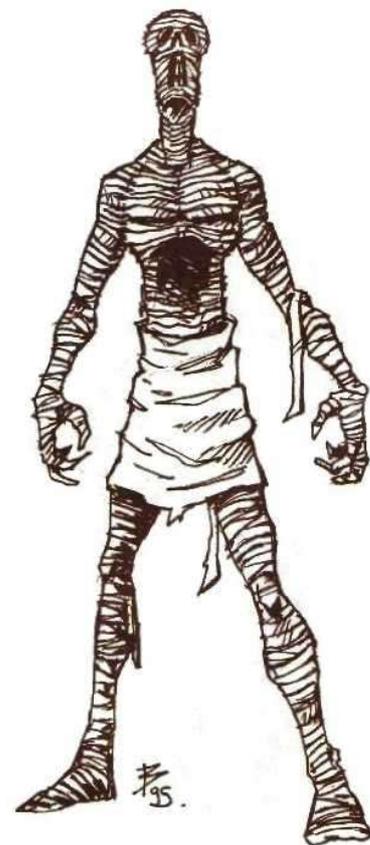
Momie

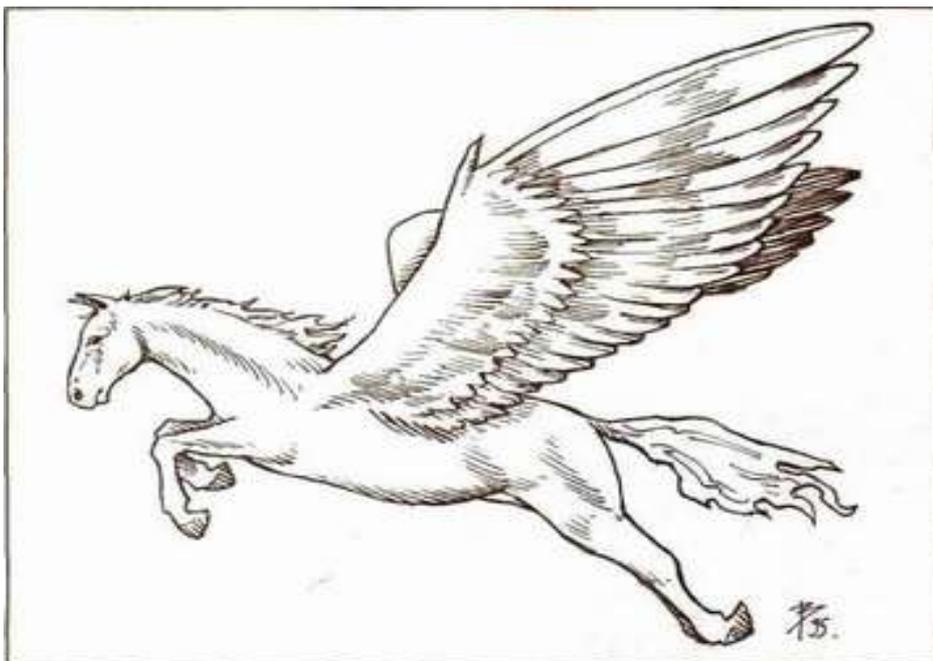
Test de Combat : 9. **Test de Perception :** 9. **Points de vie :** 6.

Armure : 0/0/3. **Dégâts :** [B]PV ou arme.

Résistance à la magie : 9 + spécial.

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





Ogre

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

Pégase

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

Pieuvre / Calmar géant

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

Satyre

Lieu de vie : forêts. **Fréquence :** rare. **Test de Combat :** 8. **Test de Perception :** 7. **Points de vie :** 3. **Points de souffle :** 3. **Points d'énergie :** 1. Rapidité ♣ 1. **Armure :** 0/0/0. **Dégâts :** [D]PV. **Résistance à la magie :** 10. **Description :** Ces êtres hybrides ont des torsos et têtes humaines, et des pieds de chèvre ou bouc. Contrairement aux nymphes, dryades ou autres créatures qui semblent d'origine féerique, les satyres paraissent tout à fait « humains », quoique plus instinctifs qu'intelligents. On les considère à juste titre comme libidineux car ils ont une forte attirance sexuelle

pour la gent humaine. Signalons toutefois que l'accouplement reste stérile. Et surtout, que contrairement aux idées reçues, il y a des satyres femelles. Mais peut-être les hommes ne tiennent-ils pas à ébruiter leurs ébats avec les satyres femelles ? Tout en demandant à leur épouses de fuir les satyres, qu'ils nomment parfois injustement démons.

Scorpion géant

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

Sphinx

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

Yéti

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

Pierre Rosenthal
illustration: Bruno Martin



Xamara l'ébouriffante

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



Tenue de soirée selon Xamara

Utilisation un : la tenue du magicien même charge d'apparence et texture, pour devenir ce que le magicien souhaite. Mieux encore, si le sort est fait avant une cérémonie quelconque (religieuse, soirée de gala, concert) l'apparence du vêtement s'adapte automatiquement à ce que la situation commande, tout en restant ce qui se fait de mieux.

Utilisation deux : les vêtements de la cible commencent à rétrécir fortement. En fonction de leur qualité et de la constitution de la victime, cela peut être très dangereux et aller jusqu'à l'étouffement ou la laceration.

Pour AD&D

Niveau: 1
École : Illusion/ Altération
Portée: 18 m
Éléments : V, S
Durée : 1h / niveau.

Temps d'incantation: 1
Zone d'effet: 1 personne
Jet de sauvegarde : Annule

Pour Simulacres

Énergie magique: Brume. Niveau: 1
Formule: ♠ + ♣ + ♠
Concentration : 1 passe d'arme.
Temps d'effet: MR heures. Distance: personnel / 12 m. Résistance : standard.
Magie noire : Oui (2). Échec : -. Magie Hermétique : Oui Apprentissage: -1.
Lancer: -2. Niveau H.: 1.

Pour Warhammer

Niveau du sort: magie mineure.

Points de magie: 1.

Portée: toucher.

Durée : jusqu'à la prochaine aube.

Composante: un morceau de satin.

Gifle

selon Xamara

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

Pour AD&D

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

Pour Simulacres

Énergie magique : Air. Niveau: 1.
Formule $\approx + \heartsuit + \spadesuit$. Concentration : 1
passe d'arme. Temps d'effet : Instantané
Distance: 12m. Résistance: aucune.
Magie noire : Non. Échec [A]PS. Magie Hermétique: Oui. Apprentissage : -1.
Lancer : -1. Niveau H. : 1

Pour Warhammer

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

Regard

selon Xamara

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

Pour AD&D

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

Pour Simulacres

Énergie magique : Brume. Niveau : 1.
Formule: ♠ + ♣ + ♠.
Concentration : 1 passe d'arme. Temps d'effet: MR * 10 mn. Distance: personnel / 12 m. Résistance : aucune.
Magie noire : non Échec : -. Magie Hermétique : oui. Apprentissage: -1.
Lancer:-3. Niveau H.: 1

Pour Warhammer

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

Parfum

selon Xamara

Utilisation un : le magicien est entouré d'une légère fragrance, et qui est différente pour chaque personne qui la sent. Elle est à la fois discrète, de luxe et de bon goût.

Utilisation deux: la cible est entourée d'un nuage de parfum subtil, qui a le défaut d'être hautement inflammable.

Pour AD&D

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

Pour Simulacres

Énergie magique : Air. Niveau : 1.
Formule : ♠ + ♣ + ♠.
Concentration : 1 mn. Temps d'effet : MR jours. Distance : Toucher.
Résistance : standard. Magie noire : Oui (2). Échec : -. Magie Hermétique : Oui.
Apprentissage: -1 Lancer : -2. Niveau H. : 1.

Pour Warhammer

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

Souliers

selon Xamara

Utilisation un: les chaussures du magicien deviennent très confortables, et permettent soit de marcher longtemps, soit de glisser ou d'accrocher sur le sol, en fonction de ce qui est désiré (danser sur un parquet glissant, escalader une falaise, etc).

Utilisation deux : les souliers de la victime deviennent juste trop étroits pour être confortables, gênent dans la marche. De plus, ils deviennent presque impossibles à enlever.

Pour AD&D

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

Pour Simulacres

Énergie magique: Terre. Niveau: 1.
Formule: ♠ + ♣ + ♠.
Concentration: 1mn. Temps d'effet: MR heures. Distance : personnel / 12m.

Résistance: standard. Magie noire: Oui (2). Échec:[A]PS. Magie Hermétique: Oui. Apprentissage : -2. Lancer:-2. Niveau H.: 1.

Pour Warhammer

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

Échange de bagues

selon Xamara

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

Pour AD&D

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

Pour Simulacres

Énergie magique: Brume. Niveau: 2.
Formule: ♠ + ♣ + ♠.
Concentration : 4 passes d'arme. Temps d'effet : instantané.
Distance: 12m. Résistance : standard.
Magie noire: non. Échec: [B]EP.
Magie Hermétique: oui.
Apprentissage:-2. Lancer: -4.
Niveau H.: 3.

Pour Warhammer

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

Guillaume Perzo-Piel
& Pierre Rosenthal

illustration : Emmanuel Arbabe

Le gardien des contes

Aux Abords de la grande forêt , il est un village dont le nom a été oublié, sur les cartes dressées par les nombreux voyageurs .Un tous petit village paysans, adossé à l'immense étendue de la forêt , dont on raconte qu'elle fut autrefois le royaume des elfes...

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

L'archimage

Le repaire du mage est un véritable nid d'aigle, situé sur la cime d'un des plus grands arbres de la forêt. Un escalier immense a été taillé à l'intérieur même du formidable tronc, et mène dans des appartements luxueux. On aperçoit, par ses nombreuses fenêtres aménagées dans les cloisons, l'océan d'émeraude de la Grande Forêt. Eriandel est un très vieil homme, au visage gris, fripé comme un parchemin trop vieux. Ses longs cheveux blancs de neige ajoutent encore à son apparence de patriarche, d'ancêtre aux portes du dernier voyage. Seuls ses yeux, d'un bleu limpide, presque aussi transparents que l'eau des torrents qui dévalent les montagnes, brillent encore d'un éclat de vie brûlant. Vêtu d'une étemelle longue robe de soie, aux innombrables entrelacs dorés, il reçoit sobrement les visiteurs, écoute leurs doléances ou leurs récits. Jamais il ne parle le premier ; le vieil homme paraît boire les paroles de ses interlocuteurs, il semble s'en pénétrer. Puis il parle à son tour, et ses mots hypnotisent l'assistance. Le Gardien des contes est capable de fasciner quiconque l'entend parler. Il n'abuse pas de son pouvoir fabuleux pourtant, préférant réserver sa magie à ceux qui sont venus pour l'écouter. Tous, dans le village, en parlent comme d'un membre <le la famille, mais dans leur voix amour et crainte se mêlent étroitement ; on se souvient que « le père de mon père en parlait déjà », et que « le père du père de son père le connaissait lui aussi » ... Il court bien des légendes au sujet d'Eriandel, On dit qu'il s'agit d'un de ces elfes des bois, un de ces immortels venus partager la vie des humains et sans doute les connotations de son nom y sont-elles pour beaucoup. On dit encore qu'il survit grâce à ses connaissances magiques, à ses pratiques inconnues et probablement innommables qui lui confèrent ses nombreux pouvoirs et lui ont permis de traverser les siècles en défiant le Temps lui-même... Ainsi, les voyageurs qui viendront à passer dans le village entendront-ils à son sujet toutes sortes de choses contradictoires, et souvent fascinantes. Si on le dit



prompt à accorder entrevues et conseils, ne met-on pas sur son compte les disparitions de nombreux étrangers imprudents ?

Le miroir des rêves

Eriandel est en fait l'un des derniers survivants des premiers Elfes. Il s'agit d'un Archimage qui, lassé de courir le monde, s'est retiré là, pour observer ces êtres étranges que sont les humains. Il est fasciné par le principe de vie et de mort, et ne s'est toujours pas habitué au fait qu'il peut voir naître, grandir et disparaître ceux qu'il considère parfois comme ses amis. L'Archimage s'amuse donc à faire rêver les enfants et les adolescents, à qui il raconte ses propres aventures, en travestissant le plus souvent la réalité, quand celle-ci peut choquer leur sensibilité. Il possède un objet magique légendaire: le miroir des rêves, Appelé aussi miroir d'Eriandel, il s'agit d'un très bel objet ouvragé, de facture assez précieuse, presque maniérée et datant probablement d'un autre âge. Il repose sur un imposant pied de bronze. Le miroir d'Eriandel possède trois pouvoirs :

- 1) Il permet de révéler la véritable personnalité de celui qui s'y reflète. Tout être, même travesti magiquement, apparaît tel qu'il est réellement sur la surface du miroir. On verra ainsi grimacer un être mauvais, sourire un gentil, etc.
- 2) Il offre aussi la possibilité d'atteindre le territoire des rêves, et mieux encore, d'y pénétrer physiquement. Il « suffit », pour ce faire, de traverser le miroir pour atteindre les contrées du rêve, qui

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

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

Idées de scénarios

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

Caractéristiques

Pour AD & D

Eriandel : AL NB; Int 19; CA 8; VD 12; DV 8; pv 60
TACO 14; #AT 1 ; Dg 1D4. **Compétence spécial**: Hypnotisme.

Pour simulacres

PMJ Exceptionnel. **Métiers**: Conte/Magicien. **Talents**: Art Magique +2 , Hypnotisme +2. **Énergie**: Brume 3, Aire 3, Temps 2. **Sorts** : Tous ceux des énergies possédées.

Pour Warhammer

M 2 ; **CC** 25 ; **CT** 21; **F** 2 ; **E** 3 ; **B** 5 ; **I** 37 ; **A** 1 ; **Dex** 35 ; **Cd** 45 ; **Int** 66 ; **Cl** 74 ; **FM** 75 ; **Soc** 88. **Métier**: Raconteur. **Autre Compétences**:Hypnotisme.

Jean-luc Bizien

illustration: Sandrine Gestin

Le gang d'enfants

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



Grégoire

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

L'enfant a vieilli au contact de la rue et de sa réalité quotidienne; son visage est marqué déjà, c'est presque celui d'un adulte. Lorsqu'il s'adresse à un «vieux» - entendez par là un « plus de quinze ans » - Grégoire plonge dans le regard de son interlocuteur des yeux bleus délavés, durs et froids, qui paraissent le mettre à nu. Cette faculté lui a permis de se faire respecter de tous les enfants de son groupe, comme de ceux des autres bandes juvéniles de la ville. Elle lui a donné l'occasion de s'imposer aussi face aux commerçants du marché, qui ne l'aiment guère, mais ferment les yeux sur les agissements de sa bande. Car Grégoire possède effectivement l'étoffe d'un chef. L'enfant paraît ne craindre personne, et semble insensible à la violence et aux menaces. De mémoire de marchand, on ne l'a jamais vu se soumettre à une autorité, quelle qu'elle soit, ni même accepter de baisser les yeux devant un adversaire. Cet entêtement lui

a valu quelques sévères corrections, tant de la part de rivaux adultes que de celle de la milice locale. On n'est jamais parvenu pourtant à venir à bout du petit voleur. On se perd, quand on l'évoque, entre une certaine admiration et un profond dégoût : « le garçon est courageux, mais finira tueur, s'il ne l'est pas déjà ». Encore faut-il qu'il parvienne à survivre quelques années encore dans les rues. Grégoire utilise deux armes de prédilection : la dague, qu'il manie avec une habileté et une vitesse diaboliques (on raconte qu'il a balaféré un des sergents du guet en combat singulier!) et la fronde, à laquelle il est tout aussi performant. Cette dernière lui est bien utile, quand du haut des toits il s'amuse à railler la milice ainsi que les bandes rivales... Il ne laisse place que très rarement à ses sentiments, et se consacre essentiellement à sa bande. Il assume à la fois le rôle de chef, de grand frère et de père pour ces enfants réunis autour de lui, qui lui sont totalement dévoués. Grégoire se montre impitoyable dès lors que l'on s'attaque à « l'un des siens », On le soupçonne d'avoir déjà tué à maintes reprises, mais comment en être certain quand on regarde rire et jouer cet enfant? Le chef vénéré n'a qu'une seule véritable faiblesse: Laura, l'une des filles du groupe, dont il est amoureux platoniquement.

Grégoire

Pour AD & D

Voleur N°2 : AL CN; CA 7; VD 12; DV 8; pv 10; For 12; Dex 17; Con 10; Sag 9; Int 13; TACO 20; #AT 1; Dg 1D4.

Pour simulacres

PMJ Moyen. Métiers: Chef de bande. Talents: Dague+2, Fronde +1. Énergie: Précision Ⓢ1.. équipement dague et fronde. Caractère : entêté

Pour Warhammer

M 4; CC 35; CT 24; F 3; E 4; B 6; I 50; A 1; Dex 48; Cd 32; Int 40; CI 35; FM 36; Soc 37. Métier: Voleur.

Renato et Sandro, les deux « frères ennemis »

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

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

gifler entre frères, mais parfaitement intolérables que quiconque d'autre porte atteinte à leur intégrité physique.

Nombre de membre des autres clans en conservent un souvenir cuisant. Quand les deux frères combattent côte à côte, ils sont redoutables...

Renato est immense - il mesure presque deux mètres. Ce n'est déjà plus un enfant, malgré ce qu'il croit. Il va fêter ses seize printemps, mais a perdu le compte de ses anniversaires depuis quelques années... Il est effroyablement maigre, mais son allonge hors du commun, et sa dextérité extrême au maniement du bâton en font un bretteur dangereux. Sandro, pour sa part, est plus petit, et d'apparence plus solide. Il mesure une tête de moins que son aîné, ce qui reste tout de même très honorable quand on n'a que quatorze ans... Sandro se sert à l'occasion d'un couteau effilé comme une lame de rasoir, mais préfère utiliser ses poings, larges et durs comme des rocs. Si ce n'était son jeune âge, il n'aurait sans doute pas d'équivalent sur la place du marché : le garçon est extrêmement dur à la douleur, encaisse très bien les coups... et les rend avec une régularité de métronome. Lui et son frère constitue la force de frappe de la bande. Les deux frères possèdent un peu le même visage : une peau mate, des cheveux sombres et bouclés, des yeux noir d'encre et une bouche très fine, comme fendu au couteau, Sandro a, pour sa part, le nez et les pommettes constellés de taches de rousseur.

Remato

Pour AD & D

AL CN ;CA 10 ;DV 2 ;PV 8 ;TACO 19 ;#AT 1 ;Dg 1D6.

Pour simulacre

PMJ Moyen. **Metier:** Aucun. **Talens:** Bâton 1 .

énergie: Puissance 1 , précision 1.

Pour warhammer

M 3 ;CC 33 ;CT 31 ;F 3 ;E 3 ;B 4 ;I 45 ;A 1 Dex 42

Cd 27 ;Int 38 ;CL 30 ;FM 31 ;Soc 25.

Compétences: Bagarre , esquive.

Sandro

Pour AD & D

AL CN ;CA 10 ;DV 1 ;PV 5 ;TACO 20 ;Dg 1D4.

Pour simulacre

PMJ Moyen. **Metier:**Aucun. **Talens:** Dague 1,lutte 1.

énergie: Rapidité ⚡ 1 , précision Ⓢ 1.

Pour warhammer

M 3 ;CC 33 ;CT 31 ;F 3 ;E 3 ;B 4 ;I 45 ;A 1 Dex 42

Cd 27 ;Int 38 ;CL 30 ;FM 31 ;Soc 25.

Compétences: Bagarre , esquive.

Stéphane

Il s'agit d'un garçon d'une douzaine d'années, plus grand et plus fort que la moyenne. Son gabarit imposant met cependant en évidence un physique plutôt disgracieux. Le garçon est affublé d'un sourire particulièrement crétin, dévoilant de grandes dents très éloignées et plantées de guingois, ainsi que d'un regard porcine excessivement vide. Pour parachever le tout, il éclate régulièrement d'un rire hystérique, dont il fait outrageusement profiter son entourage à tout propos. Stéphane fait partie de ces enfants un peu simples qui hantent les places des marchés et les quartiers populeux des grandes cités, promenant leur ennui d'une démarche sautillante à travers les ruelles. H est capable de se prendre d'une soudaine passion pour un détail dans la

sculpture ornementale d'un huis d'auberge, ou pour le blason d'un aventurier de passage, ou même d'entrer en quasi-catatonie contemplative à la seule vision d'un insecte s'acharnant à transporter son repas vers son abri. Hélas pour lui, il reste le plus souvent la bouche grande ouverte, l'œil vaguement humide et le regard perdu dans un hypothétique nulle part... Sa chevelure hirsute le fait inmanquablement repérer dans la foule, tant sa tignasse blonde, perpétuellement en bataille, est caractéristique : de longues mèches jaillissent de toutes parts, en tous sens, telles un véritable feu de broussailles. C'est pratiquement un bonnet de bouffon que lui dessinent ses touffes de cheveux rebelles. De plus, Stéphane est probablement l'un des enfants les plus excités et les plus extravertis de la bande : il parle fort, rit fort, et ponctue chacune de ses phrases de cris inarticulés, supposés apporter plus de poids à sa pauvre argumentation, il est assez peu fiable : menteur, volontiers voleur, il est également effroyablement couard, et s'enfuit à la première véritable alerte. Il est aussi parfaitement incapable de garder un secret - ce qui peut être très pratique pour les personnages qui le rencontreront - et oubliera sur le chemin la quasi-totalité des messages qu'on pourra lui confier. Il ne tarie cependant pas d'éloges au sujet de ses propres « prouesses », et s'est auto persuadé de sa bravoure et de sa valeur... L'enfant vit en fait dans son propre monde, constitué d'un étrange mélange de la réalité qui l'entoure avec ses rêves et ses fantasmes. Beaucoup plus bête que méchant, il sait pourtant faire preuve d'une véritable gentillesse. Si ses plaisanteries idiotes in supportent ses compagnons au dernier degré, et si les autres membres de la bande le considèrent comme leur souffre-douleur attiré, ils s'inquiètent par contre de ses plus petites absences, et ne l'abandonneront jamais dans l'adversité. Ils n'hésiteront pas à lui venir en aide physiquement, et à faire payer chèrement toute attaque.

Stéphane

Pour AD & D

AL N ;CA 10 ;DV 1 ;PV 7 ;TACO 20 ;#AT 1 ;Dg 1D4.

Int faible.

Pour simulacre

PMJ Fort. **Metier:** Aucun.

Pour warhammer

M 4 ;CC 35 ;CT 32 ;F 5 ;E 5 ;B 5 ;I 34 ;A 1 Dex 27

Cd 34 ;Int 17 ;CL 36 ;FM 37 ;Soc 21.

Laura

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

Laura a

tout du chat. Calme et froide en apparence, elle peut exploser subitement et se montrer dangereuse. La violence lui répugne cependant, et il est rarissime qu'elle utilise le fin stylet qu'elle porte caché dans un repli de ses vêtements. Ses armes sont...

celles de la séduction. Il lui suffit le plus souvent d'un sourire pour arranger les situations les plus délicates. Nombre de soldats du guet gardent de leur rencontre avec la jeune femme le souvenir d'un sourire hypnotique, ainsi qu'une cuisante douleur sur la nuque. Car Laura n'évolue qu'en compagnie des membres de la bande, qui sont quasiment tous amoureux d'elle, et prêts à la défendre au péril de leur vie.

Laura

Pour AD & D

Voleur N°2; AL N ;CA 8 ;PV 9 ;TACO 20 ;#AT 1 ;Dg

1D3. **For** 10 ; **Dex** 16 ; **Con** 10; **Int** 13; **Sag** 11; **Cha** 12.

Compétence spécial : séduction.

Pour simulacre

PMJ Moyen. **Metier:** Voleuse. **Talens:** Stylet 1,

séduction 1. **énergie:** précision Ⓢ 1.

Pour warhammer

M 3 ;CC 41 ;CT 33 ;F 4 ;E 4 ;B 6 ;I 49 ;A 1 Dex 50

Cd 41 ;Int 35 ;CL 44 ;FM 42 ;Soc 43.

Métier : Voleuse(cambrioleur) **Compétences:**

séduction , esquive.

Les rencontrer

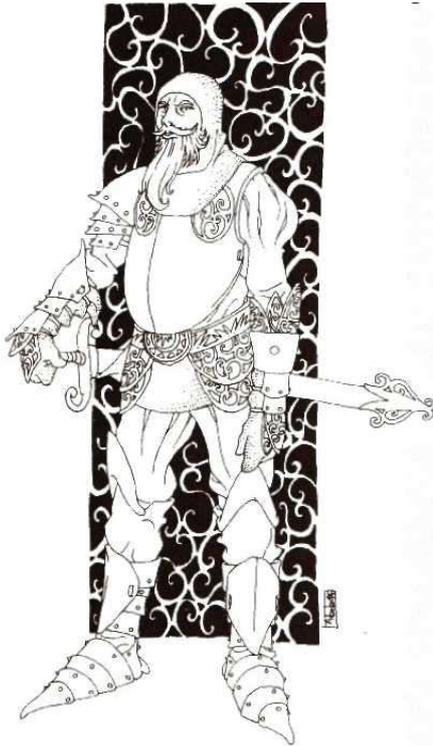
- Stéphane s'est attaché aux pas d'un des aventuriers, qui avait eu le malheur de sourire, ou de faire une remarque, en avisant l'air particulièrement « éveillé » du garçon... La remarque qui s'en est suivie a vexé reniant, qui s'est acharné à provoquer l'aventurier. Ce qui devait arriver est arrivé ; Stéphane a reçu une claque sévère, et il est parti en pleurant. Quand il reparait, il est toujours seul. Du moins, les personnages le croient-ils. Il s'approche du coupable, et le désigne du doigt en criant « C'est lui! C'est celui-là! », puis s'enfuit sans attendre. Dès lors, les enfants, perchés sur les toits de la ville, vont harceler le petit groupe, les agonissant d'insultes et les blessant de leurs projectiles divers. Peut-être même les entraîneront-ils imperceptiblement sur le territoire de chasse réservé de la guilde des voleurs locale? Ou sur celle des assassins, qui sait?
- Laura s'est jetée dans les bras d'un des hommes du groupe. Il s'agit du plus jeune des hommes, ou de celui qui a l'apparence guerrière la plus évidente. Elle est visiblement poursuivie par un homme agressif, et supplie le personnage de l'aider: « Il veut me tuer! Sauvez moi! ». Le combat est inévitable, car l'homme refuse le dialogue et attaque. Quand le calme sera revenu, Laura leur dira qu'elle est la fille d'un Prince, et qu'elle a été enlevée par les adorateurs d'un Dieu Sombre de la ville. Elle exhibera d'ailleurs fièrement un magnifique rubis en pendentif qu'elle porte autour de son cou, comme preuve de sa condition. Bien évidemment, la bande vient de commettre le vol dans les locaux de la secte, et les adorateurs sont sur leurs traces. La partie ne fait que commencer...

Jean-Luc Bizien

illustration: Sandrine Gestin

Le seigneur de douleur

Fou de dieu , guerrier indomptable , dangereux psychopathe , gloire de la juste cause, les qualificatifs na manque pas pour parler du seigneur de douleur . Ce paladin au nom oublié devrai être fui comme la peste par tous ce qui vole , tue ou ment dans les divers royaumes qu'il traverse. Mais l'attrait qu'exercent sur les brigands ses objets magiques les jettent contre lui comme des papillons sur la flamme.



Au détour du chemin

Le Seigneur de Douleur, juché sur Kohl, son cheval blanc, est toujours suivi par quatre ou cinq écuyers, tous totalement dévoués jusqu'au sacrifice. Kohl est intelligent et, de plus, capable de marcher sur l'eau. Le Seigneur porte au côté

Douleur, son épée magique, la croix des voleurs, l'anneau de Peine et l'anneau de réciprocité. Le Seigneur parle toujours d'une voix posée, un peu triste, ne semble jamais s'énerver ou sourire. Son histoire est un mystère et son âge avancé (fin de la quarantaine) n'aident pas à retrouver sa trace. 11 semble juste qu'il se fixe de temps en temps dans de gros villages, lorsqu'il n'a plus d'écuyers. Il monte alors une petite chapelle où il célèbre le culte du Dieu de Justice (qu'il oppose étrangement au culte du Dieu de la Loi), composé d'études théologiques et des arts du combat et de l'enquête. Une fois qu'il a trouvé ses assistants, il quitte la ville pour ne jamais revenir.

Les Anneaux du seigneur

L'anneau du sacrifice

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



L'anneau de Peine

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



L'anneau de réciprocité

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



Ses autres objets magiques

La croix des voleurs

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

A) En tenant en main droite un objet volé, on est guidé vers l'endroit où se trouve le voleur de l'objet.

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

Douleur

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



Caractéristiques.

Pour AD&D

Paladin N°13. **AL** LB ; **CA** -10 ; (anneau de peine); **VD** 9 ; **PV** 100 ; **TACO** 1 , #**AT** 5/2 ; **Dg** 2D10+8 (douleur) ; **DS** paladin ; **For** 17 ; **Dex** 15 ; **Con** 12 **Int** 10 ; **Sag** 13 ; **Cha** 17. **écuyer** (guerrier N°1). **AL** LB ; **CA** 8 ; **PV** 5 ; **TACO** 20 #**AT** 1 ; **Dg** 1D8 .

Pour simulacre

PMJ: exceptionnel. **Métier**: paladin. **Talents**: épée +2, équitation +2, esquive +1. **énergies**: Puissance 0 1, Rapidité 1, Précision 1. **équipement**: Armure lourde+anneaux de peine (4/1/6), douleur [KJPV]. **Équyer** (PMJ) moyen).

Pour warhammer

Le paladin/écuyer: M 4/4 ; CC 77/39 ; CT 77/44 ; F 5/4 E 6/3 ; B 13/6 ; I 70/47 ; A 3 /2 ; Dex 52/36 ; Cd 61/45 Int 57/34 ; Cl 62/37 ; FM 55/39 ; Soc 59/46

Pierre Rosenthal

Illustration: Emmanuel Arbabe

La tribu des susacs

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

Description

Le susac a quelques ressemblances avec une personne (humaine) normalement constituée, mais il a surtout des particularités, comme ses longues jambes et ses longs bras totalement disproportionnés. Ses pieds ne sont formés que de deux gros doigts, tandis que ses mains se terminent par cinq petites membranes tentaculaires. Ses yeux sont de la couleur ries flammes, les iris, nuancés d'orange et de jaune, émettent une faible lueur pendant la nuit. Sa peau est verte foncée avec des taches violettes plus ou moins grandes, lorsque le susac esquisse un léger sourire, ressemblant plus à un rictus grimaçant qu'à autre chose, il fait apparaître ses dents pointues et aiguisées. Son nez ressemble plus à un groin qu'à un nez humain, tandis que ses oreilles, elles, sont des oreilles humaines en modèle réduit. La chevelure d'un susac est plutôt courte et très sombre, si noire qu'on y distingue des reflets bleutés. Un susac ne mange jamais de viande car son système digestif ne le supporte pas. Toutefois, en dernier recours, il peut se nourrir de fruits. Pour ce qui est de la boisson, le susac ne boit de l'eau que si elle est mélangée avec du sang ; ce qui amène certains à le comparer à un vampire alors qu'il n'a rien en commun avec cette espèce.

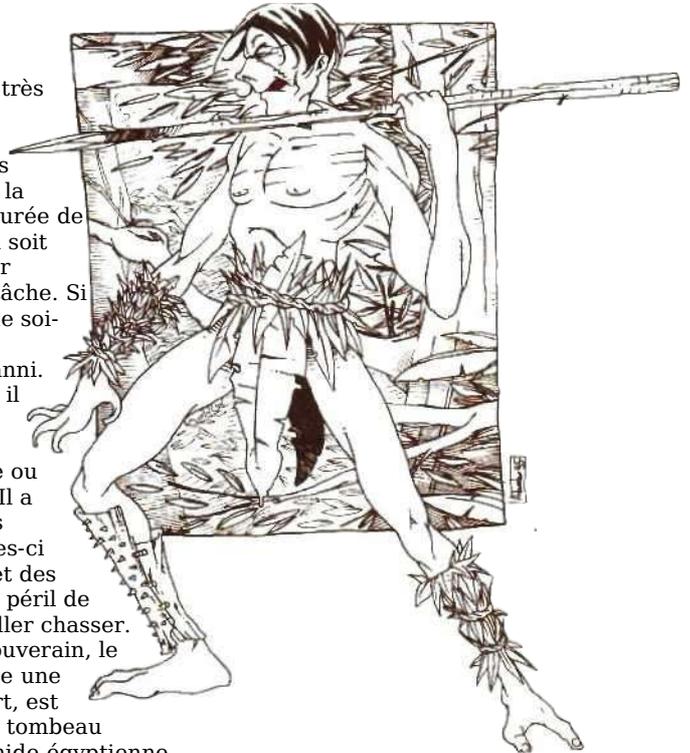
Habitat & chasse

Les susacs habitent dans de vieilles forêts, très peu fréquentées par les humains. Ils aiment la tranquillité mais si, par hasard, un Homme, avec ou sans monture, avait la malencontreuse idée de pénétrer dans leur domaine, celui-ci ainsi que son destrier, s'il en a un, seraient automatiquement pourchassés, tués, dépecés et vidés de leur sang dès leur capture. Un susac en cache toujours deux autres, telle pourrait être leur devise, car ils n'attaquent jamais seuls mais toujours en bande de trois pour pouvoir encercler leur proie et l'abattre en un éclair. Pourquoi les vieilles forêts? Et bien tout simplement parce que les arbres y sont de véritables géants, dans lesquels ils construisent leur demeure. Pour cela, ils creusent dans l'arbre (grâce à leur groin), l'entrée étant située en hauteur et très bien camouflée. La profondeur de leurs « nids » peut varier de trois à cinq mètres alors qu'un susac mesure entre un mètre et un mètre vingt. Un susac, pour se déplacer sur les arbres, saute de branche en branche en se propulsant avec l'aide de ses longues jambes (il peut faire un saut de plus de cinq mètres de long) et se rattrape grâce à ses petits tentacules. Si un susac se déplace au sol, il marche alors comme un humain, c'est-à-dire qu'il n'utilise que ses deux jambes.

Société

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

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



Caractéristiques

Pour AD&D

Climat/terrain: forêt
Fréquence: Rare
Organisation: Tribu
Cycle actif: Nocturne
Régime : Spécial
Intelligence : faible
Alignement : neutre
Nombre présent : 10 à 40
Classe d'armure: 8
Déplacement: 12
Dés de vie : 1
TACO : 20
Nombres d'attaques: 1
Dégâts par attaque : 1d6

Pour sansdragon

lieu de vie: forêt. **Fréquence :** rare. **Test de Combat :** 9. **Test perception:** 9. **points de vie:** 3. **points de souffle :** 3. **Armure:** 0/0/0. **Dégâts:** [E]pv et [A]PS (Lance). **Tailles:** 1,10 m , **Poids:** 50 Kg.

Pour warhammer

M 7 ; **CC** 44 ; **CT** 44 ; **F** 3 ; **E** 4 ; **B** 5
I 45 ; **A** 1 ; **Dex** 50 ; **CD** 43 ; **Int** 37 ; **Cl** 67
FM 52 ; **Soc** 30 . **Compétences:** Esquive, Coups assommants.

Alexandre Capelli
 illustration: Emmanuel Arbabe

Rencontres de voyage

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



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

Le comte Aldarin d'Ostremondie

Seigneur et «baladin»

Le seigneur Aldarin voyage pour son plaisir. Il a décidé de passer quelques semaines dans ses propriétés forestières, et a convaincu quelques amis de l'accompagner. Il se déplace lentement, vautre dans une litière. Entre deux âges, obèse et chauve, il est sans cesse à moitié ivre. il admire le paysage, chante, fait de la musique, houspille ses serviteurs et joue sans conviction aux échecs avec ses amis (une dizaine de parasites plus ou moins intelligents, qu'il tyrannise à plaisir). Il croit sincèrement avoir quelques gouttes de sang elfe dans les veines. Du coup, il est persuadé d'être un grand musicien. Hélas, il chante atrocement faux (en revanche, il ne s'en sort pas trop mal à la harpe). Susceptible comme il l'est, il prendra très mal toute critique, sauf si elle est enrobée de flatteries. Bien entendu, lors de ses fréquents arrêts, il lui faut le meilleur : la plus belle chambre, la cuisine la plus raffinée, et ainsi de suite. Ce genre d'individu est la providence des aubergistes, qui se lancent dans de grandes démonstrations de servilité tout en quadruplant le montant de la note... Sa suite mérite également un coup d'œil. Elle se compose de ses amis, d'une poignée de gardes pas vraiment motivés, et peut-être d'autres individus moins recommandables. Par exemple un «astrologue» - escroc, ou carrément un «sympathique noble étranger rencontré par hasard» - en réalité un espion ou un assassin qui a jugé intelligent de se placer sous la protection d'Aldarin (qui, contre toute logique, dispose de puissants appuis à la capitale). En dehors d'être odieux avec les voyageurs de statut inférieur au sien, Aldarin a plusieurs autres utilités. Il pourrait tout à fait jeter sa petite suite

Pour AD & D

AL N ; CA 10 ; VD 12 ; DV 1 ; pv 3 TACO 20 ; #AT 1 ; Dg 1d4.

Pour Simulacres

PMJ: faible.

Métier: Dilettante.

Talents: Harpe +1, échec 0.

Caractère: Obstiné, Condescendant.

Pour warhammer

M 1 ; CC 20 ; CT 19 ; F 3 ; E 2

B 5 ; I 35 ; A 1 ; Dex 32 ; Cd 44

Int 27 ; Cl 37 ; FM 32 ; Soc 42

Métier: Gentilhomme.

Gauthier Le messager

Gauthier est un messager professionnel, au service d'un noble de haut rang. Il est toujours par monts et par vaux, et transporte souvent des messages hautement confidentiels (brouillons de traités d'alliance, nouvelle du décès du roi, déclaration de guerre, etc.). C'est un jeune homme brun, petit, mince et nerveux, qui a perpétuellement l'air épuisé, il est sans doute d'origine noble ou, en tout cas, sait se débrouiller à la Cour. Il parle très peu, et jamais de sa destination, il porte une épée, une armure de cuir, une bourse pleine d'or et une impressionnante série de sauf-conduits signés par son maître. En cas de besoin, il peut faire appel aux autorités locales et réquisitionner quelques hommes d'armes. Il passe sa vie à cheval, allant de résidence princière en château royal. Il chevauche jour et nuit, dormant quelques heures sur sa monture et ne s'arrêtant que pour changer de cheval, ou lorsqu'il est sur le point de tomber d'épuisement. Les messages qu'il transporte sont toujours fantastiquement urgents, et il laisse derrière lui une traînée de chevaux morts ou épuisés, qui mettront des semaines à récupérer. Les PJ pourront sans doute le croiser à un relais, il réquisitionne le meilleur cheval juste sous leur nez, et repart à bride abattue. A moins qu'ils ne trouvent son cadavre au détour de la route. Il a été tué d'un carreau d'arbalète, et sa sacoche de documents a disparu. Le message qu'il transportait était-il vraiment important? Ou était-ce un leurre destiné à attirer l'attention?"



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

Pour AD&D

Rôdeur N°6. AL LN ; CA 4 ; pv 30 ; TACO 13 ; #AT 1 Dg 1D8+3 ; For 12 ; Dex 18 ; Con 10 ; Int 16 ; Sag 16
Compétences spéciales. Équitation, spécialisation épée longue.

Pour simulacre

PMJ fort. **Métier:** Messager. **Talents:** équitation +2, épée +1, coutume locales +1. **énergie:** Rapidité ⚡ 1.
équipement: armure de cuir (1/0/0).

Pour warhammer.

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



Maître Jason

Marchand

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

aspirant héros désireux d'être présenté à des personnalités capables de l'aider. Évidemment, ce passé chargé représente aussi un danger. Un jour, un vieil ennemi pourrait se mettre à la recherche de Jason, avec l'idée de régler des comptes...

Pour AD&D

Guerrier N°8. AL LN ; CA 8 ; pv 30 ; TACO 11
#AT 2 ; Dg 1D8+3 ; For 12 ; Dex 15 ; Con 12 ; Int 15
Sag 12 ; Cha 14.

Compétence spéciale: Spécialisation en épée longue.

Pour simulacre

PMJ Fort. **Métier** guerrier et marchand. **Talent:** épée +2, histoire +2, équitation +1. **équipement:** Armure de cuir (1/0/0) ; épée longue enchantée [F] PV ;[A]PS.

Pour Warhammer

M 4 ; CC 44 ; CT 37 ; F 4 ; E 4 ; B 6 ; I 65 ; A 1
Dex 41 ; Cd 61 ; Int 64 ; Cl 55 ; FM 52 ; Soc 60
Métier: marchand

Kerano

Conteur

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

Il semble que ses vagabondages obéissent à un dessein précis. Il s'arrête souvent dans les mêmes fermes, et s'intéresse de près à un certain nombre d'enfants et de



jeunes gens. Il lui arrive même d'arranger des mariages entre certains de ses protégés. Pourquoi ? La légende de Morhann a un épilogue, qu'il ne raconte jamais mais qui a été mis par écrit, voici quelques siècles, par un érudit célèbre. Il y est question d'un retour de la Noirceur,

et de la réincarnation de Morhann dans le corps d'un de ses lointains descendants « qui sera son image parfaite ». Il y est également question d'un groupe d'étrangers, qui ressemblent beaucoup à vos PJ. Quels rôles jouent-ils dans l'histoire ? Compagnons de lutte du nouveau Morhann ou alliés plus ou moins conscients de la Noirceur ?

Pour AD&D

Paladin déchu N°7. AL LB ; CA 10 ; pv 20 ; TACO 17 ; #AT 1 ; Dg 1D3 ; DS protection des paladins ; For 10 ; Dex 10 ; Con 8 ; Int 9 ; Sag 9 ; Cha 17. **Sorts:** Imposition des mains.

Pour simulacre.

PMJ: Faible. **Métier:** Vagabond. **Talents:** Médecine +2, Bâton +2, Discrétion +2, Conteur +1. **énergies:** Puissance ⚡ 2, Rapidité ⚡ 2, Précision ⚡ 2. **énergie divine:** 3

Sorts: Il a accès à tous les sorts de guérison, mais une blessure à la tête l'empêche de sans souvenir.

Pour warhammer.

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

Frère Lanscarth Religieux errant



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

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

Pour AD&D

Lanscarth (prêtre N°6): AL LB ; CA 10 ; pv 40 ; TACO 18 ; #AT 1 ; Dg 1D3. For 12 , Dex 10 , Con 13 , Int 10 Sag 16 , Cha 13. **Sorts**: Sphère majeure de guérison.

Pour simulacre

PMJ Fort. **Métier**: prêtre. **Talents**: Cérémonie +1 , Médecine +1 , Herboristerie +1. **Energie divine** 2 . **Sorts**: liste de guérison , sorts 1 et 2.

Pour Warhammer

M 3 ; CC 34 ; CT 37 ; F 3 ; E 5 ; B 9 ; I 38 ; A 1 Dex 39 ; Cd 42 ; Int 38 ; Cl 44 ; FM 53 ; Soc 50 **Métier**: prêtre de shallya N°2. **Points de magie**: 21. **Sorts**: Alarme magique, Exorcisme, Guérison des blessures légères, aura de protection, traitement des maladies.

Roderic de Narven Pèlerin

Ce noble ventripotent et âgé d'une quarantaine d'années se rend dans l'un des principaux sanctuaires de sa foi. en chemise, pieds nus et la corde au cou. Il marche seul, mais est suivi en permanence par une escorte discrète (deux ou trois chevaliers qui se tiennent juste hors de vue, Leur objectif n'est pas tant de le protéger que de l'empêcher de retomber dans le péché). Sire Roderic est en train d'expié un passé chargé. Son souverain lui avait confié un territoire récemment conquis sur les forces du mal avec pour mission de l'administrer au mieux.

Comme il le dit, il « s'est laissé emporter ». En clair, il a fait raser les sanctuaires, piller les villes, massacrer des civils, réduit des femmes et des enfants à l'esclavage... Un beau jour, les autorités religieuses se sont rendu compte qu'il allait beaucoup, beaucoup trop loin. Elles ont obtenu son rappel à la capitale et sa comparution devant un tribunal militaire, qui s'est empressé de l'acquitter. Faute de mieux, le légat l'a condamné à ce pèlerinage. Pour le citer « ce n'est pas grand-chose, mais au moins, cela l'occupera quelques mois ». Roderic est sincèrement repentant, mais c'est un individu violent et cruel, et il y a peu de chances qu'il s'amende un jour. Depuis trois semaines qu'il marche, il a déjà rossé à mort un aubergiste, failli violer une servante et bastonné plusieurs manants qui refusaient de lui céder le pas...

A chaque fois, son escorte est intervenue et a calmé les esprits avant que l'affaire n'aille trop loin. Par ailleurs, les habitants du territoire qu'il a martyrisé n'ont pas l'intention de laisser « Roderic le sanguinaire » s'en tirer si facilement. Ils ont envoyé plusieurs petits groupes d'assassins, avec pour mission de le retrouver et de le liquider, si possible de manière à ce que l'on puisse croire à un « châtement divin » ,

Pour AD&D

Roderic de Narven (guerrier N°3). AL CN(M) ; CA 10 ; pv 18 ; TACO 17 ; #AT 1 ; Dg 1D4. **Compétences spéciales** : Commandement militaire, Héraldique.

Pour simulacre

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

Pour Warhammer

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



Farnoron le Magnifique Guérisseur

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

déjà écume. Farnoron est avant tout un marchand de potions, charmes et amulettes sans valeur, mais il n'est pas au-dessus d'un vol ou d'une agression de temps à autres ; si l'occasion s'en présente et que les risques sont faibles. 11 manque de personnalité et se laisse dominer par son épouse. Quand à Soriah, elle est un peu sage-femme, vaguement apothicaire mais, surtout, ancienne apprentie d'un véritable magicien.

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



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

Pour AD & D

Farmoron (voleur N°1). AL CN ; CA 9 ; pv 5 ; TACO 20 ; #AT 1 ; Dg 1D4 . For 10 , Dex 16 , Con 12 Int 12 , Sag 10 , Cha 8 .

Compétences spéciales: Estimation.

Pour simulacre

PMJ Faible. Métier: Escro. Talents: Course +1 , Camouflage +1.

Pour Warhammer

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

Barnava

Le banni

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



ranger, bêtement, du côté de son persécuteur.

Pour AD & D

Barnava: AL LN ; Int 17 ; CA 5 ; DV 5+5 ; pv 40 TACO 13 ; #AT 1 ; Dg 2D6.

Pour simulacre

PMJ Fort. Métier: Voyageur. Talents: Discrétion +1 , Art magique +1, Mathématiques +2 . Puissance ♣ 2.

Capacités spéciales: quelques connaissances magiques exotiques.

Pour Warhammer

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

Lénia

Chasseuse de prime

Une petite jeune femme mince, avec des traits durs, des cheveux châtain clairs et de grands yeux bleus. Elle réside dans une grande ville, mais son métier de chasseur de primes l'oblige à prendre la route plus souvent qu'à son tour. En temps normal, elle n'accepte que les contrats ayant un minimum de classe : assassins, brigands de haut vol, magiciens ténébreux et ainsi de suite. Mais pour l'heure, elle traverse une mauvaise passe et a été obligée de se rabattre sur des activités moins prestigieuses. Ses deux derniers contrats consistaient à rattraper des serfs en fuite, une tâche qu'elle déteste par-dessus tout. C'est une professionnelle efficace et peu bavarde, doublée d'une combattante douée. Elle a tendance à ignorer les autres aventuriers, à moins qu'ils ne lui semblent susceptibles de l'aider d'une manière ou d'une autre. Généralement, elle se fait passer pour une mercenaire, ou un garde du corps au chômage (quel que soit l'univers, les chasseurs de primes sont unanimement méprisés. Après tout, ce sont des charognards, qui s'attaquent généralement à des proies sans défense). Elle passe volontiers ses soirées dans la salle commune de l'auberge. Elle boit peu, mais a une passion pour le jeu (dés ou cartes, si celles-ci existent déjà dans votre monde). Cette faiblesse la place

souvent dans des situations financières impossibles, et l'oblige à accepter des « extra » pour rembourser ses dettes. Il y a peu, elle a accepté de travailler pour un esclavagiste pendant quelques mois. Lorsqu'elle a eu fini de rembourser, elle l'a arrêté et livré aux autorités. Elle travaille généralement seule, mais fait parfois appel, pour les cas difficiles, à un petit groupe d'experts. Son partenaire le plus fréquent (en affaires et dans la vie) est Vernius, un magicien de puissance moyenne, passionné par les aspects « judiciaires » de sa profession. Il espère devenir le « détective magique » le plus célèbre de l'histoire, et est en bonne voie d'y parvenir.

Pour AD & D

Lénia (voleuse N° 8). AL N ; CA 4 ; pv 30 ; TACO 16 #AT 1 ; Dg 1D8. For 12 , Dex 18 , Con 12 , Int 18 Sag 12 , Cha 13. **Compétences spéciales:** équitation.

Pour simulacre

PMJ Fort. Métier: Chasseur de prime. Talents: Comédie +1 , Escalade +1 , 2équitation +1. Rapidité ♣ 2 ; Précision ♣ 1.

Pour Warhammer

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

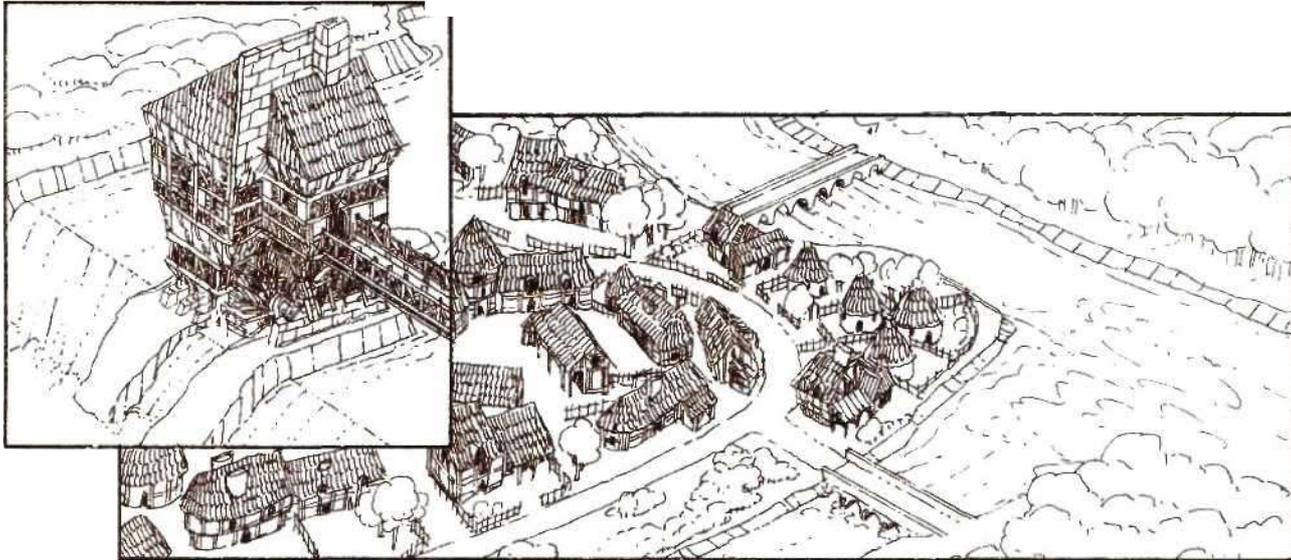
Tristan Lhomme

illustration : Jean-Luc Sala & Sandrine Gestin



Village médiéval

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



Au fin fond des campagnes... Vaincre la forêt

Tentaculaire et omniprésente, la forêt est à la fois l'ennemie et l'alliée du paysan. L'ennemie, parce qu'il faut souvent recourir au défrichage pour aménager les champs qui permettront au village de subsister. Et puis, n'abrite-t-elle pas les brigands de grands chemins et des bêtes féroces comme les ours et les loups ? La terreur respectueuse qu'elle impose a inspiré bien des légendes et le simple fait de s'aventurer sous ses frondaisons sinistres est déjà la marque d'un grand courage. Mais, la forêt est aussi le « rempart » du village. Elle protège la communauté des guerres et des agressions extérieures. Car elle est redoutée par tous. Sans compter qu'elle fournit des matériaux de construction et du bois de chauffage. Avec elle, la vie est difficile. Sans elle, elle serait impossible...

Les terres et les hommes

La terre appartient rarement aux hommes qui l'exploitent. De fait, elle est toujours soumise à l'autorité d'un seigneur. Le domaine de ce dernier se compose de deux types de terres : la « réserve » et les « tenures ». La réserve est constituée du château et de ses dépendances. Elle est essentiellement cultivée par des serfs. Alors que les tenures sont des petites pièces de terre concédées par le seigneur à des paysans qui lui doivent en échange une partie de leur production et des « corvées » (labour, vendanges, service militaire...). Les serfs sont attachés à la

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

La vie paysanne

Les villageois vivent au rythme des saisons : moisson en été, semailles en automne et au printemps, etc. Les terres sont pauvres, l'engrais est inconnu et les récoltes sont donc souvent mauvaises. Au gré des années, famines et épidémies déciment les villages. Chaque jour suit un rituel immuable et monotone. Dès l'aube, il faut traire le bétail avant de l'emmener au pâturage. Femmes et enfants s'occupent des troupeaux, alors que les hommes vont travailler aux champs. Le soir, les veillées sont courtes et le sommeil est lourd... La pauvreté paysanne n'est pas une légende. Non seulement les villageois doivent subir les avatars météorologiques, mais ils doivent aussi supporter les impôts seigneuriaux. Parmi ceux-ci, citons les « banalités », des taxes dont il faut s'acquitter pour pouvoir utiliser la forge, le moulin, le pressoir, etc.

Almarande, un village frontalier

Situé à l'est du Lac d'Altalith, le village d'Almarande a été édifié sur la frontière séparant le Grand Duché d'Agramor de la Marche d'Azilian, deux petits pays qui entretiennent d'excellentes relations commerciales et politiques depuis

plusieurs siècles. Ses habitants (152 âmes) sont soumis à l'autorité du baron Hulfar, un seigneur réputé pour sa bonté et vassal d'Uleiric (II, Grand Duc d'Agrainor. Son château étant situé à une journée de marche plus au sud, il a délégué un régisseur pour veiller sur ses intérêts. Almarande est plus qu'un simple village perdu au sein d'une campagne verdoyante et vallonnée, c'est aussi un lieu de passage fréquenté par les voyageurs qui transitent entre Azilian et Agramor. C'est pour cette raison que l'on peut trouver une grande auberge relais dans une agglomération d'aussi petites dimensions. Note: les noms des régions environnantes est tiré de notre hors-série n°2 : Laelith, qui décrit une grande cité et ses environs.

Demeures campagnardes Le moulin

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

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

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

La forge

Présentation : on vient y (errer les chevaux et les bœufs, mais elle est aussi utilisée pour la fabrication des outils (socs de charrues, haches, faux, etc.) et de quelques armes qui sont revendues aux voyageurs de passage, Hulfar perçoit également une taxe sur tout ce qui est produit par la forge.

Habitant: Gordam, le forgeron, un grand gaillard musclé et barbu, est un ancien armurier de son excellence le Grand Duc d'Agramor. Il vit ici avec sa femme et ses cinq enfants. Ce que tout le monde ignore, c'est qu'il est aussi un agent de la police secrète du Grand Duc. Son atelier sert de point de ralliement à tous les espions qui se rendent en Azilian. Gordam a caché derrière la réserve de nourriture tous les documents pouvant le compromettre. Excellent combattant, il n'hésitera devant rien pour défendre son secret.

La chapelle

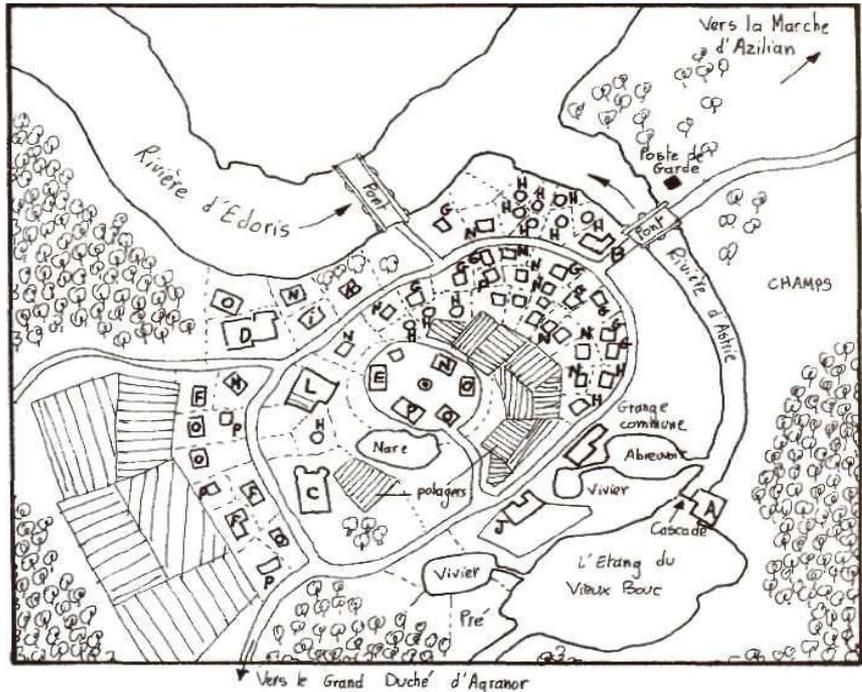
Présentation : ce petit temple, dont le grenier sert souvent de silo, est essentiellement consacré à Ulbanis-Le-Grand-Cerf, le dieu de la fertilité adoré à Almarande. Les offices ont lieu deux fois par semaine et tous les habitants sont conviés à y assister sous peine d'être accusés d'avoir le « mauvais œil ». En cas d'attaque de pillards, les villageois viennent s'abriter dans la chapelle dont les murs percés de meurtrières se prêtent parfaitement à une défense acharnée. Dans ce cas, les pigeons voyageurs qui sont élevés ici, sont envoyés pour prévenir Hulfar,...

Habitant : Odias, le prêtre, est un petit homme replet et débonnaire adoré par tous. Il essaye, tant bien que mal, d'éduquer les enfants du village. Il vit dans une petite maison bâtie à côté de la chapelle et s'adonne en cachette à la « dive bouteille ».

L'Auberge du Taureau d'Argent

Présentation : cette auberge relais accueille les voyageurs et pèlerins qui empruntent la route d'Almarande. C'est ici que sont effectuées les opérations de douane (fouille, paiement d'une taxe de passage) pour le franchissement de la frontière. L'auberge est propre et bien tenue, mais ses tarifs sont élevés. Seuls de riches négociants peuvent s'offrir une chambre pour la nuit, les autres voyageurs se contentent de dormir dans l'une des nombreuses étables du village.

Habitant; Gunther, l'aubergiste, est un homme sec et taciturne d'une quarantaine d'années. Il vit au premier étage de son auberge avec Olaf, son frère, qui est douanier. Inutile de préciser que les formalités douanières sont souvent longues et fastidieuses, histoire de permettre aux clients de l'auberge de prendre quelques repas... Gunther a caché ses économies sous un des tonneaux de son cellier.



Le manoir du régisseur

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

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

Maison riche

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

Maison d'homme libre

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

Maison de cottier

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

Abattoir/Saloir

Présentation : il est interdit aux villageois d'abattre une bête sans l'accord exprès du seigneur ou du régisseur. Chaque animal tué ici fait l'objet du versement d'une taxe.

Habitant: Muldar-le-Tueur est un homme à la panse proéminente qui a longtemps été mercenaire dans les armées du Grand Duc. Désagréable et violent de nature, il adore son métier et peut se montrer dangereux une fois qu'il a bu, il vit dans une petite maison coquette à côté de l'abattoir.

Quelques scénarios

Les contrebandiers d'Almarande

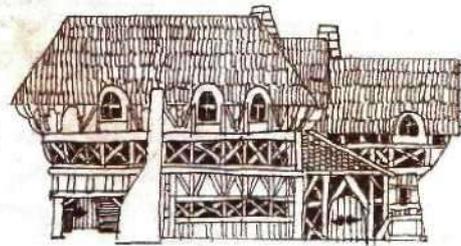
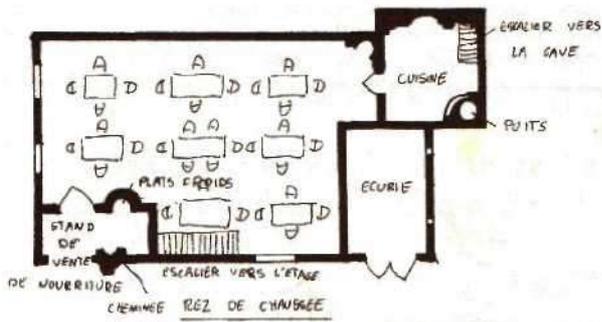
Lors de leur passage au château, les aventuriers sont chargés par Hulfar d'enquêter à Almarande sur une affaire de contrebande d'alcool et de pierres précieuses. Note pour le Meneur de jeu : les contrebandiers habitent dans la forêt à l'ouest du village et sont dirigés par Gunther, le tenancier de l'auberge.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

Les espions du Grand Duc

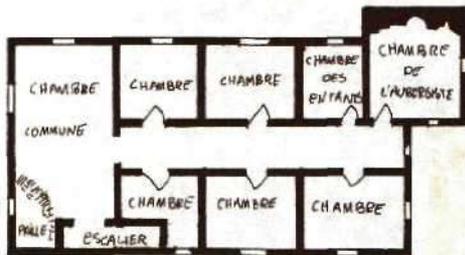
Les aventuriers sont engagés par le chef de la police secrète d'Azilian afin de découvrir comment les espions d'Agramor passent la frontière. Note pour le Meneur de jeu : en restant quelques jours au village, les joueurs pourront observer que d'étranges réunions se tiennent la nuit à la forge. Attention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

Cyril Rayet et Brigitte Brunella

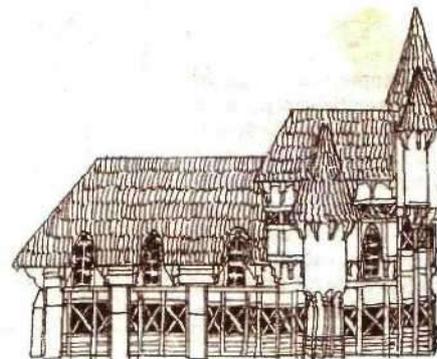
Illustrations et plans : Stéphane Truffert



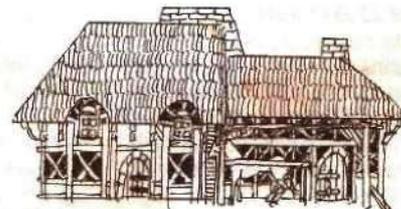
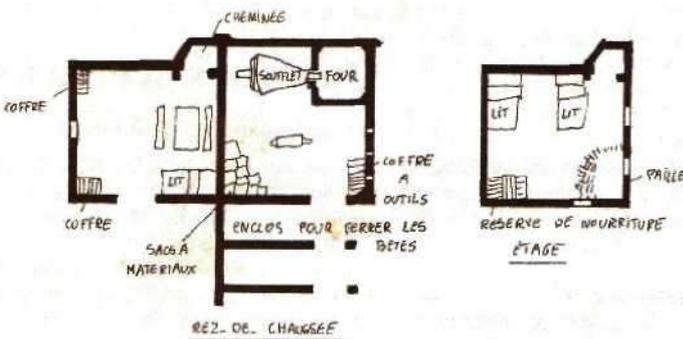
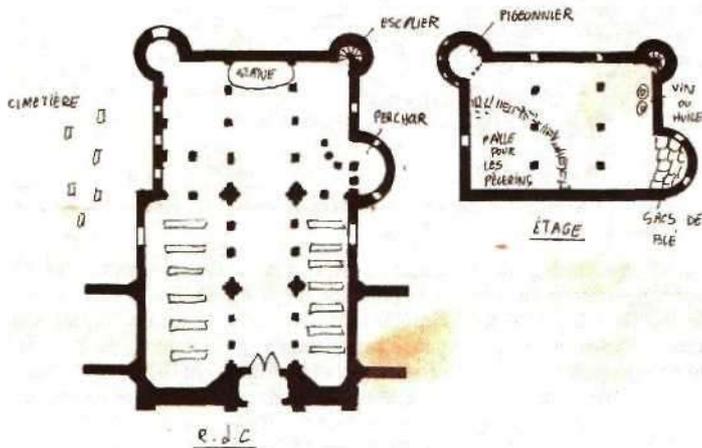
L'AUBERGE



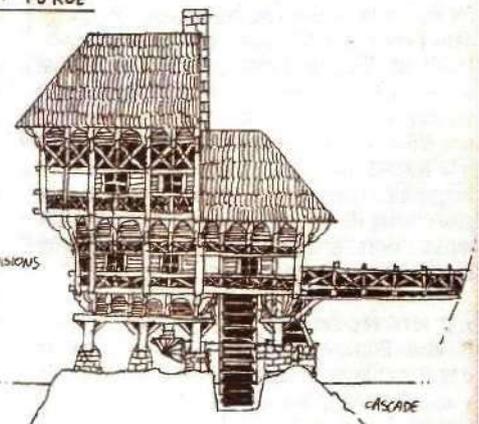
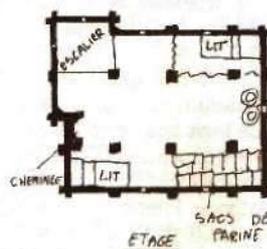
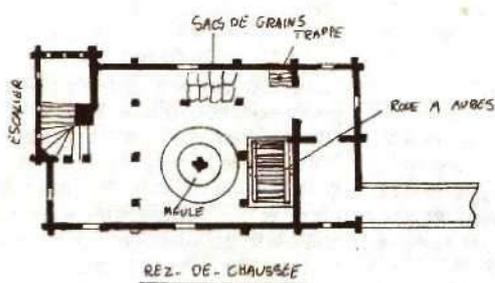
ETAGE



LA CHAPELLE



LA FORGE

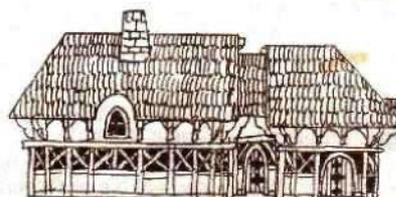
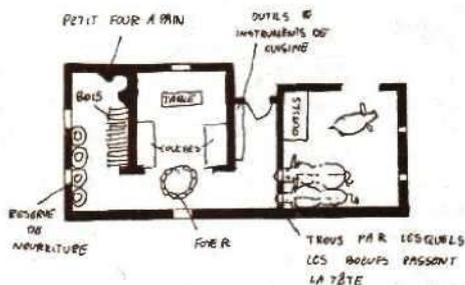
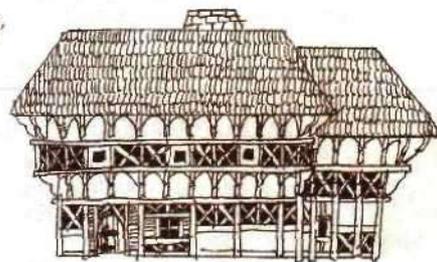
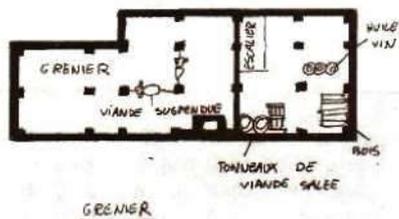
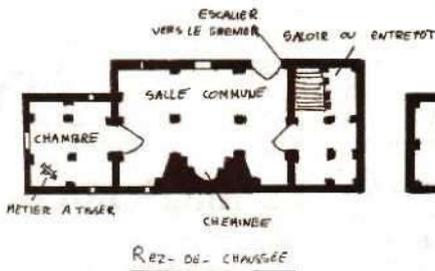
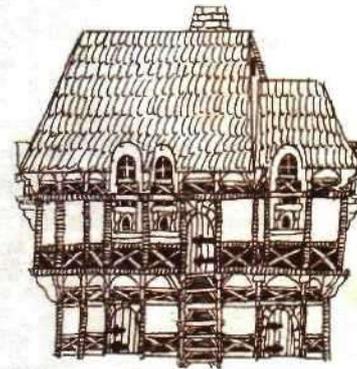
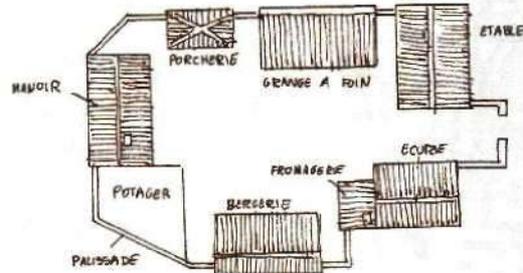
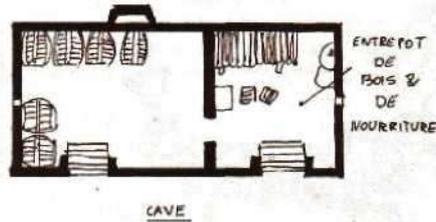
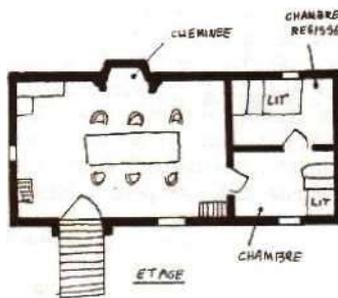
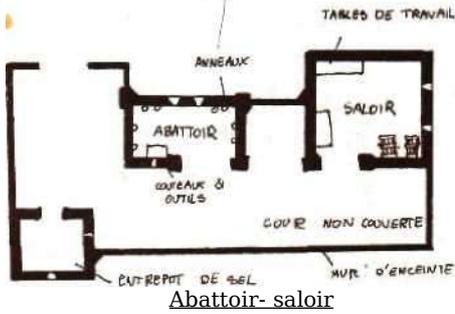
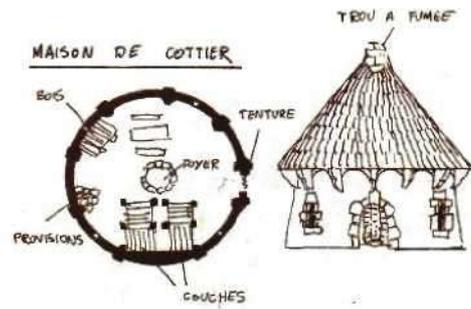


LE MOULIN

Comment utiliser le village

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

En proposant des maisons « type », présentées sous la forme de fiches modulaires, il offre au Maître de Jeu la possibilité de construire n'importe quel village avec un minimum d'efforts. Il lui suffit d'en dessiner grossièrement la carte, les plans des maisons sont déjà prêts ! Il faut signaler d'ailleurs, que pendant des siècles l'organisation des sociétés paysannes a très peu évoluée. Aussi, les plans fournis ici peuvent également être utilisés pour de petites agglomérations campagnardes de l'époque des Trois Mousquetaires et, pourquoi pas, du début du vingtième siècle. Si vous voulez personnaliser un peu vos villages, n'hésitez pas à leur inventer de petites particularités architecturales représentatives de la région dans laquelle ils sont installés.



La galerie des boulets

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



Le Paladin gnome

Il s'agit d'un gnome difforme, une espèce de tout petit bonhomme contrefait, pour tout dire assez laid et affublé de surcroît d'une voix très haut perchée, particulièrement désagréable. Plafonnant à quelques soixante-dix centimètres, il affecte de se promener fièrement engoncé dans une petite armure rutilante, perpétuellement brillante - il passe un temps fou à l'astiquer chaque nuit - à laquelle on prête des pouvoirs magiques. Il a au côté une épée courte, au tranchant remarquablement aiguisé, et très impressionnante si on la ramène aux proportions du personnage. Banassel le gnome voyage à dos de poney, affectant le plus souvent la démarche du « Paladin désabusé, loin de son foyer ». Si on l'aperçoit au crépuscule, on peut même se laisser abuser

par ses postures très théâtrales, avant de réaliser qu'il ne s'agit pas d'un colosse caparaçonné chevauchant un étalon de guerre, mais bien d'un gnome grimpé sur un cheval nain. Il a vécu un drame d'amour, dont il sait pertinemment qu'il ne s'en relèvera jamais - sa fiancée lui a finalement préféré le fils du chef, ou pire : elle est morte au cours de l'attaque de son village par des serviteurs du Mal. n s'est forgé, à travers ces épreuves douloureuses, un mental d'acier, et a décidé de se placer toujours au service du Bien. Ainsi il poursuit sa Quête, inlassablement, sur les chemins, désespérant de ne jamais trouver une veuve éplorée susceptible de rechercher de l'aide. Il importe qu'un tel personnage croise sur son chemin une compagnie de moralité plutôt bonne, voire carrément miséricordieuse, si le meneur de jeu veut le voir survivre assez longtemps. En effet,

le gnome est sincère, et croit totalement en la justesse de sa Quête... Il n'a hélas pas les moyens physiques de sa politique de poursuite du Mal, et ses efforts au combat sont assez pathétiques. Il persiste cependant à se jeter tête baissée dans tous les traquenards et combats qui se présentent sur la route, ou dans les auberges visitées. Il se peut même que ce soit dans l'une d'elles, à l'occasion d'une des nombreuses rixes qu'il déclenche bien involontairement, que les personnages joueurs lui soient venus en aide. Son discours larmoyant les a-t-il attendris? Est-il éperdu d'admiration devant leur science du combat, ou leur passé aventureux? Désire-t-il se mettre au service de l'un des leurs ou bien est-il tombé - platoniquement! - amoureux d'une des jeunes femmes du groupe ? Il s'est attaché à leurs pas, en tout cas.

Pour AD&D

Banassel (Gnome BM p.123): **AL** LB ; **CA** 4 ; **VD** 4 **DV** 4 ; **pv** 30 ; **TACO** 16 ; **#AT** 1 ; **Dg** 1D6+1; **RM** voir gnomes; **TAP** ; **M** sans peur.

Pour simulacre

PMJ Fort . **Métier**: Chevalier. **Talents**: épée +1 , équitation +1. **puissance** 3. **équipement**: Armure de metal (2/1/0),épée court aiguisée [F]PV.

Pour Warhammer

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

Le magicien nain

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



définitivement sa réputation parmi les mages les plus célèbres de son peuple. De lait, il y parvint, et même au-delà de ses espérances... Quelle manœuvre manquée, quel désir fou fut à l'origine du désastre qui s'en suivit? Faërendil ne lésait plus lui-même, Toujours est-il qu'une effroyable explosion ravagea les locaux dans lesquels il se trouvait; le laissant quasiment mort sur le sol constellé des débris de ce qui avait été peu avant l'un des joyaux de l'école; le laboratoire du maître invocateur... Ce dernier, dans une crise de fureur incontrôlable, conçut une vengeance terrible. Plutôt que de le laisser mourir, il fit tout ce qui était en son pouvoir pour ramener Faërendil à la vie, puis le métamorphosa en nain, particulièrement contrefait. Dès lors, Faërendil le rêveur devint l'objet de dérision de toute l'école de magie. Sa disgrâce fut totale, il porte maintenant un fardeau physique et moral... Sa quête: parvenir à de hauts faits d'armes, qu'il pourra aller conter à l'école, en espérant intéresser à nouveau celui qui l'a maudit. Ou encore parvenir à la découverte d'une source magique ou d'un secret qui lui offrira la possibilité de revenir auréolé de prestige chez son maître de magie, et le placera en situation de force pour négocier un retour à son aspect « normal ». Si le « nain » est généralement peu volubile contrairement aux autres représentants de « sa » race- il n'en est pas moins agréable, et se déclare prêt à toutes les expériences, acceptant tous les défis. Il est également compétent dans son domaine, et fera donc un compagnon de route très appréciable, surtout pour une équipe d'aventuriers souffrant cruellement de l'absence d'un magicien dans ses rangs. Faërendil est toutefois capable de se montrer dangereux en quelques occasions: il souffre d'une forme

particulièrement perverse de schizophrénie, et ne sait plus vraiment qui il est (nul ne revient impunément de l'antichambre de la mort)... Est-il cet elfe victime d'une terrible malédiction, ou au contraire ce nain miraculeusement doué pour la magie, au génie totalement incompris? Ainsi, il se sent irrésistiblement attiré par les elfes, qui ne lui témoignent qu'une indifférence hautaine, voire un mépris ouvertement affiché. Il a en revanche le plus grand mal à côtoyer les nains qui, surpris de sa défiance, sont capables d'agressivité. Faërendil ne supporte pas la moquerie. Il peut entrer dans un état de rage folle s'il ressent une injustice, qu'il en soit l'objet ou non. Si les aventuriers se trouvent dans un lieu propice à ce type de démonstration - comme une cour envahie par des arrivistes de tous poils, ou une place de marché où sévissent des bateleurs un tantinet « forts en gueule », la fête peut rapidement avoir des relents aigres...

Pour AD&D

Faërendil (magicien N°5). **AL** CN; **CA** 10; **VD** 9 **pv** 10; **TACO** 19; **#AT** 1; **Dg** 1D4. **FOR** 10, **Dex** 12, **Con** 10, **Int** 15, **Sag** 8, **Cha** 10. **Sorts**: à choisir par le MJ parmi les sorts le plus courants.

Pour simulacre

PMJ Moyen. **Métier**: Magicien. **Talents**: Harpe +1, **énergies**: Eau 1, Brume 1. **Sorts**: 3 sorts de chaque listes à choisir.

Pour Warhammer

M 4; **CC** 48; **CT** 29; **F** 6; **E** 5; **B** 9; **I** 50; **A** 1 **Dex** 45; **Cd** 48; **Int** 62; **Cl** 57; **FM** 58; **Soc** 41 **Métier**: Sorcier N°1. **PM**: 8. **Sorts**: Boules de feu, Débilité, Guérison des Blessures légères, Vol.

Le mercenaire fanfaron

Wilhelm Goodfellow est un gaillard à la forte prestance, au gabarit affirmé et à la personnalité... expansive. Il parle fort, s'impose avec moult rires gras et appuyés, et fait preuve d'une certaine aisance à tourner en dérision les situations les plus banales. Il s'attire donc inmanquablement les foudres d'une partie de son auditoire ulcéré, en même temps qu'il conquiert les autres auditeurs. On hésite cependant à en découdre avec lui: Wilhelm s'invente toutes sortes d'exploits et autres faits d'armes marquants, et avoue « n'avoir jamais fui que devant cette troupe de gobelins, alors qu'il était seulement âgé de 15 ans, et s'était égaré seul, au cœur de la forêt profonde, etc. ». H s'en trouve nimbé d'une aura de bravoure qui refroidit les plus téméraires des commerçants présents généralement dans les auberges qu'il hante régulièrement. De prime abord, il inspire totalement confiance: élégance et charisme sont au rendez-vous, indéniables malgré une pointe de suffisance qui fait parfois tiquer l'observateur averti. Peu à peu, cependant, le doute s'insinue. « L'armée de gobelins » devant laquelle il a fui devient parfois « une armée d'orques », ou « d'hommes-lézards », etc. À tel point qu'on peut finalement se demander s'il n'a pas fui devant toutes les armées de la terre... On a pu engager le mercenaire

pour renforcer une escorte, ou parce qu'on pensait avoir affaire à une adversité des plus musclées. Au fur et à mesure de la pérégrinations diverses et variées de la compagnie, les personnages s'apercevront que le « guerrier » fait preuve d'une incontestable décontraction en toute occasion. Les gobelins ont assailli le groupe, et il a tardé à réagir? Il expliquera qu'il « a toujours su que ses compagnons en viendraient à bout sans effort », et que, par conséquent, « il n'a pas vu la nécessité de tirer l'épée, mais en a profité pour juger de leur valeur au combat ». On peut lui faire confiance: il trouvera ainsi, à chaque fois, une explication plausible, quoi qu'un tantinet agaçante, à la longue, pour justifier son manque d'ardeur. Pour finir, les personnages ne pourront que poser le vrai problème: sa prétendue « sagesse au combat », qui l'a maintenu éloigné de tout affrontement, et qui lui a permis de ne répondre à aucune des nombreuses provocations qu'il a pourtant lui-même suscitées sur la route ne serait-elle pas une forme de lâcheté? Acculé, il révèle sa véritable nature: le combat le laisse pantois, paralysé de terreur. Souhaitons aux personnages qu'ils s'en aperçoivent avant que la situation n'exige de chacun le meilleur de lui-même, car les conséquences pourraient en être terribles... Le personnage de Wilhelm, n'est pas réellement antipathique: l'homme est plutôt pathétique, en fait. On pourra lui inventer une enfance malheureuse, ou au contraire un passé douillet, dans une famille bourgeoise qui l'a toujours placé à l'abri du besoin. Il s'est alors décidé, dans un sursaut d'orgueil, à prouver sa valeur. Hélas, il n'a décidément pas l'étoffe du héros qu'il s'est inventé à travers ses lectures, ou les contes de son père, à la veillée...



Pour AD&D

Wilhelm Goodfellow (guerrier N°1). AL CN ; CA 8
VD 9 ; pv 7 ; TACO 20 ; #AT 1 ; Dg 1D8 . For 12
Dex 15 , Con 10 , Int 10 , Sag 9 , Cha 13.

Pour simulacres

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

Pour Warhammer

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

Le colporteur infernal

11 s'agit sans aucun doute ici du plus encombrant de tous les personnages : Nicodème Allekinder est un homme ventripotent, de petite taille. Un front dégarni encore masqué de rares cheveux, qu'il s'applique à disposer de manière savante -quoiqu'un peu empruntée - un nez aquilin et de grandes bajoues molles et dansantes lui confèrent une face lunaire des plus débonnaires. Il chausse le plus souvent des béciciles étroites, aux verres épais, pour contempler, les sourcils froncés, ce monde flou qui le cerne, Nicodème promène sa rondeur, sa jovialité et son sourire à travers tout le pays. Il y est d'ailleurs connu comme le loup blanc, puisque capable de vendre à peu près tout ce qui s'achète dans le royaume. Dans tous les villages qu'il traverse, on l'accueille à bras ouverts comme l'attraction de l'instant. Il faut dire à ce propos que le colporteur se déplace sur une carriole de bois, véritable caverne



d'AliBaba montée sur roues. Il se pose ainsi au beau milieu de la place des villages, et n'a nul besoin d'attendre : une foule nombreuse et enjouée vient immédiatement se presser devant son échoppe voyageuse.

Pour AD&D

Nicodème Allekinder: AL N ; CA 10 ; DV 1 ; pv 4 ;
TACO 20 ; #AT 1 ; Dg 1 D 4.
Compétences: équitation +2.

Pour simulacres

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

Pour Warhammer

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

Le séducteur fou

Jean-Jacques est un baladin humain qui se définit comme « poète, bohème et séducteur ». Il va de village en village, et de cour en cour, dispenser ce qu'il croit être la quintessence de l'art poétique, et qui se révèle en fait n'être qu'un assemblage de quelques petits poèmes, trop rarement correctement tournés. Il parvient cependant à abuser les foules ignorantes, qu'une certaine science du langage - à défaut d'un véritable charisme - l'autorise à fasciner. Il utilise en effet un jargon particulièrement abscons, subtil mélange des différents patois dont il possède quelques mots, et qu'il présente invariablement comme « la langue des nobles, telle qu'on la pratique dans les lointains cours des Royaumes du Nord ». Souffrant d'un physique totalement quelconque, l'homme est pourtant infatué au dernier degré. Il balade ainsi un air hautain en toute circonstance, étalant perpétuellement un sourire qui se veut énigmatique, et qui est en fait perçu comme vaguement méprisant, voire complètement crétin. Ce n'est cependant pas le moindre de ses défauts : Jean-Jacques est en effet persuadé qu'il exerce sur les femmes un attrait quasi magnétique... Le malheureux est ainsi capable de déclamer des poèmes minables, assénant ses sonnets dès que l'occasion s'en fait sentir - traduisez par là « dès qu'une femme apparaît dans un rayon de dix mètres », dans le seul but d'étaler « sa science et sa culture », qui ne brillent hélas que par leur absence.

L'homme s'acharne à toujours frôler le bon goût sans toutefois jamais y sombrer.

Un garçon de qualité, comme on peut donc en juger, mais qui peut parvenir à s'attacher aux pas des personnages. A-t-il entendu - il a l'oreille fine! - que les aventuriers projetaient de se rendre dans un



château où il serait susceptible d'exercer ses talents de séducteur? !! ne les quittera plus. Les personnages comptent-ils dans leurs rangs une femme, quelle que puisse être son apparence? Il lui faudra vérifier son magnétisme, au prix d'efforts surhumains - pour les compagnons de la malheureuse, s'entend. Enfin, les personnages sont-ils à la recherche de quelque barde capable de leur apprendre des légendes nécessaires à l'accomplissement de leur quête ? Il est l'homme de la situation, car il se targue de connaître toutes les histoires du Royaume. N'est-il pas après tout le plus grand des bardes? On s'en doute, le meneur de jeu aura soin de ne proposer ce type de personnage qu'à une compagnie de moralité extrêmement bonne, afin d'éviter le plus longtemps possible d'éveiller des instincts bestiaux enfouis au plus profonds de leurs âmes... On peut cependant faire confiance au « barde séducteur » : il saura les éveiller. En tout paladin excédé, il y a un tueur qui sommeille. Si, si.

Pour AD&D

Jean-Jacques (Roublard N°1). AL CB ; CA 9 ; VD 12
pv 4 ; TACO 20 ; #AT 1 ; Dg 1D4.

Pour Simulacres

PMJ Faible . **Métier** : Rimailleur. **Talents**: Peu.
Caractère : Opiniâtre .

Pour Warhammer

M 4 ; CC 30 ; CT 25 ; F 4 ; E 4 ; B 5 ; I 45 ; A 1
Dex 51 ; Cd 42 ; Int 32 ; Cl 41 ; FM 53 ; Soc 27
Métier: Bateleur (Poète). **Compétences**: Séduction.

Jean-Luc Bizien

illustration : Sandrine Gestin

LA FERME DU MAITRE ANIMALIER

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



La ferme aux chiens

Zorbarann s'est établi dans la région depuis une quinzaine d'années, à quelques portées de flèches de la ville. À cette époque, les habitants des environs lui ont vendu pour une poignée de pièces de cuivres un terrain, loin de tout, et qui de toute façon n'était pas cultivable. Avec l'aide de son seul compagnon, un être bossu et disgracieux, mais fort comme trois hommes, Zorbarann a construit sa maison, ramenant inlassablement du bois et des pierres sur son chariot cahotant. Le plus étonnant, c'est la vitesse à laquelle cette maison s'est construite... Comme s'ils étaient plus de deux à y travailler. Jamais on n'avait vu des chevaux plus dociles à tirer ces énormes masses et à manoeuvrer le chariot lourdement chargé.

environnante, et même au-delà... On y vient de très loin, pour s'y procurer un animal domestique ou sauvage, en faire dresser un autre, ou plus simplement y faire soigner son compagnon favori.

Zorbarann et sa famille

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

Sitôt arrivés, les trônes étaient équarris, les pierres taillées, triées et empilées. Tout le matériel était prêt à être utilisé, en un temps record. Petit à petit, en quelques mois, un premier étage a été ajouté au bâtiment d'origine, de nouveaux venus sont arrivés et la « Ferme aux chiens », comme on l'appelle maintenant, s'est agrandie d'une vaste écurie et d'un manège pour les chevaux, d'un chenil luxueux, de solides cages et d'une haute volière. À présent, la ferme compte une quinzaine d'habitants permanents, et il n'est pas rare que des voyageurs s'y arrêtent quelques semaines, voire plusieurs mois. De modeste bâtisse qu'elle était à l'origine, il semble que la Ferme aux Chiens a acquis une réputation très importante sur toute la région

Maruk Zorbarann

Il est le chef incontesté de cette famille un peu particulière. Sans âge mais marqué par le temps, grand et maigre, son crâne est soigneusement rasé et ses joues s'ornent de favoris d'un blond doré mangé de fils blancs, soulignant son regard jaune de félin, il est à l'origine de tout. Capable de traiter n'importe quel animal, du chien le plus domestique à l'ours blanc le plus féroce, il est « Celui qui Parle ». Lorsqu'il travaille avec un animal, son flot continu de paroles semble pénétrer l'esprit de la bête et s'en emparer. Elle l'écoute, surprise dans un premier temps, puis finit par entendre au plus profond de sa tête d'animal cet accent chantant, ces mots qui calment et rassurent. Après quelques temps, la bête va comprendre le message de Maruk et lui obéir enfin, sans que jamais un coup ne soit donné, sans violence, sans peine. Il est le seul à la ferme à pouvoir maîtriser les lions et les panthères, les ours et les grands singes. Il a même à son actif le dressage de plusieurs boa constrictor... De plus, mieux que personne, il est capable de soigner ces animaux. Sans pouvoirs magiques d'aucune sorte, il connaît simplement les plantes et leurs effets, et il sait faire accepter aux bêtes malades et blessées d'absorber une herbe de soin ou de conserver un bandage sur une plaie. Il est certainement apte à soigner les humains aussi, mais nul ne l'a vu le faire, jamais... Pour cela, il fait appel à ceux de la ville, ou à Eliadora, celle qu'il nomme sa fille.

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

Pour AD&D

Maruk Zorbarann (Rôleur N° 12). AL NB ; CA 6 pv 80 ; TACO 7 ; #AT 2 ; Dg 1D8+4 . For 17 , Dex 16 Con 14 , Int 13 , Sag 18 , Cha 13 .

Compétences: Connaissance des animaux, Dressage d'animaux , équitation , Herboristerie , Premiers secours , Vétérinaire.

Sorts: Amitié Avec les animaux N°1, Localisation d'animaux N°1 , Soins des blessures légères N°1 , Charme mammifères N°2, Charnes Serpents N°2, Langages des animaux N°2 , Guérison des maladie N°3 et immobilisation des animaux N°3.

Pour simulacres

PMJ exceptionnel. **Métier**: dresseur d'animaux. **Talents**: Génie du dressages 0 , Médecine +1 , Art magique +2. Rapidité ♣2, Perception ⊕2. **énergie** 1 . **Sorts**: liste de guérison et de protection. **Capacités spéciales** : il semble savoir ce que pense les animaux.

Pour Warhammer

M 4 ; **CC** 45 ; **CT** 52 ; **F 4** ; **E 5** ; **B 7** ; **I 47** ; **A 1**
Dex 46 ; **Cd** 39 ; **Int** 42 ; **CI** 51 ; **FM** 53 ; **Soc** 50
Métier: Bateleur (montreur d'animaux). **Compétences**: emprise sur les animaux.

Eliadora

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

Eliadora

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

Pour AD&D

eliadora (rôdeur N°9). AL LB ; CA 6 ; pv 50 ; TACO 10 #AT 2 ; Dg 1D8+3. For 12 , Dex 18 , Con 14 , Int 13 , Sag 17 , Cha 15.

Compétences spéciales: Connaissance des oiseaux , Dressage d'oiseaux , Premiers secours , Notion Vétérinaires.

Sorts: Amitié avec les oiseaux N°1, Localisation d'oiseaux N°1, Soins des blessures légères N°1 , Charmes oiseaux N°2, Langages des oiseaux N°2.



Pour simulacres

PMJ Fort . Métier: Dresseuse d'oiseaux. **Talents:** médecine +2, discrétion +1, camouflage +2. Rapidité ♣3 ; Précision ⊕⊕1. **Capacités spéciales:** elle sait parler le « langage les animaux ».

Pour Warhammer

M 4 ; CC 35 ; CT 25 ; F 4 ; E 4 ; B 6 ; I 42 ; A 1 Dex 47 ; Cd 42 ; Int 44 ; Cl 39 ; FM 41 ; Soc 48
Métier: Bateleur (montreur d'animaux).

Dex 43 ; Cd 51 ; Int 33 ; Cl 42 ; FM 47 ; Soc 28

Métier: Bateleur (montreur d'animaux). **Autres**

Compétences : Emprise sur les animaux.

Farniyl

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

Farniyl

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

Pour AD&D

Farniyl (roublard N°6). AL LN ; CA 6 ; pv 28 ; TACO 18

#AT 1. For 11 , Des 18 , Con 12 , Int 12 , Sag 15 Cha 10 . **Compétences spéciales:** Connaissances des chevaux , Dressage des chevaux , équitation , Saut , Spécialisation lasso.

Pour simulacres

PMJ Fort . Métier: dresseur de chevaux. **Talents :**lasso +2. précision ⊕2.

Pour Warhammer

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

Métier: Bateleur (montreur d'animaux). **Autres**
Compétences : spécialisation lasso ,équitation.



Petit Maître

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

Petit Maître

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

Pour AD&D

Petit maître. AL LN ; CA 7 ; DV 6 ; Pv 30 ; TACO 13 ;

#AT 1 ; Dg 1D8+5 . **Compétences spéciales:** Si vous utilisez les psioniques, petit maître a des pouvoirs psis d'empathie et télékinésie.

Pour simulacres

PMJ Fort . Métier: dresseur de chien. **Talents:** Télépatie +1 , Télékinésie -1 . Puissance ♣2.

Compétences spéciales: Il peut utiliser ses pouvoirs psis en dépensant 2PS ou 1 EP à chaque utilisation.

Pour Warhammer

M 4 ; CC 49 ; CT 39 ; F 7 ; E 5 ; B 8 ; I 42 ; A 1



Des bâtiments et des animaux

La ferme est composée de plusieurs corps de bâtiment enclos d'un haut mur dans lequel s'ouvre une grande double porte de bois. Autour des bâtiments d'habitation, essentiellement l'ancienne bâtisse en rondins et un ensemble de petits logements indépendants réservés aux hôtes, on peut reconnaître une grande volière, une écurie flanquée d'un manège et de vastes cages accolées à une construction de pierres, longue et basse, moitié chenil, moitié ménagerie. Partout, des chiens, des chats et quelques autres animaux difficiles à identifier pour des yeux non habitués courent en liberté. Peut-être quelques singes ou un renard, allez savoir... Autour des maîtres de la ferme, en fonction des moments, jusqu'à vingt personnes travaillent là. Dix d'entre elles sont des employées de la ferme et ont pour tâche régulière d'aider l'un ou l'autre des dresseurs dans ses activités. Les autres, jamais plus de six ou sept, la plupart du temps trois, sont des voyageurs venus ici faire éduquer leur animal favori ou essayer de se faire adopter par l'un de ceux de la ferme... Car pour Zorbarann et les siens, ce n'est pas l'humain qui choisit, mais l'animal! Si vous n'êtes pas capable de vous faire apprécier de lui, votre compagnon sera malheureux, risquera de s'enfuir, ou pire, d'être blessé. Le prix de l'animal est bien entendu fonction de sa rareté, mais vous ne pourrez le forcer à vous accompagner s'il ne vous aime pas. Il est alors indispensable pour vous de compléter ce prix payé à Zorbarann par une période pendant laquelle des liens subtils vont être tissés entre vous et l'animal que vous

souhaitez. Si vous ne pouvez payer l'animal, vous aurez à travailler, parfois très dur, pendant votre séjour à la ferme. Le nombre conséquent d'animaux présents en permanence justifie de toutes sortes d'occupations... Nettoyer les écuries ou la volière, nourrir les chiens et la volaille, soigner les chevaux ou gratter le sol des cages de la ménagerie (quand les lions ou les ours n'y sont pas, bien entendu...), autant de travaux quotidiens à ne pas négliger... Même si vous pouvez payer, en fait, Zorbarann et les siens n'hésiteront jamais à demander une participation active à la vie de la ferme à tous ceux qui y séjournent. Et malheur à vous si vous refusez, Le chemin de la sortie vous sera indiqué et l'accès à la Ferme aux Chiens vous sera à jamais interdit... Les seules activités qui ne sont jamais proposées aux habitants de la ferme, c'est ce qui touche à la protection de celle-ci. En effet, avec la quantité de chiens et autres oies qui courent pratiquement en liberté, pour donner l'alarme en cas de problème, et le nombre de grands félins (lions, tigres,...) dans les cages, sans compter les ours et parfois un orang-outang, seuls des fous ou des inconscients pourraient se risquer à s'en approcher avec des intentions belliqueuses.

Quelques animaux et des prix

Si les chiens et les chats «normaux» sont faciles à trouver ou à acheter, il en est tout autrement d'un chien capable de répondre intelligemment à une sollicitation et c'est encore plus rare pour un chat. Si un chien «de base» vaut 1, un chien dressé simplement (faire le beau,

garder un lieu ou un objet...) pourra valoir entre 10 et 15, et un chat 15 à 30. Mais un chien sachant faire des tours (marcher sur les pattes avant, compter, sauter dans un cerceau enflammé,...) vaudra 25 ou plus. Quant au chat, son prix peut grimper jusqu'à 60 ou 100, même si le chat «de base» ne vaut rien du tout, car il est beaucoup plus indépendant et difficile à dresser. À vous (et au joueur) d'imaginer ce que ces bêtes pourront accomplir. Il est de même très difficile de fixer un prix pour un animal sauvage (lion, ours, tigre, chimpanzé...), car cela peut être fonction de leur existence dans un lieu plus ou moins éloigné de la ferme. Ce sera à vous de décider de la possibilité d'obtenir ces animaux, et le prix sera à déterminer de la même manière. Il paraît raisonnable de dire, toujours si le chien «normal» est l'unité de calcul, qu'un tel animal dressé peut valoir entre 3000 et 5000. Pour ce qui est des oiseaux, un perroquet parlant (c'est-à-dire répétant bêtement deux ou trois séquences de phrases sans à-propos, comme «Coco veut un gâteau» ou «Oukilé le kiki») vaudra le même prix qu'un chien dressé simplement. Et un pigeon voyageur atteindra de 30 à 50 en fonction de sa rapidité et de sa fiabilité. Le faucon pèlerin, dressé pour la chasse, vaudra entre 500 et 800, tout comme l'épervier, et l'aigle royal 1500 à 2000. Encore une fois, c'est à vous de juger, en tant que meneur de jeu. Partant du principe qu'un cheval de selle vaut, à la base, environ 40, un cheval de guerre, donc habitué aux contacts avec d'autres chevaux et des piétons, ainsi qu'au fait de virevolter aux ordres des cuisses et des genoux de son cavalier, devrait coûter entre 100 et 300*. À titre de cas particulier, il semble que le loup est un animal impossible à dresser, même s'il décide de lui-même, parfois, de se laisser apprivoiser. La nuance peut paraître subtile, mais elle est en fait de taille...

Inspiration

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

André Foussat

illustration : Emmanuel Arbabe

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

Les jouets de Chenn

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

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

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

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

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

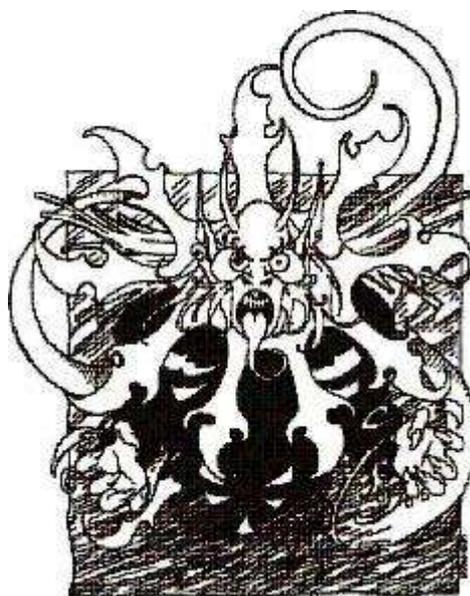
Il va sans dire que nous l'avons fermement prié de reprendre son chemin le soir même.

Qui vient ? Yodin.

Et ce soir !

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

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



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

Les ciseaux à bois, la caravane passe

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

lignage). Furieux au point de proférer une de ses plus puissantes malédictions, Finnbozz lança sur Yodïn son sortilège de Flétrissement majeur et fulgurant. L'effet en est ignoble et mieux vaut ne pas s'appesantir sur sa description. Risquant d'être réduit à une petite flaque de protoplasme tremblotant, Yodïn ne dut son salut qu'à son assistant, Chenn, Le bras du duc était une merveille, mais Chenn était le chef-d'oeuvre de Yodïn. Taillé d'une pièce dans un chêne centenaire (d'où son nom), c'était une sorte de golem de taille humaine ayant l'apparence d'un jeune homme brun et élancé, tellement bien imité qu'il avait pu passer pendant des années pour l'apprenti de l'artisan magicien. Ayant constaté l'efficacité du remplacement par une prothèse du membre affecté par la malédiction de Finnbozz, Yodïn ordonna à Chenn de substituer à toutes les parties de son corps attaquées par la putrescence leurs équivalents en bois, métal et pierre. Chenn travailla trois jours et trois nuit d'affilée (être artificiel, il ne connaissait pas la fatigue) car le corps entier de Yodïn était en proie à la pourriture. La peau du magicien fut remplacée par de l'écorce de bouleau et du cuir de jeune veau, son nez par un système de valves métalliques

d'une rare ingéniosité, ses dents par de l'ivoire poil, son cœur par une pompe en or et ses yeux par deux agates bleu et argent. Tant et si bien qu'il ne resta bientôt plus grand chose de Yodïn dans son corps, qu'un esprit cherchant désespérément à retrouver ses repères dans cette gangue de bois, de cuir et de métaux précieux. Évidemment, il devint fou. A son crédit, cela lui prit plus de cinq jours, temps pendant lequel ses hurlements contribuèrent de manière significative à également faire perdre la raison à Chenn. Celui-ci, ne pouvant plus supporter de voir son maître et créateur dans cet état, s'empara des ciseaux magiques et s'enfuit. Il trouva refuge au sein d'un cirque itinérant qui quittait la région. Cela fait maintenant quarante ans, quarante ans que la vengeance de Chenn a commencé et lui-même n'imaginait pas les conséquences qu'elle aurait.

Yodïn

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



son approche. Mais le détail révélant le plus clairement son étrangeté est son regard qui, tel celui d'un félin, capte la lumière dans l'obscurité et la réfléchit. Les années ont aidé Yodïn à se calmer, mais pas à accepter son sort pour autant. N'ayant plus que de vagues souvenirs de son humanité perdue, il tente d'en retrouver des bribes pour se prouver qu'il n'est pas qu'une machine, qu'une créature artificielle sans autre cœur qu'une pompe rutilante. C'est pourquoi il tente au maximum de se mêler à la population des contrées qu'il traverse et à ne voyager qu'avec des compagnons, ce qui ne cesse de provoquer des problèmes. Son apparence sage et rassurante qui inspire confiance ne fait que renforcer le désarroi des gens qu'il rencontre une fois qu'il commence à parier avec eux. Désireux d'être serviable, de bien faire pour s'intégrer dans la société, Yodïn n'a plus la moindre idée des conventions régissant les rapports humains. Par exemple, au cours d'une conversation, son visage s'anime pour former des mimiques bizarres alors qu'il essaie de se rappeler quelles expressions faciales correspondent à quels sentiments. Il peut ainsi sourire béatement s'il se prend les pieds dans une racine, prendre un air apeuré plutôt qu'interrogatifs ou encore menaçant lorsqu'il essaie de simuler la fatigue. Son corps est capable de manger et de boire, mais il lui arrive de mordre par inadvertance dans un gobelet ou d'avaler les os avec la viande, ce qui

n'aide pas à renforcer l'illusion. Sa force hors du commun associée à un comportement de benêt le rendent même parfois dangereux (il ne vaut mieux pas lui demander de faire la courte échelle si on est pas muni d'ailes en état de marche). Le peu dont il se souvient de la vie en société est souvent erroné, mais il garde ses bribes comme les derniers remparts de sa santé mentale. Ainsi, par exemple, il salut les gens en leur disant «Bienvenue», tant il avait l'habitude d'accueillir les visiteurs dans son échoppe. Au cours de toutes ces années, Yodïn n'a malheureusement pas beaucoup progressé vers la guérison et il y a bien peu de chances pour que cela change. Si on entre dans son jeu, c'est pourtant un compagnon agréable, serviable au possible, bien qu'il faille réussir à canaliser son énergie. Quoiqu'il ne s'en rende pas compte, il n'a pas tout perdu de ses pouvoirs magiques et peut de temps en temps lancer un enchantement sans vraiment s'apercevoir de ce qu'il fait (jeter un sort de lumière sur une lanterne au lieu de l'allumer, rendre un broc inépuisable plutôt que d'aller le remplir à la fontaine, etc.). Il n'est pas de nature agressive car tout être avec qui il arrive à communiquer le reconforte un peu, mais il ne faut pas le provoquer. Il a beaucoup de mal à comprendre une insulte, mais sait reconnaître la raillerie. Il ne supporte pas qu'on se moque ou qu'on abuse de lui, car il sent bien alors qu'on ne le traite pas vraiment comme un homme.

Yodïn

Pour AD&D

AL NB ; Int fou ; CA 0 ; VD 9 ; DV 10 ; pv 60 ; TACO 10 #AT 1 ; Dg 2D8 ; AS néant ; DS Régénération 1pv/tour ; RM immunisé aux sorts mentaux ; TAM.

Pour simulacres

Test combat 10 , Test perception 4. PV 8. Armure 2/0/1 . Dégâts [C]JPV et [D]JPS . RM 12. Description spéciale: regénère 1pv /heure. immunisé aux sorts mentaux.

Pour Warhammer

M 3 ; CC 31 ; CT 26 ; F 4 ; E 10 ; B 21 ; I 36 ; A 1 Dex 45 ; Cd 35 ; Int 37 ; Cl 22 ; FM 22 ; Soc 45 spéciale:Immunités contre toutes attaques magiques et récupère 2 blessures par jour.

Automate farceur

Chenn est mû par un sentiment qui ne doit pas surprendre les habitués du genre : la vengeance. C'est clair. Mais pourquoi, de qui et comment veut-il se venger, ça l'est beaucoup moins. Se venger de Finnbozz semble une entreprise irréalisable, d'autant plus que cela fait bien longtemps que le démon a été rappelé par ses supérieurs dans les cours sulfureuses et ses derniers disciples encore en vie croupissent dans des geôles insalubres à méditer sur une terrible erreur de jeunesse. Avant que Yodïn ne devienne fou, il représentait pour Chenn le père, le mentor, le centre de son univers. Constaté que malgré sa popularité personne ne lui était venu en aide lorsqu'il en avait besoin a aigri l'automate. Sa vie avec les gens du voyage, adulés un soir et priés de décamper le lendemain, a fait grandir en lui ce sentiment d'exclusion et d'injustice. On n'est pas de bois. Finalement, la solution la plus simple s'est imposée à lui. Il fallait en vouloir au monde entier. D'accord il était un peu perturbé et surtout manquait d'une véritable éducation morale, mais des gens bien plus sensés que lui (et malheureusement mieux organisés) étaient déjà parvenus à la même conclusion. Ne disposant que de son talent d'artiste et d'une collection de ciseaux magiques, Chenn décida de tirer le meilleur parti de ses ressources et se mit à fabriquer des jouets. Le petit étal qu'il installait sur la place du village à chaque étape du cirque regorgeait de merveilles miniatures et il était rare qu'il reste des invendus au moment du départ. La réputation de Chenn grandit jusqu'à dépasser celle de Yodïn et bientôt il dut se séparer du cirque, tant ses commandes étaient nombreuses.

Les jouets et autres œuvres de l'automate étaient terriblement à la mode et elles se répandirent rapidement chez les nobles et les notables les plus aisés. Pour aider à leur dissémination, Chenn allait même jusqu'à faire des prix très avantageux aux amateurs démunis. Mais ce que les acheteurs ignoraient était que chacune des créations de Chenn était piégée et qu'un sortilège sommeillait en elles attendant le moment

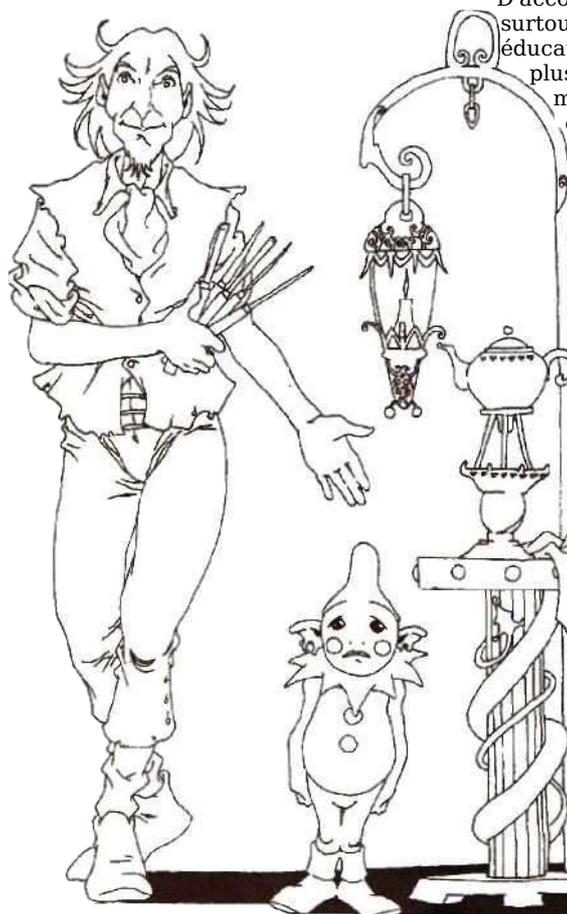
propice pour se déclencher.

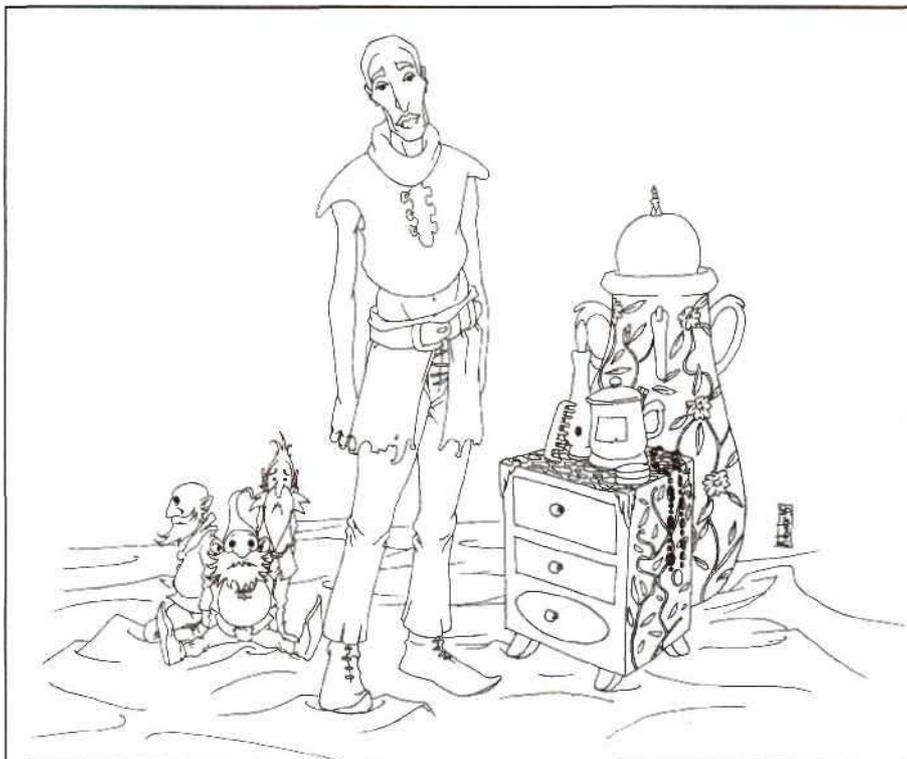
Les jouets sauvages

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

La première manifestation de la vengeance de Chenn fut également l'une des plus spectaculaires. Le comte de Braie-au-Vent avait acquis pour une petite fortune un pinson mécanique de Chenn. Le chant délicat de cet oiseau illuminait ses matins et ravissait ses invités. Mais un jour que le comte prenait l'air au balcon de sa chambre, le pinson quitta le piédestal sur lequel il était apparemment fixé et attaqua son noble possesseur, tentant de lui picorer les yeux en poussant des cris épouvantables. Déséquilibré par ses efforts pour repousser le volatile, le comte fit une chute mortelle sur le carreau de sa cour. On retrouva l'oiseau pépiant gaiement sur son piédestal et un si beau jouet revint naturellement au fils du comte qui un jour reprendrait le domaine. Les exemples des exactions des créations de Chenn abondent, mais voila quelques exemples pour pimenter le contenu des trésors que peuvent mettre à jour vos joueurs. Il est bon de noter que tous ces objets sont magiques et réagissent comme tels à des sorts de détection, mais qu'on ne peut détecter leur véritable objectif que si l'on parvient à sonder leur «esprit », ce qui demande un enchantement spécifique et probablement oublié.

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





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

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

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

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

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

• **Les poupées barbues.** Il s'agit d'une collection de poupée représentant des héros de légende. Je laisse à votre imagination malsaine le soin de décrire par le menu ce qu'il se passe quand elles

s'animent. Chaque poupée agit selon la méthode du héros qu'elle représente (Turd l'éventreur, Balak-aux-crocs-de-sang, Nift l'acrobate enflammé...)

Il existe parmi ces objets certains qui ont attendu si longtemps le bon moment pour agir de manière malfaisante qu'ils ont pratiquement oublié que c'était là leur but. D'autres utilisent leurs pouvoirs pour faire des blagues de mauvais goût plutôt que des attaques mortelles (parmi lesquels le fameux service à saucés sauteur qui anime toujours les banquets du prince de Geroflaille). Mais même si ces objets sont inquiétants, ce ne sont pas là les plus dangereuses créations des ciseaux de Yodin.

Chenn (créature de Yodin)

Pour AD&D

Chenn: AL LM ; Int Normal ; CA 2 ; VD 9 ; DV 8 ; pv 50 ; TACO 12 ; #AT 1 ; Dg 2D6 ; AS néant ; DS régénération 1pv/heure ; RM immunité aux sots mentaux ; TAM. **Compétence spéciale:** maître sculpteur, sait utilisé les ciseaux.

Pour simulacres

Test combat: 9 . **Test perception:** 12 . **PV** 7 . **Armure:** 2/0/1. **Dégâts:** [c]PV et [D]PS. **RM:** 10 . **Description spéciale:** régénère 1pv/jour, immunité aux sots mentaux.

Pour Warhammer

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

Ça s'écorce

Après avoir quitté le cirque qui l'avait accueilli, Chenn se sentit bien seul. Pour lui la vengeance était une bien piètre compagnie car il ne pouvait en général pas constater l'efficacité de son action. Aussi, pour rompre sa solitude et à l'instar de Yodin, Chenn se créa-t-il un fils, Frenn, à l'apparence d'un jeune athlète d'une vingtaine d'années aux boucles cuivrées. Mais si Yodin avait su glisser une pointe d'humanité et de compassion dans un corps de bois, Chenn ne put créer qu'une parodie de lui-même. Certes plus beau et mieux réussi physiquement que Chenn, Frenn n'avait cette fois plus rien

Le cirque vivant

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

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

d'humain. Il épousa les idées destructrices de son « père » avec fanatisme et bientôt jugea que Chenn était trop timoré et ne profitait pas assez de l'immense pouvoir que lui conféraient les ciseaux magiques. Comme son père avant lui, il finit par dérober les dits ciseaux et s'enfuit dans le but de mettre le monde à ses pieds. En effet, n'ayant pas connu Yodin et ne parvenant pas à comprendre les motifs de Chenn, il trouva naturellement un substitut à la vengeance comme motivation - la soif de pouvoir. Il faut dire à sa décharge que rares sont les autres plaisirs terrestres accessibles à un être fait de bois et de ressentiment.

Frenn (fils de Chenn)

Pour AD&D

Frenn: AL NM ; Int élevée ; CA 4 ; VD 10 ; DV 6 ; pv 30 ; TACO 13 ; #AT 1 ; Dg 2D4 ; AS néant ; DS régénération 1pv/jour ; RM immunité aux sots mentaux ; TAM. **Compétence spéciale:** sait utilisé les ciseaux.

Pour simulacres

Test combat: 12 . **Test perception:** 9 . **PV** 6 . **Armure:** 2/0/2. **Dégâts:** [E]PV et [D]PS. **RM:** 9 . **Description spéciale:** régénère 1pv/jour, immunité aux sots mentaux.

Pour Warhammer

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



Les copeaux d'abord

Avant de s'attaquer à son projet principal, Frenn voulait voir si lui aussi était capable de fabriquer des créatures vivantes et autonomes. On ne peut pas savoir s'il considéra sa première expérience comme une réussite ou un échec, mais c'est ainsi que naquirent les copeaux. Imaginez un lutin bien chaotique, non allergique aux métaux qui d'ordinaire le blesse car fait de bois, mais surtout complètement obsédé par son désir de faire régner le désordre, au mépris même de sa propre sécurité. Maintenant saupoudrez le tout de quelques pouvoirs magiques et d'une énergie intarissable et vous aurez une petite idée de ce qu'est un copeau. Ces petites créatures humanoïdes, chétives d'aspect, dépassent rarement les cinquante centimètres de haut. La couleur de leur peau et de leurs habits dépend du bois dans lequel elles sont taillées car, comme pour des statues, leurs vêtements sont fabriqués en même temps que leur corps et elles ne les quittent jamais. Contrairement à Chenn et à Frenn, les copeaux n'ont absolument pas le même fini et sont beaucoup moins réalistes. Certains ont encore de grosses échardes ou des portions d'écorce sur le corps, d'autres ont des bourgeons qui leur sortent des oreilles ou des champignons qui leur poussent sous les bras. Trop indisciplinés pour accepter une quelconque hiérarchie, ils se divisent néanmoins en trois castes : les faiseurs, les penseurs et les sauteurs.

Les faiseurs

Le premier (et seul) copeau créé par Frenn est un faiseur et est un des rares de l'espèce à avoir un nom - Noise (même si ce nom lui va comme un gant, il est bien sûr dû à son matériau d'origine, du bois de noisetier). Sitôt que Frenn l'a eu terminé, Noise s'est emparé d'un ciseau qui traînait sur l'établi et a immédiatement commencé à tailler un nouveau copeau dans le bois même de la table. Cette initiative a tellement plu à Frenn que celui-ci a laissé le ciseau à Noise et en a même donné à plusieurs autres copeaux. Les faiseurs sont les possesseurs de ciseaux de Yodîin qui parcourent le pays en sculptant de nouvelles farces à chaque détour du chemin ou qui créent de nouveaux copeaux. Ils sont au nombre de dix et, mieux finis et plus sages, sont

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

Les penseurs

Les copeaux « normaux », les sauteurs, sont si désorganisés qu'il leur faut parfois l'aide de conseillers pour accomplir leurs forfaits les plus importants. C'est là le rôle des penseurs qui doivent trouver des solutions aux problèmes dépassant les capacités du commun des copeaux. Ne nous le voilons pas la face, les penseurs sont totalement incompetents. Certes ils sont dotés d'une imagination plus importante que les autres, mais cela ne compense pas leur bêtise crasse. Le plan génial qu'un penseur avait eu pour faire pénétrer des copeaux dans un château est un exemple flagrant de leur incompetente. Il avait demandé à un faiseur de tailler un arbrisseau pour le transformer en catapulte de telle sorte que les copeaux assaillants soient

projetés au-dessus des douves et des remparts. Au bout de dix sauteurs écrasés sur les hauts murs du château, un être un peu plus sensé aurait décidé de modifier son approche du problème. Mais si les penseurs ont une seule devise, c'est « Persévérance » et bientôt il y eut assez de corps de copeaux désarticulés flottant dans les douves pour que les survivants puissent les franchir à pied sec et escalader la muraille. Une débauche d'énergie, même mal employée, donne toujours des résultats. Les penseurs sont très appréciés par les sauteurs et plus respectés que les faiseurs, car on s'amuse toujours avec eux. Ils sont à peu près une centaine équitablement répartie entre les différentes communautés de copeaux. Les penseurs sont les copeaux les moins doués en magie, mais comme leur rôle est de penser et non d'agir, ça n'a pas une grande importance, Ils sont cependant immunisés aux illusions comme les faiseurs et savent détecter la magie naturellement. Il leur est également possible, une fois par jour, d'hypnotiser un humain (ou tout autre humanoïde) et soit de lire dans ses pensées, soit de lui en suggérer. La complexité des pensées humaines dépassant en général de loin la capacité du plus futé des penseurs, les conclusions qu'ils en tirent sont souvent des plus farfelues.

Les sauteurs

La majorité des copeaux est faite de sauteurs qui doivent leur nom au fait qu'ils sont très, très turbulents. On en compterait plusieurs milliers si on se donnait la peine de le faire, le nombre fluctuant en raison des morts massives consécutives aux idées géniales des penseurs, mais aussi en fonction de la productivité des faiseurs (en moyenne, un à deux copeaux par faiseur et par jour). Le seul objectif que peut avoir un sauteur est de s'amuser en créant un peu plus de chaos autour de lui. En conséquence, les autres copeaux sont souvent l'objet de ses farces, mais comme il est encore plus amusant de tourmenter un être de chair et de sang, les copeaux sont de bien ennuyeux voisins. Ils peuvent lancer de manière quasiment illimitée de petites illusions (bien qu'il soit rare qu'un copeau ait assez de concentration pour en créer plus d'une quinzaine par jour). Réduite à une petite zone (au maximum un mètre de diamètre), ces illusions n'en permettent pas moins de jouer des tours pendables : échanger le sel et le sucre sur une étagère, modifier la position apparente d'un verre pendant que quelqu'un sert du vin, transformer une araignée en pâte de fruit, cacher une flaque d'huile répandue sur le sol... Ils peuvent également jeter des sorts de malchance (un par jour) qui transforment en échec complet la prochaine action de la victime. Mais le « pouvoir » le plus effrayant du sauteur est son manque total de volonté de survivre, il sait qu'il n'est qu'un morceau de bois animé et que s'il disparaît, un faiseur en créera un autre. Ainsi, on ne compte plus les sauteurs ayant trouvé la mort dans le seul but de faire une bonne blague ou pour amuser leurs compagnons

(comme ce sauteur qui s'était glissé dans la cheminée allumée d'un fermier et qui, une fois enflammé, avait bondi sur toutes ses balles de pailles en hurlant de joie). Privés de nerfs, les copeaux ne souffrent pas quand ils sont

blessés (endommagés?) et donc n'ont aucune raison de ne pas prendre tous les risques.

A la cloche de bois

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

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

Mœurs d'un copeau voyageur

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

Comment échapper aux tracasseries d'une bande de copeaux? La question a préoccupé plus d'une de leurs victimes parce que la réponse en est «extrêmement difficilement». Le seul moyen de faire plaisir à un copeau est de l'amuser et les copeaux ne connaissent que des amusements violents. On peut

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

Les copeaux

Pour AD&D

AL CN ou CM ; **Int** Variable ; **CA** 6 ; **VD** 6 ; **DV** 2 ; **pv** 10
TACO 18 ; **#AT** 1 ; **Dg** 1D4 ; **AS** voir Description ; **DS**
Immunisé aux sorts mentaux ; **TA** P ; **M** élite.

Pour simulacres

T.Combat: 6 . **T.Perception**: 5 . **PV** 2 . **Armure** 2/0/1.
Dégâts: [C]PV. **Description spéciale**: Immunisé aux sorts mentaux

Pour Warhammer

M 5 ; **CC** 33 ; **CT** - ; **F** 3 ; **E** 5 ; **B** 5 ; **I** 60 ; **A** 1
Dex 45 ; **Cd** 35 ; **Int** 23 ; **Cl** - ; **FM** - ; **Soc** -
Tous les copeaux sont immunisés contre les sorts influant sur l'esprit ainsi qu'à tous les tests de Cl et FM .

Pour tous les systèmes

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

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

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

•**Effet de Malchance** : transforme un test raté en échec total.

•**Effet d'illusion mineure** : crée une zone d'illusion de 1 mètre de diamètre maximum (durée 1 heure) dans laquelle soit des objets sont rendus invisibles, soit changent de place, soit sont transformés.

Noises

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

Comme il aime se mêler à ses victimes et voir l'effet que provoquent ses farces et comme on ne manquerait pas de remarquer un bonhomme de bois de cinquante centimètres de haut, Noise a eu recours à un subterfuge. Devenu expert sculpteur, Noise a appris à se fabriquer des corps de taille humaine d'un réalisme parfait dans lesquels il se glisse et qu'il manipule de l'intérieur il peut ainsi converser avec ses futures victimes en prenant l'apparence qu'il veut, même

Les ciseaux de Yodïn

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

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

celle d'une femme s'il le souhaite, ce qui démultiplie le champ de ses possibilités pour monter des canulars. Faisant de cette pratique un art, Noise est allé jusqu'à créer une dizaine de corps factices pour manipuler un jeune baron et l'amener à déclarer la guerre à son voisin. Il cherche toujours à se surpasser et à relever les défis impossibles qu'il se lance. Son dernier pari est de parvenir à convaincre un bourgmestre de vendre son village contre une fiole qui contiendrait une potion d'immortalité... Comme son seul but est de réussir un gag majestueux, il est parfois impossible prêter à Noise des intentions malveillantes.

En effet, il se débrouille souvent pour simuler des situations dans lesquelles il n'aurait apparemment pas intérêt à mentir s'il voulait obtenir un quelconque bénéfice matériel de la part de ses interlocuteurs.

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

Incidents de forêt

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



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

Les explorateurs ne comprenant pas le message seront certainement convaincus de la nécessité de rebrousser chemin par les corps pendus à des lianes ou empalés sur des branches pointues que l'on trouve plus profondément dans la forêt. Noise a conçu Mildiew comme une place forte pour le jour où les victimes des copeaux finiront par en avoir assez et s'organiseront sérieusement pour les éliminer. Au cœur de la forêt se trouve le général de son armée végétale, un chêne élancé avec lequel a fusionné définitivement l'un des neuf autres faiseurs, Sciure. Par courant Mildiew en long et en large, Sciure entretient son territoire et agrandit chaque jour son armée à l'aide de son ciseau. Malheureusement, les défenses de la forêt sont si efficaces que plus personne n'ose y pénétrer et Sciure finit par s'ennuyer ferme. Il fait bien enlever quelques villageois de temps en temps pour s'amuser mais ça ne lui suffira bientôt plus. Il n'y a peut-être pas long à attendre avant de voir la forêt de Mildiew marcher telle une armée conquérante vers de nouvelles terres...

Frenn et Cie

Conforté par sa réussite avec les copeaux, Frenn décida de s'attaquer à une tâche plus ardue à savoir, comme nous l'avons dit, conquérir le monde. Sa stratégie était d'une simplicité ébouriffante. Il lui suffisait de remplacer toute les personnes ayant un important pouvoir politique par des automates qui seraient sous son contrôle. Le seul obstacle majeur était l'ampleur du travail à accomplir et la difficulté d'échanger une personne connue et bien protégée par un double en bois. Cela fait une trentaine d'années que Frenn poursuit assidûment son ouvrage et les résultats sont à même d'impressionner un David Vincent paranoïaque. Déconfit, Frenn s'est vite aperçu que s'il était capable de reproduire physiquement une personne dans ses moindres détails, il lui était par contre impossible de doter le double des mêmes souvenirs et de la même personnalité. Ainsi, comme les gens qu'il voulait remplacer étaient nécessairement très connus, il ne pourrait agir sans éveiller la suspicion. De plus, comme créer un automate lui prenait près de deux semaines (il est beaucoup moins doué que ses prédécesseurs ou même que certains copeaux faiseurs), il ne pouvait se permettre de commettre trop d'erreurs de jugement dans les cibles qu'il choisissait.

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

pour être toujours disponible pour ses propres projets. Aujourd'hui il possède des pions dans les structures gouvernementales et judiciaires de près d'une dizaine d'états et il est devenu un redoutable maître es intrigues. Son but est encore éloigné, mais il a déjà suffisamment de pouvoir et d'influence pour, par exemple, provoquer une guerre ou générer artificiellement une disette si cela devait servir ses intérêts. Certes quelques-uns de ces automates ont été découverts - ils sont tout de même trop inhumains pour que des accidents ne se produisent pas - mais Frenn est en mesure de tuer dans l'œuf toute velléité d'enquêter sérieusement sur la question. D'autant plus qu'il a depuis quelques années mis au point un système d'autodestruction qui permet aux automates découverts de se consumer rapidement.

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

Chenn et les chasseurs de jouets

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

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

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

Shamis

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



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

heureusement à temps pour couper la tête à la créature qui s'effondra dans un bruit sourd. Avant qu'elle n'ait pu examiner le corps ou la tête,

ceux-ci s'enflammèrent spontanément et se consumèrent en quelques instants. Le faux diplomate était sous la surveillance de Chenn qui apprit à Shamis le destin probable de son père. Shamis fut la première volontaire à rejoindre les rangs des chasseurs de jouets et elle mène aujourd'hui à leur tête une guerre sans merci contre les créatures de Frenn. Elle a depuis commencé des études de magie, et vient de mettre au point le Boutefeu. Très efficace contre les copeaux et autres créatures de bois, son utilisation en public est plutôt délicate. Comment expliquer en effet que le notable qui vient de se

consumer eu une torche « vivante » n'était qu'un être de bois, alors que tout le monde est persuadé que vous avez utilisé un sort de Combustion ou de Boule de feu?

Shamis

Pour AD&D

Shamis (Voleuse N°7/ Magicien N°2). **AL** LN ; **CA** 7 **VD** 12 ; **pv** 35 ; **TACO** 18 ; **#AT** 1 ; **Dg** 1D4 ; **AS** sorts. **For** 12 ; **Des** 17 ; **Con** 12 ; **Int** 18 ; **Sag** 12 ; **Cha** 14. **Compétence spéciales**: Talent divers d'espions, déguisement, ect. **Sorts**: Détection de la magie, boutefeu.

Pour simulacres

PMJ exceptionnel. **Métier**: Espionne. **Talents**: Art magique +1 , épée +2 .**énergie**: Rapidité 1 , précision 1, Feu 1. **Sorts**: boutefeu(fe), détection de magie.

Pour Warhammer

M 4 ; **CC** 31 ; **CT** 27 ; **F** 3 ; **E** 5 ; **B** 6 ; **I** 52 ; **A** 1 **Dex** 57 ; **Cd** 49 ; **Int** 51 ; **Cl** 46 ; **FM** 56 ; **Soc** 42 **Métier**: étudiant, apprenti sorcier. **PM** 7. **Sorts**: Flammerole, luminescence , boutefeu.

Boutefeu

Pour AD&D

Niveau: 1

École/sphère : (Altération/Élémentaire)

Portée: 18 m

Éléments : S, M.

Durée: Instantané.

Temps d'incantation : 1

Jet de sauvegarde : Annule

Description : tout ce qui est en bois sur la cible prend feu. Un être de bois prend feu instantanément.

Pour Simulacres

Énergie magique: Feu, Niveau: 1.

Formule : ○ + ■ + ↗

Concentration : 1 passe d'arme. **Temps d'effet** : instantané **Distance** : 12.

Résistance : standard.

Magie noire : non **Echec** : -. **Magie Hermétique** : Oui. **Apprentissage** : -1.

Lancer : -1. **Niveau H.** : 1.

Description : voir AD&D.

Pour Warhammer

Niveau de sort : magie mineure

Points de magie : 1

Portée : 24 mètres

Durée : instantanée

Composants : un morceau de charbon

Description : voir AD&D.

Stéphane Bura

illustration : Emmanuel Arbabe

Quelques idées d'aventure

- Les aventuriers trouvent un des corps-gigognes de Noise qu'il avait dissimulé en prévision d'un gigantesque canular. Le corps ressemble à un cadavre, mais n'en est manifestement pas un. S'ils parviennent à l'ouvrir, un être de petite taille pourra le manipuler. Tenteront-ils de contrer les plans de Noise ? Et d'abord, ont-ils vraiment trouvé ce corps par hasard ?
- Un voleur a essayé de dérober les bijoux de la comtesse à plusieurs reprises. Les aventuriers sont engagés pour la protéger durant le bal de la pleine lune, où elle portera tous ses bijoux. Le voleur est bien sûr un chasseur de jouets et la comtesse porte une collection complète de bijoux

piégés qui o attendent que le bal pour se déclencher (bague hallucinogène, collier extensible, broche bondissante, tiare chauffante...).

- Engagés comme escorte d'un ambassadeur, les aventuriers découvrent avec horreur qu'il s'agit d'un tueur en série commettant des meurtres à chacune de leurs étapes. En fait, un double créé par Frenn pour discréditer l'ambassadeur et envenimer les relations diplomatiques entre deux pays est le véritable responsable. Frenn et ses ciseaux ne sont pas loin pour surveiller la manœuvre. Sciure s'ennuie au fond de la forêt de Mildiew. Pour passer le temps, il envoie des arbres commettre quelques exactions dans le village
- voisin. Les aventuriers (seuls personnes assez folles pour franchir l'orée de la

forêt) sont chargés d'aller voir ce qui s'y passe. Pour distraire Sciure et le dissuader de raser le village, il leur faudra organiser un énorme gag aux dépens des villageois... sans leur complicité bien sûr. Mais c'est pour leur bien.

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

Les Adeptes De Pyro Drac

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

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

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

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

En étiez-vous satisfait ?

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

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

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

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

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

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

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

Revenons à votre histoire...

Certes! Lorsque Thermalos eut rejoint le Brasier Éternel, le Foyer se réunit. Le Foyer est le grand conseil des Adeptes prêtres les plus respectés, que nous appelons les Flammes. Ils sont vingt, dix hommes et dix femmes. Tous entrèrent en méditation, et PyroDrac leur apparut pour leur désigner le successeur de Thermalos. Pour la septième fois en soixante-dix occasion (Thermalos était le soixante-neuvième ArchiFlamme), le successeur désigné n'appartenait pas au Foyer. **NDH.** Selon certaine'; sources quelque peu impies, cela arrive lorsqu'aucune majorité ne parvient à se dégager au sein du Foyer en faveur de l'un des Prêtres Flammes...

Certains de ses membres furent étonnés, mais la volonté du dieu était claire: le nouvel

ArchiFlamme était un jeune moine de la Flamme Transcendante, dont il fallait faire un prêtre avant de l'éduquer dans la connaissance de nos mystères.

Et ce jeune moine, c'était vous ?

En effet! Inconscient du bouleversement qui m'attendait, je m'étais attaché au Frère Photos, l'Invocateur dont j'ai déjà fait mention. Celui-ci était un Adepté (à l'insu, je dois le dire, de la hiérarchie monacale et de son chef, l'Abbé Luciferox, qui n'a jamais eu tendance à nous faciliter les choses). Ayant reconnu en moi des dispositions, Photos me parla de PyroDrac, dont les préceptes éveillèrent d'emblée mon intérêt passionné. À l'âge de quatorze ans, j'avais trouvé ma voie! Ici prend place un épisode en vérité rocambolesque. Le Foyer avait décidé d'envoyer deux de ses membres en mission au monastère. De Laelith aux Monts-Grondants, la chaîne de volcans au pied de laquelle se dresse le monastère, le voyage est long, mais deux puissants Prêtres comme les deux délégués du Foyer ne devaient avoir aucune difficulté. Pourtant - le Destin est un dieu aveugle - aucun des deux ne devait revenir vivant de ce voyage. Un groupe de brigands d'une force peu commune, mené par un sorcier très habile, décima leur caravane et les gardes des Prêtres Flammes.

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



Erythros XXIV est un homme aux larges épaules et aux mains carrées qui trahissent son origine paysanne. Son visage épanoui, avenant, toujours bien rasé, s'est avec l'âge (il a environ 50 ans légèrement empâté, ce qui ne fait qu'accentuer son air aimable Lé front marqué de la cicatrice de son initiation monacale, les cheveux courts poivre et sel, il parle avec douceur, sa voix

teintée d'un léger accent campagnard. mais il y a longtemps que plus personne ne s'y trompe... Sous cette façade, l'homme est en granit. Si vous parvenez à surprendre son regard à l'un des rares instants où il ne se surveille pas, vous percevrez une lueur flamboyante... Étincelle de férocité ou marque laissée par le dieu dragon ?

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

Vous deviez être stupéfait ?

En fait, j'avais eu en rêve une vision de PyroDrac m'avertissant de son choix. Mais j'étais enthousiasmé et, avec l'aide du Prêtre Flamme, le saint Fulgor que son âme brûle à jamais je fis de nouveaux progrès en Arts Magiques sur la route de Laelith. J'avais alors seize ans et j'apprenais vite ! Mais nos ennemis n'avaient pas désarmé : en approchant de la

Ville Sainte, nous nous heurtâmes à de nouveaux brigands. Fulgor tomba, et mon émotion fit jaillir en moi les pouvoirs transmis par le dieu. Pas un de ces gredins n'en réchappa. Je dois même avouer qu'en arrivant au Palais du Dragon de Flamme, la rage me tenait encore, et je fus incapable de contenir la colère de PyroDrac. Huit des Prêtres Flammes le payèrent de leur vie.

NDH. Les pouvoirs magiques d'Erythros ont en effet écloré précocement, au grand dam de ses adversaires...

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Mais le Foyer existe encore ?

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Mais...

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

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

Conseils

La religion et le clergé ici décrits peuvent évidemment être adaptés en fonction de l'univers joué. Les personnages de vos joueurs peuvent avoir affaire aux Adeptes de PyroDrac de nombreuses façons, des plus directes aux plus indirectes, des plus hostiles aux plus amicales. Nous avons semé dans le cours de l'interview d'Erythros XXTV quelques anecdotes qui peuvent vous servir de points de départ. Si elles ne vous suffisent pas, pensez que le clergé de PyroDrac est volontiers enclin à faire son sale boulot par des aventuriers pas trop regardants. Ou bien, au contraire, des adversaires politico-religieux de ce brave Erythros pourraient lui chercher noise. Et souvenez-vous que les pires ennemis de l'ArchiFlamme font peut-être partie de son grand conseil, le Foyer ! Mais il n'est pas impossible que l'un des PJ soit lui-même un Adepté (ce qu'il ne devra pas dévoiler au début), ou qu'il en devienne un au cours de la partie, s'il a su

plaire à un Adepté bien placé. Il aura alors un certain nombre d'avantages dans ses rapports avec le Feu (et avec les dragons, mais la circonstance est plus rare), avantages qui s'exprimeront différemment selon sa profession. En échange, il devra obéissance au clergé de PyroDrac. Ce qui n'est pas toujours une sinécure...

Les cultes à Laelith

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

Rahaguen

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

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

Pour la petite histoire...

11 était une fois une relique très puissante (un globe mystérieux) dont personne ne connaissait l'usage. Afin qu'on ne puisse l'utiliser de mauvaises fins, plusieurs prêtres du bien décidèrent de l'envoyer aux confins du monde des hommes, dans une forteresse réputée imprenable où se trouvait en permanence une élite des armées du bien : Castel Saint-François. Tout allait bien jusqu'au jour où Éville, suprême seigneur d'une

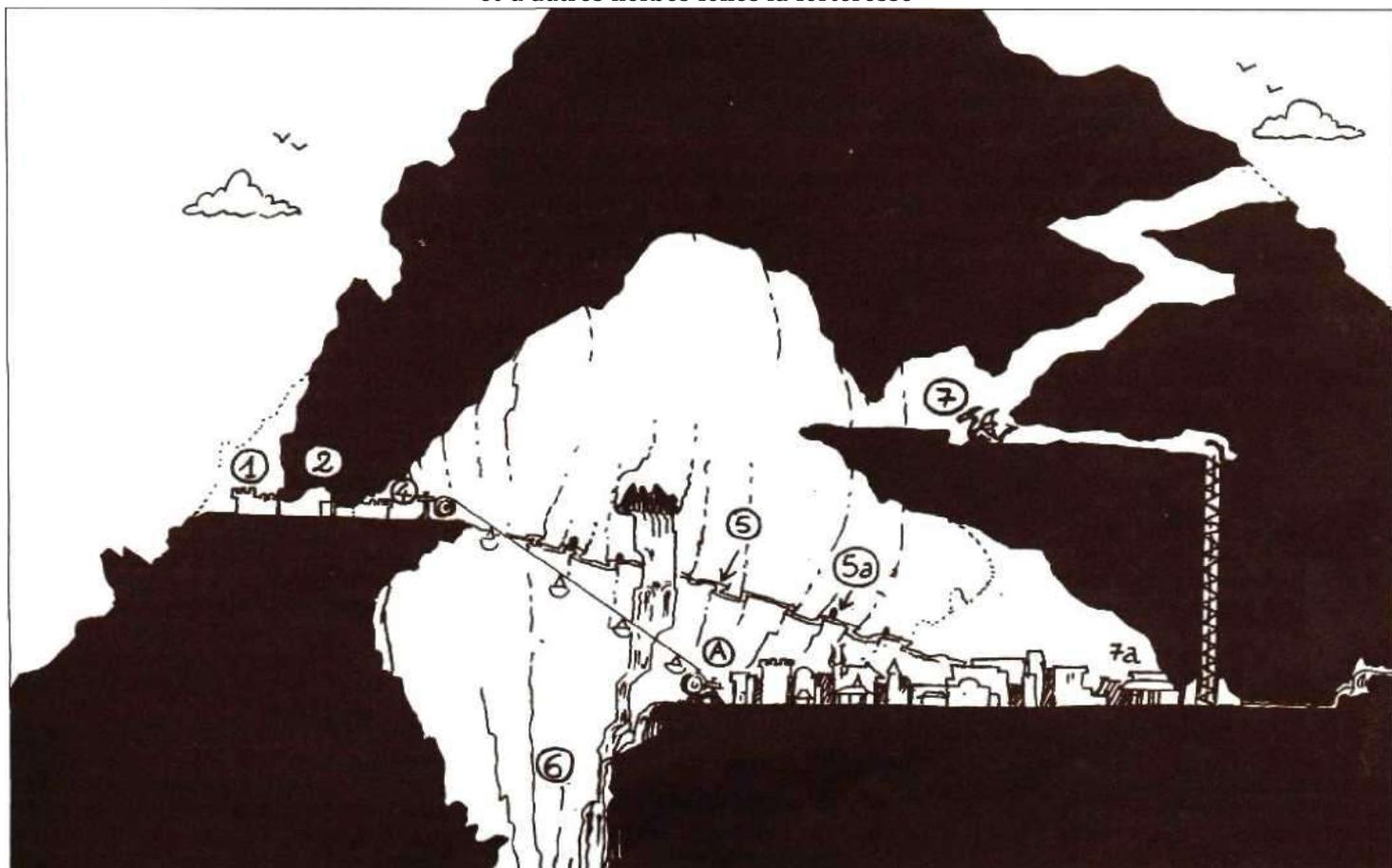
armée des ténèbres, apprit l'existence de cette relique et décida de se l'approprier. Éville et son armée firent donc le siège de Castel Saint-François. Les batailles furent épiques et le siège dura cent ans... Cent ans au bout desquels l'invincible place forte tomba entre les mains de l'armée des ténèbres... Pourtant, la relique ne fut pas retrouvée ; et Éville décida de ne pas partir sans l'avoir récupérée. Il usa de ses pouvoirs afin de creuser la roche et découvrit une immense caverne naturelle où il décida de camper avec son armée. Mais les recherches visant à découvrir la relique restèrent encore infructueuses. Et le provisoire céda la place au définitif... Rahaguen était née.

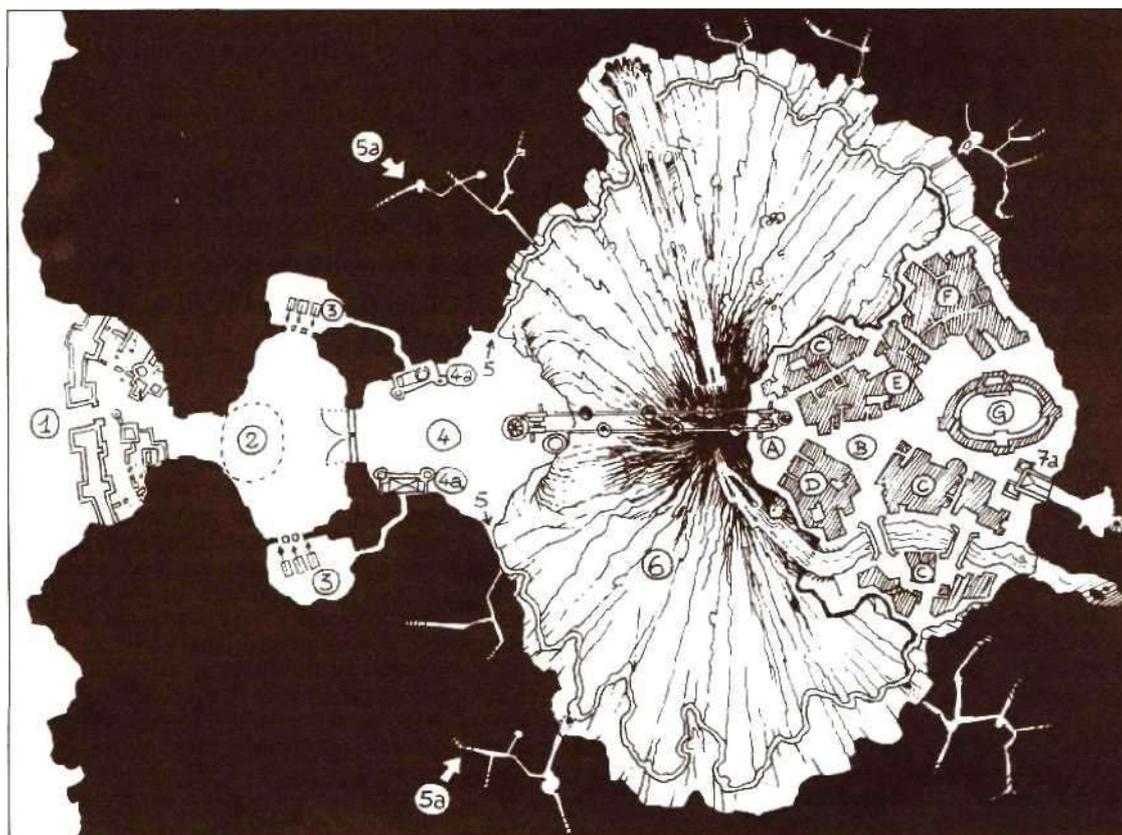
Premiers abords

1. Castel Saint-François. L'ancienne place forte est désormais en ruines. Recouverte de vigne vierge, de lierre et d'autres herbes folles la forteresse

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

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





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

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

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

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

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

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

6. La fosse. La fosse est sans doute l'endroit le plus étrange de Rahaguen. Il s'agit d'un vaste puits naturel en forme d'entonnoir dans lequel s'abîment les deux cascades et les nombreuses sources de la caverne. C'est dans ce puits que l'on jette allègrement ses ennemis, les prisonniers, les voleurs et les ordures de la ville en général. Il faut dire que personne ne sait vraiment ce qu'il y a au fond (une puissante zone d'antimagie contribuant très fortement à ce mystère).

Pourtant il y a une vie dans la fosse! Les personnes qui sont jetées dans ce puits de pierres humides et glissantes ont parfois la chance de pouvoir s'accrocher quelque part sur la paroi, dans les ténèbres plus ou moins noires en fonction de la profondeur atteinte. Là, certains survivent, en attrapant et en se nourrissant de chauves-souris ou d'ordures. Parfois l'un d'entre eux met la main sur un menu plus « consistant » : un être humain ou un goblin... Dans la plupart des cas, les prisonniers de la fosse finissent par glisser au fond du puits, à cause de l'humidité et de la mousse. D'autres ont moins de chance et se font dévorer par leurs congénères. Les habitants de la fosse dégénèrent au fil des mois et deviennent rapidement des prédateurs ou meurent.

7. L'autre d'Éville. C'est ici que vit le seigneur de cette ville, Éville, mystérieux dragon qui a fondé cette ville. Sa recherche du globe ne l'empêche pas de travailler dans ses laboratoires de

magie et d'alchimie. En ce moment il met au point un puissant sort lui permettant de retrouver le globe. Ses appartements, ainsi que ses laboratoires, sont extrêmement bien protégés, tant par des pièges mécaniques que par de la magie. La seule pièce réellement accessible sans danger reste son hall de réunion où il reçoit ses envoyés une fois toutes les lunes.

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

Quand on arrive en ville...

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

A) Le nacelloport

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

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

B) La grande place

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

C) Village peuples

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

D) Les casernements

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

E) P'tichemin, le quartier marchand

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

F) La cité des plaisirs

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

G) L'arène de Troollball

Cette arène permet aux spectateurs de découvrir les jeux populaires des orques et des trolls, le plus connu étant le Troollball. Les règles sont simples ; sur un vaste champ muni d'un poteau de chaque côté, un troll assisté



d'une équipe de deux ogres et de dix orques doit planter sur le poteau un crâne de chien. Les joueurs ne sont pas armés mais les règles sont quasi inexistantes, ce qui permet un sacré spectacle! L'entrée est gratuite et il y a environ un match toutes les semaines.

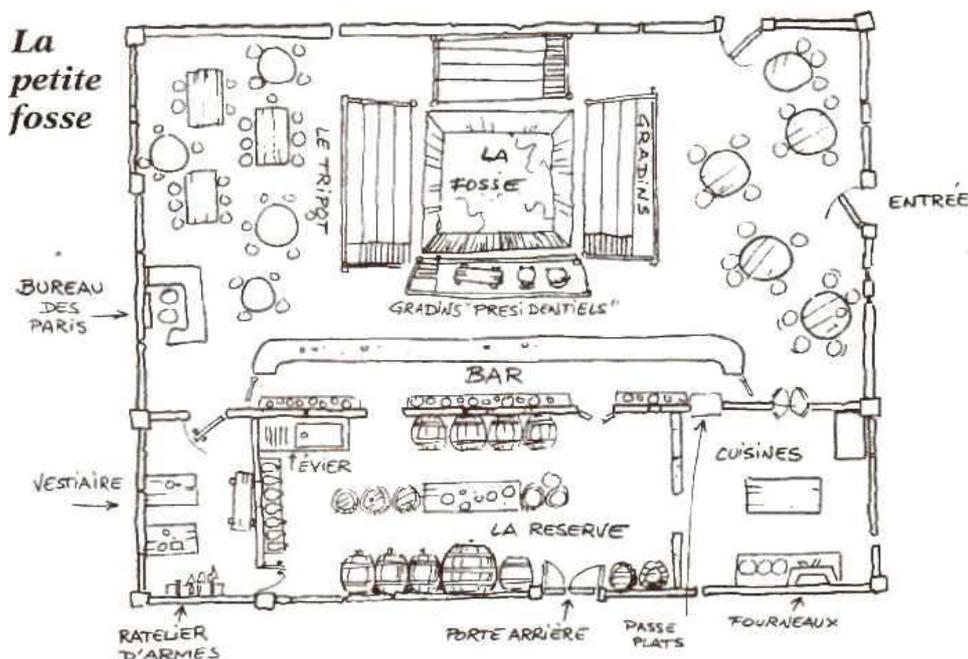
La petite fosse

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

- La salle à manger où les clients peuvent se restaurer de plats traditionnels comme la chauve souris farcie à la sauce aigre (plat gobelin très réputé) ou la salade de mélisse pourpre (dont les saveurs sont multiples) aux gésiers confits, et il en existe bien d'autres, tous plus délicieux les uns que les autres...

- Le bar, presque aussi long que la salle, est tenu par d'innombrables nains: les Maîtres taverniers. À la fois magiciens et gourmets ils savent composer cocktails de bières, mélanges (alcoolisés ou non) aux saveurs divines et aux couleurs variées. Il ne leur faut qu'un instant pour inventer une boisson nouvelle dont votre palais aura un mémorable souvenir et cela pour un prix raisonnable (pour une boisson de luxe)... Le bar est ingénieusement conçu de façon à ne jamais être à court de boissons.

- Le tripot, situé dans le fond, où sont installées quelques tables sur lesquelles on joue aux cartes, aux dés, au rat blanc et à la pique. Les mises dépendent des tables mais doivent toujours être couvertes sous peine d'être jeté dans la fosse. Le jeu du rat blanc est l'un des plus prisés par les orques et les ogres. Il consiste à mettre un rat dans un labyrinthe piégé muni de dix sorties numérotées. Lorsque le rat sort, la personne qui a misé sur la sortie qu'a emprunté l'animal gagne une somme variant en fonction du nombre de parieurs (au minimum deux fois la mise. Si le rat ne sort pas assez vite, la banque l'emporte. Le jeu de la pique, plus dangereux, est un exercice de dextérité. Tous les joueurs sont équipés d'une longue aiguille de quinze centimètres qu'ils doivent tenir entre les dents. L'une de leur main doit être placée dans un cercle devant eux. Avec la deuxième, le joueur doit placer en équilibre une pièce de bois sur une petite tour en équilibre. Si le tas s'écroule, alors tous les autres joueurs doivent lui piquer la main avant qu'il ne la retire du cercle. Celui qui arrive à «agrafer» en premier le joueur adverse remporte la mise.



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

- L'arène est une petite fosse, flanquée de gradins, située au centre de la taverne. De nombreux combats s'y déroulent chaque soir et déchaînent les passions. Bien des joueurs célèbres de Troollball ont commencé dans cette arène et vaincre un champion de moyenne importance peut être un bon moyen de commencer une carrière. Les combats se pratiquent à mains nues qu'avec des armes plus ou moins dangereuses mais il est rare que les adversaires aillent jusqu'à la mort de l'un d'entre eux. Les règles sont simples, le premier qui perd connaissance ou qui reste à terre plus de dix secondes a perdu. On peut aussi renoncer en cours de route mais il faut alors payer une amende de quelques pièces d'or. Et cela sans compter que toutes les mises faites sur celui qui abandonne le combat ne sont pas remboursées. Néanmoins, si le combat n'est pas un combat à mort, un blessé grave sera immédiatement retiré de l'arène et soigné gratuitement. Les champions les plus connus de l'arène sont Marblor l'orque, Karrian le troll et Willys le nain. Il existe bien d'autres combattants appréciés mais ces trois là sont les plus grandes pointures du moment.

Marbloc l'orque

Pour AD&D

Marbloc l'orque(Guerrier N° 10). AL N ; CA 7 ; pv 70 ; For 18/65. **Compétences spéciales**: Combat au ceste et combat mains nues.

Pour simulacres

test combat:13 ; **test perception**: 8 ; **PV** 6 ; **PS** 5 ; **puissance** ♣ 2 ; **rapidité** ♣ 1 .

Pour Pour Warhammer

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



Karrian le troll

Pour AD&D

Karrian le troll (BM p 286). AL CM ; CA 4 ; **DV** 6+6 ; **pv** 50 ; **TACO** 13 ; **#AT** 3 ; **Dg** 1D4+4/1D4+4/1D4+8.

Compétence spéciale

Pour Simulacre (SD p 50).

Test combat: 10 ; **Test perception**: 5. **PV** 6 ; **PS** 6 ; **Puissance** ♣ 2 ; **Rapidité** ♣ 1 ; **Armure** 0/0/2 ; **Dégâts**: selon arme. **Description**: se régénère en 6 heures.

Pour Warhammer (Wjdrf p. 230)

M 6 ; **CC** 66 ; **CT** 10 ; **F** 6 ; **E** 5 ; **B** 18 ; **I** 20 ; **A** 3 ; **Dex** 15 ; **Cd** 15 ; **Int** 15 ; **Cl** 30 ; **FM** 30 ; **Soc** 10. **Métier**: Gladiateur.

Willys le nain

Pour AD&D

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

Pour simulacres

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

Pour Warhammer

M 4 ; **CC** 88 ; **CT** 32 ; **F** 7 ; **E** 6 ; **B** 13 ; **I** 40 ; **A** 3 ; **Dex** 37 ; **Cd** 45 ; **Int** 55 ; **Cl** 64 ; **FM** 48 ; **Soc** 42. **Métier**: Gladiateur , Champion de justice.

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

- La cuisine est vaste et bien conçue. Les chefs qui y officient connaissent parfaitement leur métier et les divers plats traditionnels de nombreuses races,
- La réserve est la chose la plus importante de la taverne, elle contient de nombreux fûts remplis de bières, d'hydromel, de vins, de cervoise, et plusieurs dizaines de tonnelets et bouteilles d'alcools venant de partout et les quantités astronomiques de nourriture qui s'y trouvent pourrait rassasier tout un quartier de la ville pendant une semaine.
- Les vestiaires contiennent un large banc et deux tables permettant d'allonger et de soigner les blessés, Un râtelier d'armes est fixé sur le mur du fond. On n'y trouve certes pas des épées à deux mains mais les armes les plus courantes dans le combat au corps à corps, tel le ceste.

Le temple du rat

Dans les profondeurs sombres de Rahaguen, sous les pieds des citadins, il y a longtemps, avant même que les galeries naines soient creusées, vivaient dans cette montagne un peuple souterrain, un peuple oublié par la lumière et les hommes... Cette communauté, qui dégénérait déjà depuis plusieurs siècles, était une race descendant probablement des nains. Leur culte était animiste, adorant un animal très proche d'eux par son mode de vie de paria : le rat. Mais l'histoire est ce qu'elle est : le temps passa et des nains des montagnes vinrent se tailler un empire dans la montagne. À cette époque ils découvrirent de nombreuses galeries, creusées avec des outils rudimentaires mais dont la cohérence et l'architecture semblait être naine. Et tandis que le royaume nain s'agrandissait, profitant des galeries déjà existantes, le peuple de ceux que l'on appelait déjà les « Korpes » (soit un équivalent de « rat d'égout » en ancien nain des montagnes) continuait de s'enfoncer lentement au plus profond, persécuté comme des animaux par leurs intelligents cousins. Après que les nains aient quitté la montagne les korpes commencèrent à remonter lentement dans leurs anciennes galeries, jusqu'à l'arrivée de l'armée d'Éville. Là, ce fût l'exode pour la deuxième fois. Mais leur habitat naturel n'était pas systématiquement dérangé et puis, la fosse était régulièrement approvisionnée en nourriture. En effet, le peuple rat possède quelques galeries qui arrivent jusque dans les profondeurs putrides de la fosse. Des boyaux étroits par lesquels il faut être bien plus petit qu'un humain et bien moins large qu'un nain pour pouvoir passer. Mais les nouveaux habitants de la fosse, les ex-citadins, finirent eux aussi par devenir dangereux, dégénéralent rapidement pour une simple

raison de survie. Les korpes rebouchèrent donc leurs boyaux afin de ne pas devenir la proie de ces nouveaux prédateurs. au fin fond des antiques galeries naines, il existe une caverne où une race oubliée pratique le culte du Rat.

La légende, racontée le soir au coin du feu, parle d'anciens voleurs, de parias ou d'autres personnes qui furent jetés dans la fosse et qui auraient survécu par on ne sait



quel miracle. Mais la véritable histoire est toute autre... Il y a longtemps, avant même que les galeries naines soient creusées, vivaient dans cette montagne un peuple souterrain, un peuple oublié par la lumière et les hommes... Cette communauté, qui dégénérait déjà depuis plusieurs siècles, était une race descendant probablement des nains. Leur culte était animiste, adorant un animal très proche d'eux par son mode de vie de paria : le rat. Mais l'histoire est ce qu'elle est : le temps passa et des nains des montagnes vinrent se tailler un empire dans la montagne. à cette époque ils découvrirent de nombreuses galeries, creusées avec des outils rudimentaires mais dont la cohérence et l'architecture semblait être naine. Et tandis que le royaume nain s'agrandissait, profitant des galeries déjà existantes, le peuple de ceux que l'on appelait déjà les « Korpes » (soit un équivalent de « rat d'égout » en ancien nain des montagnes) continuait de s'enfoncer lentement au plus profond, persécuté comme des animaux par leurs intelligents cousins. Après que les nains aient quitté la montagne les korpes commencèrent à remonter lentement dans leurs anciennes galeries, jusqu'à l'arrivée de l'armée d'Éville. Là, ce fût l'exode pour la deuxième fois. Mais leur habitat naturel n'était pas systématiquement dérangé et puis, la fosse était régulièrement approvisionnée en nourriture. En effet, le peuple rat possède quelques galeries qui arrivent jusque dans les profondeurs putrides de la fosse. Des boyaux étroits par lesquels il faut être bien plus petit qu'un humain et bien moins large qu'un nain pour pouvoir passer. Mais les nouveaux habitants de la fosse, les ex-citadins, finirent eux aussi par devenir dangereux, dégénéralent rapidement pour une simple raison de survie. Les korpes rebouchèrent donc leurs boyaux afin de ne pas devenir la proie de ces nouveaux prédateurs.

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

Quelques personnalités

Angel Krang

Angel apparaît comme quelqu'un de sympathique. Son visage, bien dessiné, que ses yeux d'un gris métal éclairaient ne peuvent aucunement laisser deviner la véritable profession de cet homme légèrement dégarni au charisme évident. En effet, il y a maintenant quelques années Ange! faisait profession d'assassin dans une grande ville. Avec Lisa, sa femme, le jeune couple fit projet de quitter la ville avant la naissance de leur enfant. Ange! décida donc de prendre sa retraite et l'annonça à ses supérieurs de la guilde des assassins. Au vu des compétences d'Ange! ces derniers qui étaient aussi des rivaux auraient dû voir ce départ plutôt d'un bon œil, mais la prudence leur dicta de ne prendre aucun risque. Un contrat fût donc lancé sur Angel, sa femme et son enfant : aucun d'eux ne devait survivre. Les meilleurs partirent donc sur les traces d'Angel et de sa famille... Aucun d'entre eux ne revint pour raconter comment il avait été tué. La piste d'Angel devint de plus en plus difficile à suivre. Les maîtres assassins décidèrent donc d'engager une créature qui accomplirait le travail à leur place, ils convoquèrent un mage puissant et le payèrent grassement afin que celui-ci invoque un démon majeur qui chasserait Angel jusqu'à la mort.

Angel et Lisa furent durant les mois qui suivirent. Mais Lisa, désormais enceinte de huit mois, ne pouvait plus se déplacer. Angel fit face pour que l'enfant puisse naître. Et c'est pendant le combat entre Angel et le démon que Lisa accoucha. Lorsque le combat prit fin, Angel, vainqueur, découvrit alors Lisa, morte, serrant leur fils dans ses bras. Après avoir donné à sa femme une sépulture décente, Angel parti avec son enfant, brouillant toutes les pistes. Angel se trouve aujourd'hui dans le quartier des plaisirs de Rahaguert. Il tient une maison où il s'occupe des enfants, accidentels ou non, des nombreuses prostituées du quartier, une crèche médiévale en quelque sorte. Cette activité lui permet, en plus de pouvoir veiller constamment sur son fils, de s'assurer une couverture qu'on aura bien du mal à percer. Ange! est un homme de grande taille à la musculature développée, H est amusant de voir cette force de la nature prendre délicatement un bébé pour lui donner le biberon. Néanmoins un œil exercé pourra remarquer divers signes qui ne trompent pas. Angel reste un professionnel parfaitement entraîné et prêt à toute éventualité. Ses diverses possessions sont cachées à portée de main dans la maison (suffisamment haut pour

qu'aucun enfant n'y ait accès). Il peut donc être entièrement équipé en l'espace de trois petits rounds! Son équipement est composé d'une épée courte, des gants de brume, de la dague vampire et de l'étoile de Kahor (voir plus loin).

Angel Krang

Humain. Âge: 32 ans. Taille: 1,80m.

Poids: 75 kg.

Pour AD&D

Angel Krang (voleur N° 15) : AL N ; CA 7 ; pv 75 ; TACO selon arme ; #AT 1 ; dg selon arme. For 18/66 , dex 17 , con 15 , Int 17 , Sag 12 Cha 12.

Pour simulacre

PMJ exceptionnel. **Métier** Génie des opération commando.

Talents: Toutes armes +1 , dague +3. puissance #1 , rapidité #2 , précision #2.

Pour Warhammer

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

FM 56 ; Soc 52. **Métier**: Assassin.

Fiona Saphira

Fiona est une très belle prostituée changelin (voir plus loin). Elle excelle dans l'art de la séduction et utilise ses pouvoirs afin de ressembler précisément au fantasme le plus cher de ses clients. Autant vous dire qu'elle gagne très bien sa vie. Son statut de prostituée de luxe lui permet de choisir ses clients et sa préférence va souvent à de riches marchands humains bien comme il faut. De temps à autre Fiona agit sur commande afin de soutirer certains renseignements à des personnes bien placées, Elle se revêtit alors une espionne hors pair, mais rares sont les personnes qui sont au courant. Pourtant Fiona ne travaille pas par plaisir mais pour avoir suffisamment d'argent afin de quitter ce milieu et pouvoir vivre tranquille avec l'homme qu'elle aime (ah ! L'amour, toujours l'amour... L'heureux élu est Angel). Ce dernier, qui n'est pas un client, n'est pas du tout au courant des sentiments qu'a Fiona à son égard et entretien des relations très amicales avec elle, la considérant comme une amie très chère, Elle adore les enfants et ne supporte pas qu'on leur fasse du mal, même s'il s'agit d'un enfant orque. Les gens qui connaissent Fiona s'entendent tous très bien avec elle grâce à la sympathie et la douceur qu'elle inspire naturellement.

Fiona saphira (changelin)

Pour AD&D

Fiona Saphira (Voleuse N°6): AL N ; CA 7 ; pv 25 ; TACO 18 ; #AT 1 , dg 1D4. For 10 , Dex 18 , Con 12 , Int 13 , Sag 11 , Cha 19.

Pour simulacre

PMJ Fort. **Métier** : Prostituée espionne. **Talents**: séduction +2 , comédie +2 , précision #1. **équipement** : Dague[D]PV.

Pour Warhammer

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

FM 45 ; Soc 69. **Métier**: espion.

Kabîn, génie de ta bouteille

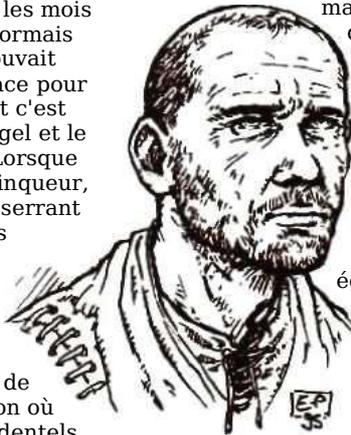
Kabîn est l'habitant d'une antique bouteille de rhum. C'est un très vieux génie et son âge vénérable fait de lui l'un des patriarches de la profession. Son visage ridé et son embonpoint peut laisser penser qu'il n'est plus très fiable, néanmoins, même s'il est vrai que ses pouvoirs ne sont plus aussi efficaces que dans le passé, il n'en reste pas moins un compagnon d'aventures agréable et loyal possédant un sens de l'humour à toute épreuve. Kabîn possède des pouvoirs infinis, il fait ce qu'il veut (ou plutôt ce qu'il peut!) sachant que 80% du temps les effets ne sont que temporaires. Mais Kabîn ne contrôle plus aussi bien ses pouvoirs qu'autrefois, il arrive souvent que l'effet ne ressemble en rien à celui désiré (75% de chances) pour

laisser place à autre chose.

Le meneur de jeu est libre de gérer comme il l'entend le côté dramatique ou comique de la chose. Les pouvoirs de Kabîn obéissent à certaines restrictions :

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

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



Kalîn le génie

Pour AD&D

Kalîn le génie: AL NB, Int 17, CA 4, VD 12, DV 10, pv 75, TACO 10, #AT 1, dg 3D 10, AS Souhais, TA variable. **Compétences spéciales:** Accorde des souhaits.

Pour Simulacres

PMJ Exceptionnel. **Métier** Génie. **Talents** Humour +3, Tous Talents à +1, **Capacités spéciales:** Accord des souhaits.

Pour Warhammer

M 6 ; **CC** 89 ; **CT** 89 ; **F** 10 ; **E** 10 ; **B** 100 ; **I** 100 ; **A** 10 ; **Dex** 89 ; **Cd** 89 ; **Int** 89 ; **Cl** 89 ; **FM** 89 ; **Soc** -. **Compétences:** Pouvoirs infinis, réside dans une vieille bouteille de rhum.

Éville

C'est un puissant dragon de couleur rouge que le destin a amené à être le maître d'une ville. Venu d'un autre monde il ne répond pas aux critères communs des dragons. Il est en effet bien plus puissant et moins manichéen que ceux existant dans nos contrées. Éville est très vieux, d'un tempérament casanier, et sa seule envie est de retourner sur son monde d'origine. C'est d'ailleurs pour cela qu'il veut absolument retrouver le globe, pesant que ce dernier en a le pouvoir. Peu lui importe les alliances avec des créatures du chaos ou du bien. Pourtant les habitants de ce monde ne le voient pas de cet œil là et pensent fermement qu'il est un puissant seigneur du chaos. La fin justifiant les moyens Éville a promis une prime importante (tout l'or que les personnes ayant retrouvé le globe peuvent emporter) à toute personne lui permettant de retrouver le globe qui se trouve enfoui quelque part dans les entrailles de Rahaguen. Éville est supérieurement intelligent et il conçoit dans ses laboratoires divers sorts et objets ne visant qu'un seul objectif : retrouver le globe. Il laisse la ville se



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

compétent pour le prendre.

Éville

Pour AD&D

Éville (dragon rouge spéciale): AL CN, Int Divine, CA -10, DV 25, pv 199, TACO 0, #AT 3, dg 2D6/2D6/5D6, AS Sorts, RM 70%, TA T. **Sorts:** Le dragon lance les sorts comme un magicien de niveau 17. Il possède les sorts appropriés au choix du MJ.

Pour simulacres

Test de combat: 14. **Test perception:** 10, **PV** 27, **PS** 20, **Point d'énergie:** 3 Puissance 2 Précision 2. **Armure:** 2/0/4. **Dégats**[H]PV et [C]PS. **Résistance à la magie:** 14. **Description spéciale:** Éville lance les sorts comme si il avait les ar magique +3, et 3 points dans les énergies de feu, brume, guérison, protection et métamagie.

Pour Warhammer

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

Les Alkanes

« Les Alkanes ne vivent que pour et par le combat, c'est leur unique raison d'exister » Ce peuple guerrier fut créé par une assemblée de mages du bien pour faire face à une armée du chaos qui risquait de dévaster le pays. Tout cela se passait il y a bien longtemps et après usage les Alkanes recouvrèrent leur liberté. Il n'est pas de pire punition pour un guerrier que lorsque la guerre s'arrête, du moins c'était l'opinion des Alkanes à leur libération. En effet, ce peuple n'avait jamais connu que la guerre et n'avait jamais vécu que pour elle, avec des coutumes et des mœurs totalement inadaptés en temps de paix... C'est ainsi que le peuple Alkane prit le chemin de toutes les guerres, de tous les combats, de toutes les causes perdues... C'est ainsi que le peuple Alkane obtint le respect et la crainte de tous, humains ou monstres. Les Alkanes sont des humanoïdes à la peau tannée par le soleil et le vent, la couleur de leurs cheveux est noire de jais et leurs yeux sont souvent noirs. Ils vivent en tribus d'individus des deux sexes, en proportions à peu près égales. Les femmes sont l'égal de l'homme dans la tribu à quelques exceptions près. Lorsque la femme est enceinte et qu'elle atteint son huitième mois elle a le droit à un repos qui peut durer jusqu'à une lune après l'accouchement. Cependant, ces « congés » sont rarement pris. Les vieux, les blessés et les enfants s'occupent des corvées alors que les autres assurent la subsistance et la défense de la tribu. Chaque tribu obéit à un chef spirituel nommé l'Alkahue. Ce dernier est la réincarnation humaine de l'un des cinq plus grands guerriers légendaires Alkane. Selon l'Alkahue, l'orientation donnée à la tribu peut être différente. La plus courante est la voie du sang, c'est-à-dire participer à toutes les batailles rencontrées et toujours se placer au côté du plus faible, quel qu'il soit. En suivant la voie du sabre, l'Alkahue met à la disposition d'un royaume, d'un temple ou d'une tierce personne, toute sa tribu afin de guerroyer, de faire régner l'ordre ou de défendre un endroit désigné. La voie du voyage fait partir la tribu à la découverte de nouveaux territoires, là où, dans la plupart des cas, aucun être humain n'a jamais osé poser le pied. L'Alkahue reçoit, lors de l'adieu à son prédécesseur (un gigantesque bûcher sur lequel on forge des armes), l'épée de

l'Alkahue, le Kantal-Khâal, symbole de son autorité et de sa force. Le peuple Alkane est très fier. Il interprète comme de bons augures le fait de survivre dans des conditions plus qu'extrêmes. Il est en effet très prestigieux pour une femme d'accoucher sur le champ de bataille, l'épée à la main. De même un enfant retrouvé en vie sur un champ de bataille après une charge de la cavalerie est considéré comme marqué par le destin. Au fil des ans les Alkanes ont développé des armes qui leur sont propres. Ils ont



une tendance à éviter les armes à distance sauf lorsqu'il faut absolument se nourrir.

L'armure Alkane

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

LeKanta

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

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

La griffe D'Arund

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

CARACTERISTIQUES

PourAD&D

Climat/Terrain : Rahaguen
Fréquence : rare
 Organisation : clan
Alignement : Neutre (chaotique)
Nombre présent: 10-60
Classe d'armure : 2 (ou moins)
Déplacement: 12
Dés de vie : 2+
TACO: variable
 Nombre d'attaques : variable
Dégâts par attaque : variable
Attaques spéciales : variable.
 Résistance à la magie ; Néant
Taille: M
Moral: Élite

La plupart des Alkanes sont des guerriers de niveau: 2(50%), 3(25%), 4 (15%), 5(10%). Pour plus de 30 individus le chef est un guerrier de niveau 12 et il est assisté de deux lieutenants de niveau 8. À partir de 40 guerriers le chef est un guerrier de niveau 15, 1 est assisté de 4 lieutenants de niveau 10 et de 8 sergents de niveau 6. Les enfants, les vieux et les blessés sont considérés comme des guerriers de niveau 1-3. Le shaman de la tribu est considéré comme un clerc de niveau 6-12 ayant le droit d'utiliser des armes tranchantes.

-Kantal-Khâal : épée magique +3, dégâts 2d4+4/3d4+4.
-Compétence «Armure Alkane» (2unitès/Dex-4). CA; 4. Dégâts ; 1d8+1. CA : 7 si le personnage ne sait pas s'en servir.
-Kanta: dégâts 2d4+1/3d4+1
-Griffe d'Arund : dégâts 1d4+1/1d3+1. offre un bonus de 1 à la CA.

Pour simulacre

La plupart des Alkanes sont des PMJ: Faibles(50%), Moyens(24%) , Forts (15%), Exceptionnels (10%). Le chef est toujours un PMJ exceptionnel et ses lieutenants des PMJ Forts. Le shaman de la tribu peut utiliser les listes: Métal, Guérison, Enchantement.
-Le kantal-Kahâal:Dégâts [GJPV et [A] PS. Confère un bonus de +1 à tous les tests de combat.
-Cométence «Armures Alkane»(X).Protection 1/0/2. Dégâts:[D] PV. Protection 0/1/1 si le personnage ne sait pas s'en servir.
-Kanta: Dégâts [F+2] PV ,[A]PS.
 Griffes d'arund:Dégâts [D+1]PV. Confère une protection de 1/0/0.

Pour Warhammer

M 5 ; **CC** 46 ; **CT** 45 ; **F** 4 ; **E** 5 ; **B** 7 ; **I** 53 ; **A** 2 ; **Dex** 44 ; **Cd** 67 ; **Int** 39 ; **Cl** 77 ; **FM** 77 ; **Soc** 54.
Compétences: coups puissants. Coups précis, esquive, armes spécialisées.

-Kantal-Kâal: Arme enchantée. CC+30, F+3, A+2.
-Armure alkane: 3 points d'armures sur tous le corps.
-Kanta: Dégâts+3 (arme simple).
-La griffe d'arund: initiative +10 , dégâts 0 , parade +20 (arme spécialisée).

Le mange-magie

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

contrôlée ne fasse trop de dégâts.

CARACTERISTIQUES

PourAD&D

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

Pour simulacres

Lieu de vie: cité. **Fréquence**: extrêmement rare. **Test Combat**: 6 **Test persécution** (magie): 18. **Points de vie**: 2. **Points de souffle**: 1. Dégâts: [A]PV. **Résistance à la magie**: 18. **Taille**: 80 cm. **Poids**: 6Kg. **Description spéciale**: Le mange-magie peut absorber l'équivalent de 10 points de magie par jour (il lui suffit de résister au sort).S'il n'en absorbe pas au moins un point chaque jour il vieillit d'un an par heure. Lorsqu'il entre en contact avec un focus il absorbe automatiquement 1D6 points de magie.

Pour Warhammer

M 10 ; **CC** 21 ; **CT** - ; **F** 2 ; **E** 3 ; **B** 5 ; **I** 70 ; **A** 1 ; **Dex** 88 ; **Cd** 45 ; **Int** 35 ; **Cl** 20 ; **FM** 20 ; **Soc** 30.
 Voir description plus haut.

Les changelins

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



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

CARACTERISTIQUES

Pour AD&D

Climat/Terrain: tout.
Fréquence: très rare.
Alignement: variable
Nombre présent: 1-2
Classe d'armure: 7-
Déplacement: 12
Dés de vie: 2+
TACO: 18-
Nombre d'attaques: 1
Dégâts par attaque: arme,
Taille: M

Les changelins sont tellement proches des humains qu'ils bénéficient des mêmes professions. À chaque niveau gagné au delà du troisième dans une profession ils gagnent un dés de vie. Toutefois ils se sauvegardent toujours comme un guerrier ayant autant de niveaux qu'ils ont de dés de vie. Les changelins combattent sur la table de leur profession et bénéficient de tous les avantages de cette dernière. L'alignement des changelins est aussi diversifié que pour les humains et dépend principalement de leur profession bien que la neutralité soit la tendance la plus souvent constatée. On peut noter néanmoins qu'il existe très peu de changelins qui soient magiciens ou guerriers et cela pour des raisons inconnues.

Pour simulacres

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

Pour Warhammer

Profil humain standard.

Le peuple rat (les korpes)

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

leur permettant de creuser la roche et leur dentition sub-humaine est semblable à celle des rats.

CARACTERISTIQUES

Pour AD&D

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

Pour simulacres

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

Pour Warhammer

M 3 ; **CC** 35 ; **CT** 29 ; **F** 4 ; **E** 3 ; **B** 8 ; **I** 33 ; **A** 1 ; **Dex** - ; **Cd** 27 ; **Int** 15 ; **CI** 45 ; **FM** 50 ; **Soc** 11.

Quelques objets

L'étoile de Kahor

11 y a longtemps Kahor, un célèbre forgeron nain, était confronté à un problème qu'il essayait de résoudre depuis plusieurs années. Sa maison, perchée à flanc de montagne, était constamment attaquée par des créatures volantes sur lesquelles les flèches les plus acérées ne perçaient même pas le cuir. C'est un soir d'été où les créatures de la nuit s'en prenaient encore aux chèvres que l'étoile tomba du ciel tout en dessinant derrière elle un sillon de feu vert. Cet incident fit fuir les créatures et Kahor, intrigué, décida d'aller voir de quoi il en retournait. Arrivé sur le lieu de l'impact il découvrit un petit météorite aux reflets verts. H décida que c'était un signe du destin et passa une semaine entière à forger, à travailler et à ciseler ce qui allait devenir l'étoile de Kahor. Il conçut cette arme comme une arme de jet, tranchante comme un rasoir, et dont l'habileté du lanceur pourrait en faire l'égal de n'importe quelle arme de mêlée.



Il fondit donc le métal et en fit un shuriken à trois branches travaillées comme de petites lames de sabre, légèrement recourbées afin de trancher plutôt que de se planter. Ensuite, sur le premier cercle intérieur il plaça trois sifflets travaillés directement dans le métal de l'arme de façon à terroriser l'ennemi qui entendrait l'arme voler. Sur le second cercle, il grava diverses runes dont il avait le secret. Une pour que l'arme revienne dans la main de son lanceur une fois que l'étoile a touché sa cible. La deuxième pour amplifier le son du sifflet afin de terroriser sa victime. La dernière, plus terrible que les autres puisqu'elle provoque une décharge d'énergie au contact. Kahor utilisa cette étoile jusqu'à ce qu'il soit débarrassé des créatures de la nuit par un groupe d'aventuriers de passage. Il donna alors l'étoile à son neveu qui désirait partir à la recherche d'un mystérieux trésor gardé par des morts. L'étoile disparut, et ne réapparut que soixante ans plus tard dans la collection d'un marchand qui disait l'avoir achetée à un ami très cher. Le marchand décéda de façon brutale peu de temps après. Nul ne sait ce que devint l'étoile jusqu'au jour où elle réapparut entre les mains d'Angel Krang.

Description

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

CARACTERISTIQUES

Pour AD&D

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

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

Pour Simulacres

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

Pour Warhammer

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

La dague vampire

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



vitaux
figé
pas été

CARACTERISTIQUES

PourAD&D

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

Pour Simulacres

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

Pour Warhammer

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

Les gants de brume

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

CARACTERISTIQUES

PourAD&D

Pouvoir équivalent au sort nuage de brouillard durant 1d6 rounds.

Pour Simulacres

Pouvoir créant un nuage de brouillard donnant un malus de -4 à tous les jets basés sur la vue durant 1d6 passes

d'armes.

Pour Warhammer

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

Gorex, la Hache de Gnork

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

CARACTERISTIQUES

PourAD&D

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

Pour Simulacres

Hache à une main avec un bonus de 1 d6 à la marge de réussite, conférant 2 points de Puissance (utilisable avec les PS du personnage ou du PMJ).

Tranche un membre si l'utilisateur obtient une réussite critique à son jet. Les blessures causées par cette arme guérissent deux fois moins vite que d'ordinaire. Ces pouvoirs ne sont effectifs que si l'utilisateur de la hache a du sang orque dans les veines.

Pour Warhammer

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

Féerie, Vépée chantante

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

de temps

dépendant de leur volonté.



CARACTERISTIQUES

PourAD&D

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

Pour Simulacres

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

Pour Warhammer

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

Le pilocube

L'histoire de cet objet commence avec Pilou, modeste voleur se trouvant trop chétif pour oser risquer quoi que ce soit. Il faut dire que sa force physique ne lui permettait pas de porter une arme aussi lourde



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

CARACTERISTIQUES

PourAD&D

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

Pour Simulacres

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

Pour Warhammer

Objet magique contenant le sort « Épée animée ».



Le globe

Le globe est une mystérieuse relique aux origines inconnues. Les quelques légendes qui s'y rapportent sont rares et peu connues. En apparence il ressemble à une grosse sphère munie de nombreux tétons, le tout étant de couleur légèrement doré. Sa texture exacte est inconnue mais il est probable que ce soit un alliage. Il est aussi dit que le globe est une entité avec son propre libre arbitre et qu'il influe directement sur les personnes qui s'en approche. Cette légende veut que le globe contienne une puissance illimitée pour celui qui saurait l'utiliser avec justice mais personne jusqu'à présent n'a pu en exploiter que quelques bribes. La vérité est que le globe (ait partie des possessions d'une ancienne divinité oubliée par le temps et ses pairs. À l'époque, l'univers n'était que chaos et les globes furent conçus afin de créer un équilibre. L'un d'eux a été envoyé sur notre monde et chaque personne qui s'est trouvée liée au globe vit son destin s'accomplir, souvent de façon grandiose ou tragique, mais toujours dans un seul sens : maintenir l'existence du mal ou du bien. Ce globe représente donc la puissance divine et c'est pour cela qu'il reste la source de nombreuses convoitises. Il est toutefois totalement indécélable à la magie. De plus les seules personnes qui peuvent trouver ou utiliser le globe sont intimement liées à lui et nulle autre ne peut s'en approcher si tel n'est pas le cas. Pour utiliser le globe, il faut croire en son pouvoir et le respecter. Il ne fonctionnera donc pas sur une personne sceptique. Ensuite il faut arriver à découvrir les pouvoirs qu'il contient et ceux-ci diffèrent en

fonction de chaque individu. Néanmoins, même si le globe offre une chance concrète de rétablir un certain équilibre, il ne confère pas à une seule et même personne la totalité de son pouvoir. Les pouvoirs du globe n'ont donc pas besoin d'être décrits plus en détail, c'est à chaque meneur de jeu de décider quels sont ceux qui peuvent être utiles au scénario ou à la campagne qu'il va faire jouer. Attention, il n'est pas non plus raisonnable de croire que le globe fera autre chose que de donner un petit coup de pouce au destin des joueurs. Dans une circonstance exceptionnelle il peut certes guérir une blessure devant être mortelle, permettre de ne pas être détecté par un ennemi surpuissant mais il n'est pas une porte de l'ascension au pouvoir personnel. Actuellement le globe se trouve au plus profond d'une montagne, dans une petite caverne naturelle, gardé par un vieux paladin. Il est le dernier détenteur du globe et il attend patiemment celui qui viendra le lui reprendre. Le paladin, nommé Clarence, utilisera les pouvoirs du globe si les personnes qui viennent le chercher ne sont pas celles qui partagent sa cause, celle du bien.

Quelques scénarios

Un match en or

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



Balade au fin fond de la fosse

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

Angel est de retour

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

Le trésor de l'autre

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

Chasse à l'homme

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

Le temple du rat

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

Au service

de sa Seigneurie

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

Christian Cirri
illustration : Eric Puech
plan : Didier Guiserix

Les seigneurs des cimes

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

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

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

Les voies d'accès

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

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

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

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

Us et coutumes

• **Les cinq Soucheux.** Du haut de sa splendide demeure de santal délicatement ciselé, le Maître des Cordées préside à la vie de Port Ébène. À la fois chef de la milice et guide spirituel, il est secondé par quatre personnalités: le Haut Bâtitseur,

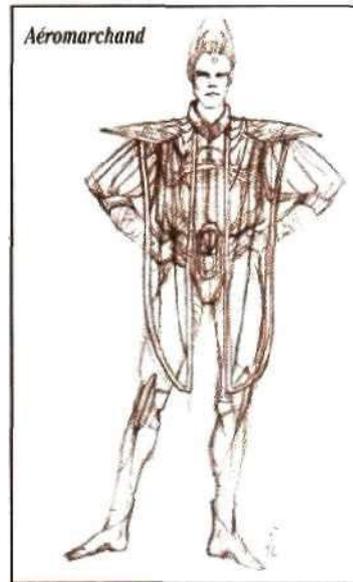
expert ébéniste et architecte des Gondolfières ; le Guetteur des cimes, astrologue émérite et capitaine des phares ; la Muse des Essences, nébuleuse alchimiste distillant parfums et liqueurs médicinales ; et le Berger des Frondaisons qui gère le recueil des eaux de pluie, la nourriture et veille sur les Fondateurs (un couple de vénérables khouli-khoulis sacrés, réputés être les géniteurs de leur race). Ensembles, ces personnages forment les cinq Soucheux, piliers de la société sylmarine.

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

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

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

• **Le Sacre du printemps.** Il réunit chaque année les Seigneurs des cimes de tous horizons, venus rendre hommage aux divinités de la mère nature. De formidables Gondolfières chamarrées accostent alors la plate-forme du Sanctuarbre (5a), où les délégations dressent des pavillons d'honneur et font leurs offrandes. Dans la ville, les réjouissances s'enchaînent, les



devins font des prédictions (soudoyant parfois un « assistant » pour assurer leur réalisation), et les vieilles querelles s'éteignent au profit des nouvelles. C'est ainsi que Vrock-le-Borgne, après avoir descendu un septième pichet de liqueur Crevecoeur, traita jadis l'ancien Maître des Cordées de grosse panse de khouli-khouli farci, déclenchant du même coup la guerre qui oppose depuis les Gondolfières de Port Ébène aux féroces vaisseaux corsaires du Pays Noir. Les légendes racontent que ces débordements furent jadis châtiés par les dieux : une nuit où les libations profanaient le Sanctuarbre, l'actuelle Terrasse du

Flétrissement fut foudroyée par un éclair divin. Depuis ces temps anciens, le bâtiment qui couronne le sanctuaire est réservé aux seuls Soucheux. C'est là, dit-on, qu'ils conversent avec le mystérieux Esprit-au-Visage-de-Bois.

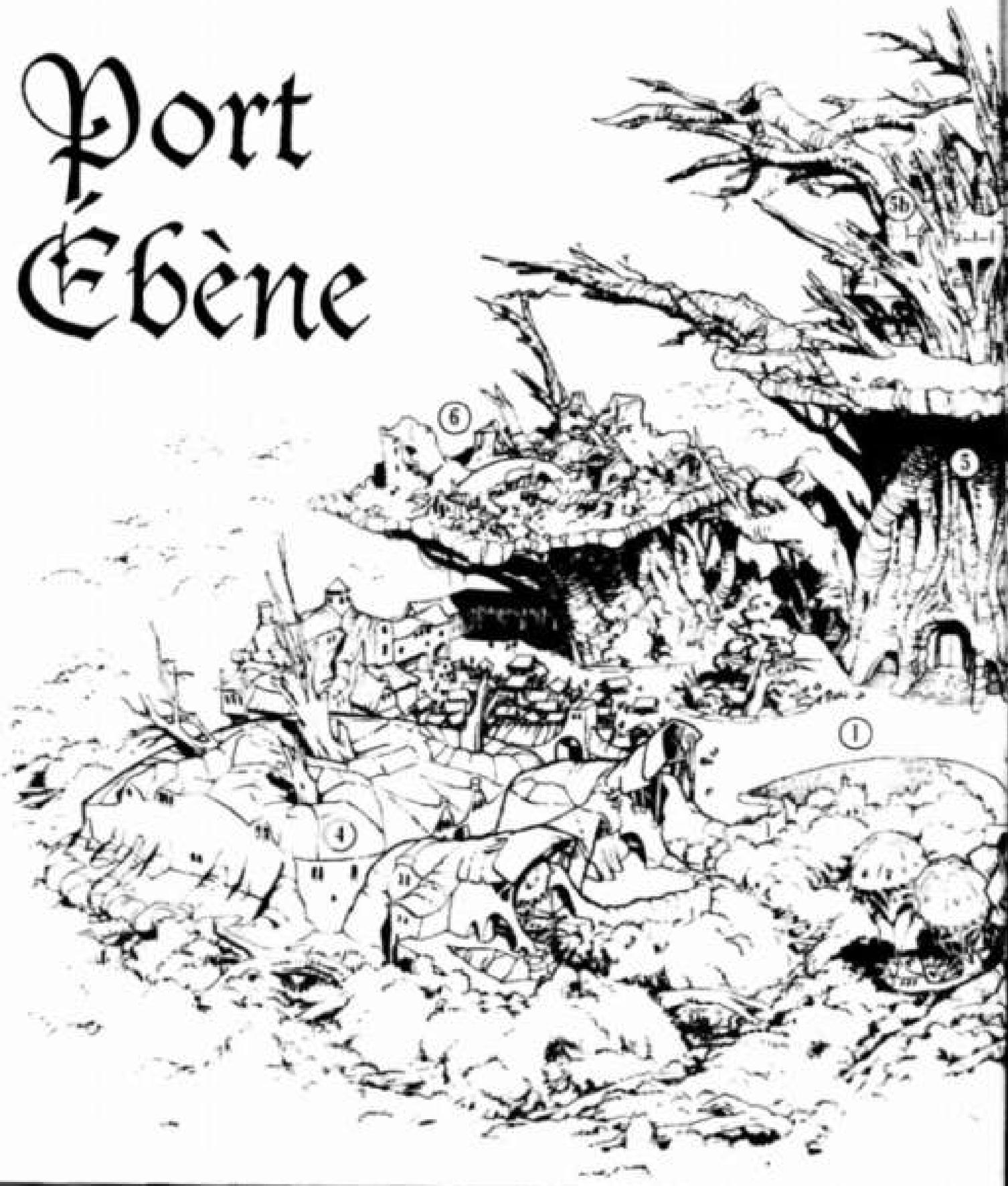
Le gîte et le couvert

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

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

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

Port Ébène



tecte et cousin ennemi d'Artampion. Lorsqu'un naïf étranger se présente, Balbuzar s'empresse de lui offrir « gratuitement » le gîte et le couvert en échange d'un menu service, qu'il consigne sur un papier officiel : le Cizo (Contrat d'Incitation au Zèle Obligatoire). En fait, le Cizo est une sorte de parchemin maudit qui oblige le signataire à exécuter scrupuleusement les termes de son contrat

sous peine de subir une affreuse malédiction! Balbuzar se garde bien de préciser l'ampleur des travaux à réaliser : une phrase telle que « En échange d'un repas, j'accepte momentanément de participer à la construction d'une méduse filante » signifie qu'il faut capturer sans l'abîmer l'une de ces créatures rarissimes, réunir les ingrédients secrets pour tanner sa peau, fabriquer son harnachement,

procéder aux essais en vol, etc. Le terme « momentané » pouvant très bien couvrir plusieurs années ! On raconte que Balbuzar détient une cassette fabuleuse contenant le secret de fabrication des parchemins, ainsi que divers contrats le liant à toutes sortes de gens de Port Ébène et d'ailleurs ! Bref, il faut toujours lire ce que l'on signe, car comme disent les vieux de la cité « les Cizo, ça vous coupe l'envie de faire le rigolo ».



Se déplacer

dans Port Ebène

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

• Gîtes divers : chez Soria Sanguinata, une veuve voluptueuse qui se fait payer en nature, mais qui a le fâcheux défaut d'assassiner ses amants incompetents ; la Communauté des Fleurs : un groupement non violent qui partage toute les possessions (« Mais non, ce n'est pas TON épée magique, c'est aussi la mienne, c'est la sienne, la leur... ») ; et la famille Oeneupe : de sympathiques éleveurs de khouli-khoulis qui font participer leurs invités aux tâches

ménagères (nettoyage des auges, promenades des « bestiaux » sur les périlleux sentiers des cimes, etc), et distillent une bière fameuse à partir de la sève des arbres. Se nourrir pose moins de problèmes : on peut facilement se régaler d'un rôti d'escargouilles aux châtaignes, arrosé d'une bonne Sève Oeneupe, auprès des nombreux marchands ambulants de la ville.

Lieux et figures remarquables

- Le pont d'ebène (1) est une vaste esplanade où l'on organise joutes et concours, parmi le bourdonnement des hippollules et les exclamations des perroquets.
- Les Conques (2) sont de formidables hangars abritant les Gondolfières et les Radeaux

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

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

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

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

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

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

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

d'anthologiques joutes verbales.

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

Méduses filantes, Gondolfières & Aéromarchands

Telles d'imposantes outres flottantes gonflées d'air chaud, les Méduses filantes sont des créatures forestières apparentées à leurs cousines océanes. Ballottées par les courants au sommet des arbres, elles laissent pendre leurs tentacules empoisonnés où s'empêtrent colibris, rongeurs et autres petites créatures, qu'elles digèrent à l'aide de leurs sucs intestinaux. En prenant de multiples précautions, il est possible de les capturer et de les dévitaliser à la manière d'un taxidermiste, pour n'utiliser que leur enveloppe externe. Leurs dépouilles forment ainsi des « ballons » que l'on peut fixer à la coque d'un petit navire. Deux ou trois de ces ballons, contrôlés par des filins directionnels, suffisent à propulser une embarcation légère dans les airs : la Gondolfière est née!

Bien sûr, l'affaire n'est pas aussi simple : capturer ces rares créatures aux couleurs féériques est très difficile, choisir les onguents conservateurs est une étape cruciale pour la longévité du ballon (et de l'équipage), sans parler du pilotage ! Certains héros des temps modernes, tel Kwalish et sa majestueuse kwalifière (cf. grand écran « Kabaal » dans CB 85), n'hésitent pas à défier les tempêtes et les courants aériens pour rallier les lieux les plus inaccessibles. Pilotes sans peur et sans reproche, trompe-la mort prêts à tout pour transporter du courrier, des denrées rares ou d'illustres passagers, ces aventuriers ont un nom : les Aéromarchands.

Caractéristiques

Pour AD&D

Khoulî-Khoulî. Domesticque: DV 1, pv 4, CA 8, TACO 20, #AT 1, Dg 1D3. Sauvage: DV 6, pv 36, CA 3, TACO 14, #AT 3, Dg 1d6/1d6/2d6. Int 5, VD 18, sentir le danger 80 %, se cacher dans la nature 75 %.

Méduse filante. DV 4 à 8, CA 8, Int Faible, TG (4 à 8 Mètres de diamètre). Les victimes ont 10 % de chance par niveau de repérer les tentacules. En cas de contact : jds contre la paralysie (durée: 1d100 rounds), -1d4 pv/round en cas d'échec.

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

Aéromarchand. DV variable. Comp: pilotage, météorologie, ingénierie des gondolfières.

Sylmarin. DV 1, pv 6, CA 10, TACO 20, #AT#1, Dg 1D10 (Harpon).

Personalités

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

Pour Simulacres

Khoulî-Khoulî (domestique/sauvage)

Lieu de vie: Forêt. **Fréquence:** courant/Rare. **Test Combat:** 6/10. **Test Perception:** 5/10. **Point de vie:** 2/3. **points de souffle:** 2/3. **Points d'énergie:** Précision @ 0/1. **Dégâts:** [A]PV / [D] PV.

Méduse filante

Lieu de vie: Forêt tropicale. **Fréquence:** rare. **Test de combat:** 4. **Test de perception:** 4. **Points de vie:** 5. **Points de souffle:** 15. **Armure:** 0/0/4. **Dégâts:** [H]PS. **Résistance à la magie:** 12. **Taille:** 4 à 8 m. **Poids:** 200 Kg. **Description spéciales:** le contact avec la méduse et paralysant et urticant.

Les cinq Soucheux

Maître des cordées

PMJ exceptionnel. **Métier:** Guerrier et prêtre. **Talents:** Acrobatie +2, puissance @ 1, Rapidité @ 1. **Energie divine:** 2. **Sorts:** au choix entre les liste terre, eau et boue.

Balbuzar ,Haut Bâtisseur

PMJ exceptionnel. **Métier:** Charpentier/Magicien. **Talents:** Are magique +1, Pilotage +2, Harpon +2. Précision @ 2. **Energie:** Sorcellerie 1. **Sorts:** Cizo et autres envoûtements. **Capacités spéciales:** Balbuzar pratique la magie noire.

Guetteur de Cimes

PMJ exceptionnel. **Métier:** Devin. **Talents:** Astrologie +2, Astronomie +1, Are Magique +2. Précision @ 1. **Energie:** divination 3. **Sorts:** Toute la liste de divination.

Muse des Essences

PMJ exceptionnel. **Métier:** Prêtresse. **Talents:** Botanique +2, Alchimie +2, Médecine +1, Cérémonie +1. Puissance @ 1. Précision @ 1. **Energie divine:** 2. **Sorts:** aux choix entre les listes Air, Terre, Eau, Brume et Boue.

Berger des Frondaisons

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

Pour Warhammer

Khoulî-Khoulî

M 3 ;CC 33 ;CT - ;F 2 ;E 3 ;B 5 ;I 30 ;A 1 ;Dex - ;Cd 14 ;Int 10 ;CI 14 ;FM 14 ;Soc -.

Méduse filante

M 1 ;CC 50 ;CT - ;F 4 ;E 1 ;B 12 ;I 20 ;A 3 ;Dex - ;Cd 21 ;Int 10 ;CI 30 ;FM 30 ;Soc -.

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

Gondolfière

Vitesse: 10 à 40 Km/h. **Comp. De pilotage:** pilotage de gondolfière (Dex) ou dex -20. **Résistance de l'engin:** 120. Chaque fois qu'un jet de pilotage échoue: -2D10 points de résistances, -5% de chance de réussite par trache de 10 points perdus. **Points de résistance à 0:** l'engin est immobilisé. **Reparer 1 Point de résistance:** 8 heures coût: 50 po.

Profil d'aéromarchand

CC +10 ;CT +10 ;F +2 ;E +1 ;B +4 ;I +30 ;Dex +20 ;Cd +10 ;CI +30 ;Soc +30.

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

Sylmarin (Elfes sylvains WjdrF p. 216)

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

Personnalités

Maître des cordées: Eclaireur et Sorcier N°3. **Artampion:** Voleur (Voleur) . **Haut Bâtisseur:** Sorcier N°4. **Guetteur des cimes:** Illusionniste 1, Erudit. **Muse des Essences:** clerc N°3 de Tala. **Berger des Frondaisons:** Pâtre, Ovate.

Christophe Debien & Patrick Bousquet

illustration : Jean-Louis Mourier & Sandrine Gestin

La Forge de Gjilmir

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

Le passé

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

Les environs

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

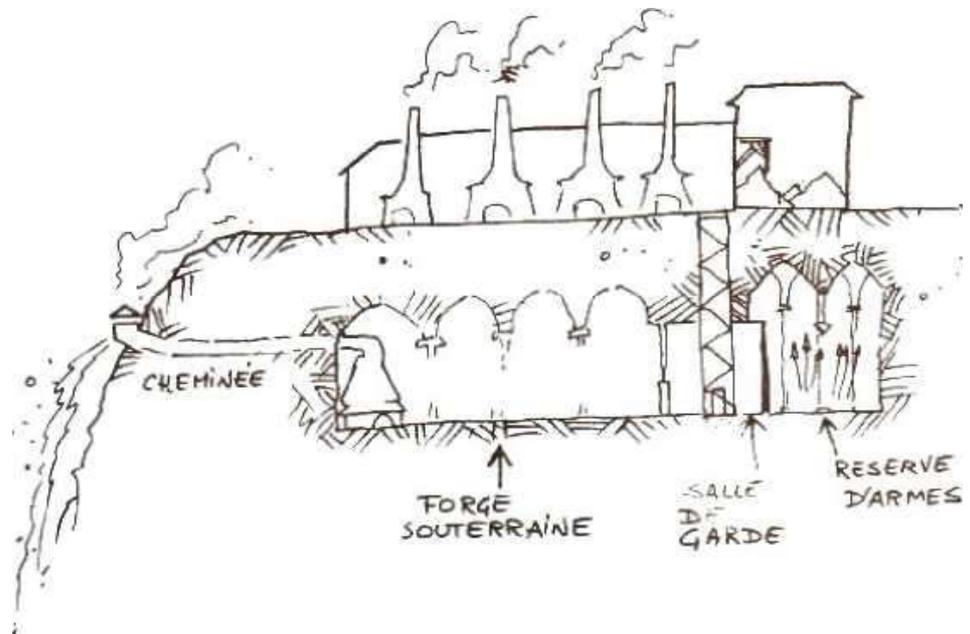
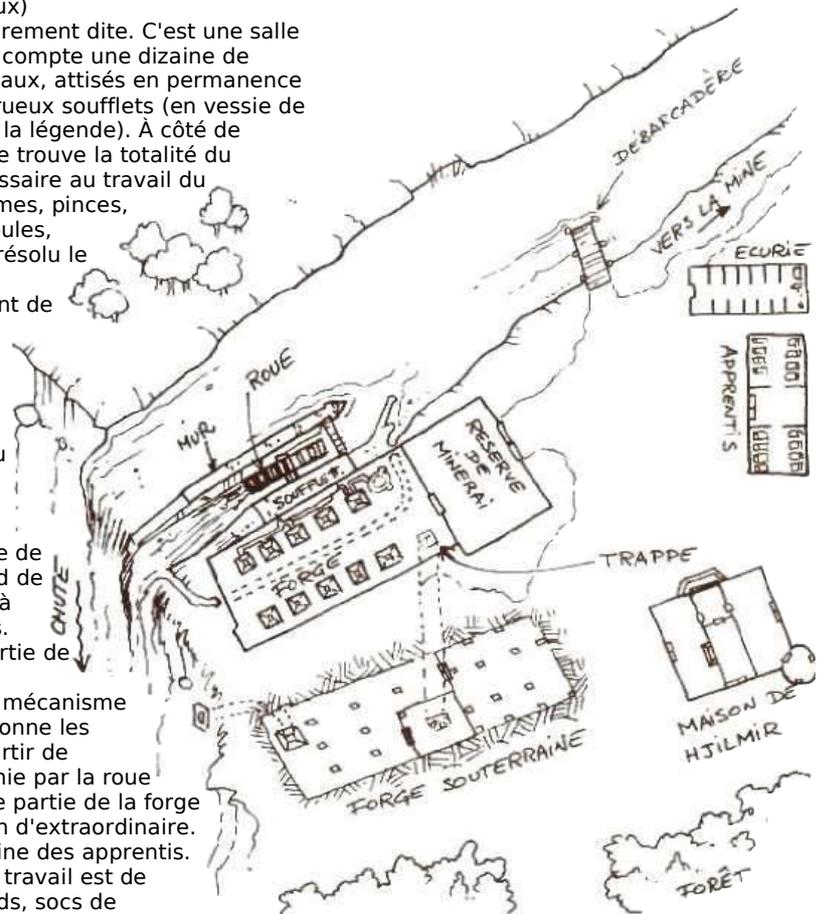
- Les baraquements abritent les apprentis et les serviteurs dans des conditions de confort très médiocres (dortoirs et réfectoires, avec les plus grosses punaises de la région). La maison du maître des lieux est une solide bâtisse en rondins goudronnés, surmontée d'un petit chemin de ronde et d'une tour de guet, qui a l'air capable de soutenir un siège. Les rares fenêtres s'ouvrent sur la cour intérieure. Gjilmir joue avec l'idée de faire creuser un fossé autour. Il y a bien assez de place pour loger sa famille, plus quatre grandes chambres réservées aux hôtes de marque.

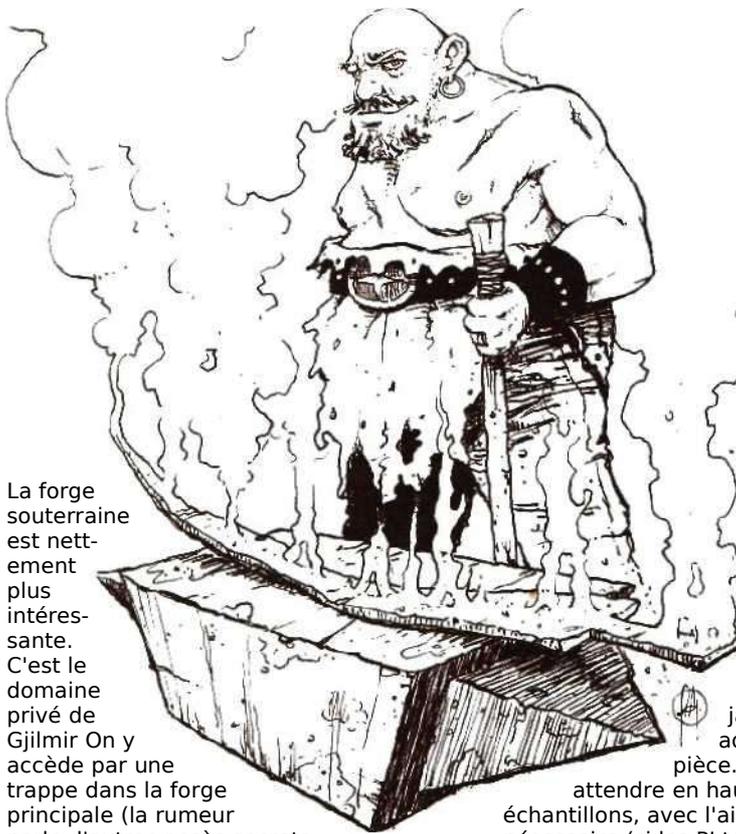
- La forge est la seule construction en pierre de la clairière. En surface, elle se compose de deux pièces.

- Une réserve de minerai (pour le profane, c'est juste une très grande pièce pleine de

sacs de cailloux)

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





La forge souterraine est nettement plus intéressante. C'est le domaine privé de Gjilmir On y accède par une trappe dans la forge principale (la rumeur parle d'autres accès secrets, un peu partout dans la forêt). Elle donne sur un escalier, qui descend très profondément, jusqu'à une salle de garde ou vit Rolf, un colosse antipathique. Une porte s'ouvre dans le mur du fond. Il s'y trouve une plaque qui indique « ce magasin est protégé par les Tigres Blancs (une Guilde de Mercenaires de la ville la plus proche). Amis voleurs, réfléchissez à deux fois avant de faire une sottise mortelle ». Derrière la porte, une autre forge, un peu plus petite que celle d'en

haut, mais mieux équipée et mieux agencée... Elle donne accès à une autre pièce, qui est une combinaison d'entrepôt et de magasin. On y trouve des dizaines d'épées, des masses, des haches de batailles, des armures et des cottes de mailles... bref, tout ce qu'il faut pour faire le bonheur de l'aventurier moyen. Évidemment, les personnages-joueurs (PJ) ne seront jamais admis dans cette

pièce. Gjilmir les fera attendre en haut et ira chercher ses échantillons, avec l'aide des apprentis si nécessaire (si les PJ tentent un casse, placez quelques pièges vicieux dans la salle de garde ou dans l'entrepôt. Gjilmir est assez bon mécanicien pour avoir inventé des cages qui sortent du sol ou tombent du plafond, des trappes à ressort impossibles à ouvrir depuis l'intérieur, et ainsi de suite). L'aération de la forge est assurée par une cheminée qui donne dans les bois. Il y a également un passage qui mène à la partie « basse » de la rivière.

Les personnalités de la forge

Gjilmir

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

Pour AD&D

Gjilmir (Guerrier N°9, Magicien N°1). **AL** NM ; **CA** -4 (En Armure) ; **VD** 10 ; **pv** 66 ; **TACO** 7 ; **AT#** 2 ; **Dg** 1D8+6 (épée longue +3). **For** 18/66, **Dex** 14, **Con** 15, **Int** 16, **Sag** 8 ; **Cha** 9. **Compétences spéciales**: Ferronnerie +3, Armurerie +3, Forge d'armes +4, spécialisation épée longue. **Sort**: Altération des feux naturels.

Pour Simulacres

PMJ Fort. **Métier**: Génie de la forge. **Talents**: Art magique +1, épée +2, pièges +1, Commerce 0. Précision +3. **Équipement**: Armure magique (2/0/3); épée longue enchantée [H]PV. **Energie Magiques**: Métal 1, Feu 1. **Sorts**: Contrôler un élémental de feu (feu), protection contre le feu (feu), Faire chauffer fer et acier (Métal), Renforcer les Métaux (Métal).

Pour Warhammer

M 4 ; **CC** 32 ; **CT** 24 ; **F** 6 ; **E** 5 ; **B** 6 ; **I** 54 ; **A** 1 ; **Dex** 52 ; **Cd** 39 ; **Int** 33 ; **Cl** 47 ; **FM** 49 ; **Soc** 50 **Métier**: Maître artisan (forgeron, armurier)..

Gerdie

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

Pour AD&D

Gerdie (Voleuse N°2): **AL** CN ; **CA** 10 ; **pv** 8 ; **TACO** 19 ; **#AT** 1 ; **Dg** 1d4+1 (dague +1). **Compétences spéciales**: estimation, lecture sur les lèvres.

Pour simulacres

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

Karla

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



Les apprentis

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

Le garde

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



Pour AD&D

Rolf (Guerrier N°10): **AL** LM, **CA** 2, **VD** 10, **pv** 50, **TACO** 8, **#AT** 2, **Dg** 1d10+5 (épée à deux mains +2). **For** 17, **Dex** 17, **Con** 15, **Int** 8, **Sag** 6, **Cha** 7.
Compétences spéciales: Spécialisation épée à deux mains, combat aveugle, endurance, course.

Pour simulacres

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

Pour Warhammer

M 3 ; **CC** 51 ; **CT** 33 ; **F** 3 ; **E** 4 ; **B** 5 ; **I** 42 ; **A** 1 ; **Dex** 43 ; **Cd** 27
Int 34 ; **Cl** 49 ; **FM** 32 ; **Soc** 37
Métier: Gladiateur.

Les serviteurs

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

Les visiteurs

La forge semble loin de tout, mais est en fait assez fréquentée. En dehors d'un afflux régulier de campagnards désireux de se fournir en accessoires de la vie quotidienne, on voit régulièrement passer toutes sortes de gens : clerics désireux de commander des ferronneries luxueuses

pour leurs temples, officiers mercenaires souhaitant acheter des armes en gros, jeunes artisans demandant à travailler ici quelques mois avant de repartir pour une autre forge (et qui s'entendent presque toujours répondre « non ») et, bien entendu, guerriers voulant se procurer des armes ou des armures de qualité. Le nom de Gjilmir commence à être connu à plusieurs semaines de voyage, et on a même vu passer deux nobles de la capitale, l'année dernière... Gjilmir accueille personnellement ces clients privilégiés, et passe volontiers des heures en leur compagnie, à discuter de leurs plans exacts et à préparer des devis. Ses services sont hors de prix mais il peut faire n'importe quoi: armes damasquinées, armures incrustées de métaux précieux, etc.

Les mineurs

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

Pour AD&D

Xorgli cou de fer (guerrier N°4). **AL** CN, **CA** 5, **VD** 7, **pv** 30, **TACO** 14, **#AT** 1, **dg** 1d8+3 (hache d'arme).

Pour simulacres

PMJ Moyen. **Métier**: contremaître. **Talents**: Hache +1, Puissance #1. **Équipement**: Armure de cuir (1/0/0), Hache [F]PV et [B]PS.

Pour Warhammer

M 3 ; **CC** 55 ; **CT** 31 ; **F** 4 ; **E** 5 ; **B** 9 ; **I** 35 ; **A** 2 ; **Dex** 32 ; **Cd** 63
Int 31 ; **Cl** 65 ; **FM** 54 ; **Soc** 21
Métier: Combattant des tumels.

Quelques idées de scénarios

- Les secrets du métier. Commencez en douceur. Les PJ sont engagés par la Guilde des Ferronniers de la ville la plus proche. Ils sont chargés de convaincre Gjilmir de se joindre à l'organisation. À défaut, il faudra qu'il débauchent un apprenti ou volent les secrets de fabrication de Gjilmir. Dans la mesure où la plupart des apprentis ne savent rien et où ceux qui travaillent directement avec leur maître se taisent, les PJ sont mal partis. Cela dit, s'ils se montrent suffisamment nuisibles, Gjilmir finira peut-être par adhérer à la Guilde, rien que pour avoir la paix.
- Une commande très spéciale. Gjilmir se vante de pouvoir fabriquer des épées pour tous les usages. Les PJ finiront peut-être par le prendre au mot et par lui demander une épée tueuse de dragon (ou de n'importe quelle autre cochonnerie intuable par des moyens ordinaires). Gjilmir accepte et leur demande de repasser dans un mois. Il va s'embarquer dans un cycle de travail intensif, et restera trois semaines sans sortir de sa forge. Certains soirs, le sol tremble bizarrement. Au jour dit, l'arme sera prête... et il manquera quelques apprentis. Si les PJ l'achètent, ils pourront constater qu'elle a bien les pouvoirs prévus. Mais ils se retrouveront poursuivis par la malchance, et par des rêves odieux au cours desquels ils assistent aux sacrifices qui ont été



nécessaires pour l'enchanter. Tiens au fait, question annexe : à votre avis, quelle sorte d'arme magique pourrait-on faire avec l'âme d'une vierge ? À quel sorte de « prince charmant » la pauvre Karla est elle destinée, quand elle sera grande ?

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

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

Tristan Lhomme

illustration : Stephan Agosto
plan : Didier Guiserix

LA COMPAGNIE DU CLAIR-OBSCUR

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

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

Les Libres Compagnies

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

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

anarchique et fermement décidée à survivre contre vents et marées. Il va sans dire que les détenteurs du brevet de la Guilde Royale des Bardes, Dramaturges et Ménestrels (ouf!) méprisent ouvertement ces «vagabonds », et cherchent à leur nuire le plus possible. Pensez donc, ils osent placer dans leur répertoire des chants populaires, des danses villageoises, des pamphlets contre les ministres du roi, et n'hésitent pas à jouer des farces grossières devant le peuple ! Ils ignorent l'art du contrepoint et ne savent pas déclamer les alexandrins selon la mesure de Maître Gorcilias.

Quelle hérésie ! Les bardes, les dramaturges et même les ménestrels (si, si) trustent les postes sinécures, les fonctions de maîtres dans les écoles et universités, les places auprès de la noblesse... Ils tentent périodiquement de faire interdire l'exercice de « leur » art aux personnes extérieures à la Guilde. Ils ont échoué jusqu'à maintenant, mais peut-être

qu'un jour un souverain borné accèdera à leur demande ? Revenons à nos amis des Libres Compagnies. Les musiciens voyagent le plus souvent seuls. Ils pratiquent toujours plusieurs instruments

(l'un d'eux très bien maîtrisé, et une demi-douzaine sur lesquels ils se « débrouillent » de façon honorable). Le chant fait presque toujours partie de leurs disciplines. Il leur arrive de se regrouper de temps en temps en bandes de trois à six personnes. Par contre, les troupes de théâtre comprennent souvent une douzaine de membres. Leur répertoire, varié, comporte aussi bien des tragédies (rares) que des comédies (fréquentes), sans parler des satires et des farces populaires. Ces compagnies abritent quelquefois deux ou trois musiciens, qui égayent certaines scènes. Les Libres Compagnons se retrouvent tous les ans lors de la plus grande foire commerciale du royaume. C'est pour eux l'occasion d'échanger des informations, de renouer des liens d'amitié, d'apprendre une nouvelle chanson ou une pièce de théâtre... et de faire la fête. C'est aussi lors de cette grande assemblée informelle que les petits nouveaux sont acceptés, par consensus général. Cela n'arrive pas souvent, car les bijoux qui composent cette magnifique association d'artistes sont rares (actuellement, les Libres Compagnons sont moins d'une cinquantaine). Le nouveau Compagnon reçoit alors un surnom, qui lui est octroyé dans les jours ou semaines qui suivent son acceptation. Il est tiré d'un nom de fleur, de fruit ou d'arbre (plutôt les hommes), et correspond presque toujours à un de ses traits de personnalité. Il ne sera connu que sous ce surnom au sein des Compagnies, car il laisse derrière lui son passé de «sédentaire ». De plus, les instances officielles ne portant pas les Libres Compagnons dans leur cœur, il est plus prudent de se faire connaître sous une autre identité, quitte à reprendre son ancien nom si le goût de voyages vous abandonne un jour. Indépendamment de leur talent pour la musique ou le théâtre, il semblerait que quelques membres des Libres Compagnies possèdent un don très particulier. En exerçant leur art, ils pratiquent une magie très spéciale, qui leur permet d'influencer leur auditoire ou d'agir subtilement sur leur environnement. Aucun d'entre eux n'admettra posséder de tels pouvoirs...



Belladone

La Compagnie du Clair-Obscur

la bande hétéroclite qui forme la Compagnie du Clair-Obscur comporte six membres permanents : son âme et chef, Orme; la mystérieuse Belladone ; l'espion Roseau; la jolie Primevère; Chêne, le colosse; et l'inénarrable illusionniste Saule. De temps à autre, un ami se joint à eux pour quelques jours, quelques semaines, ... rarement plus. La compagnie possède deux chariots, l'un étant dévolu à Orme, Chêne et Saule, l'autre à Belladone, Primevère et Roseau. Comme il serait malséant que ces grands artistes s'esquintent à tirer leurs demeures, ce sont quatre mules qui se chargent de cette besogne. Leurs moyens pécuniaires restent cependant limités... L'opulence est un mot dont ils connaissent le sens mais dont ils n'ont pas encore pu expérimenter la réalité. Leurs instruments représentent leur seule véritable richesse. Ils sont tous d'excellente facture, et si le plumage n'est pas à la hauteur, le ramage reste sans égal. La Compagnie du Clair-Obscur ne suit pas un circuit défini, mais se promène tout au long de l'année. Elle fréquente aussi bien les minuscules hameaux que les grandes cités royales... Si l'hiver devient trop rude, elle se cherche une place temporaire dans une auberge, qui verra sans l'ombre d'un doute sa clientèle doubler pendant le séjour des musiciens. L'un des buts avoués de la compagnie (tout au moins, avoué aux Libres Compagnons) est la recherche de jeunes talents. Messire Orme et ses amis veulent sauver ceux dont la vocation a été étouffée par un père inflexible, ou qui ont été rejetés par la Guilde Royale des Bardes, Dramaturges et Ménestrels (pfff...) parce que trop anticonformistes ou novateurs. Ils recherchent les insatisfaits, les vauriens issus du ruisseau auxquels aucun barde royal ne dédaignerait jeter un coup d'œil et encore moins prendre comme un apprenti... et qui ont de l'or dans les mains ou dans Sa voix. A part Saule, qui n'est doué que pour la magie d'illusions, tous les membres de la troupe savent jouer d'une dizaine d'instruments. Seuls leurs instruments de prédilection sont notés dans leur description... et dans leur spécialité, ils sont vraiment très forts! Ce sont tous d'extraordinaires musiciens, y compris Chêne. Saule accompagne la musique d'effets visuels pittoresques, comiques, effrayants ou mélancoliques, créant une atmosphère appropriée à chaque morceau.

Rencontrer la Compagnie du Clair-Obscur

Chaque rencontre avec la Compagnie du Clair-Obscur est l'occasion de nouer une solide amitié avec les sympathiques non-conformistes qui la composent. Les musiciens restent d'abord prudents, mais quand on a gagné leur confiance, c'est « à la vie, à la mort ». Les contacts de Messire Orme sont nombreux, et les coups de mains que lui et ses amis peuvent apporter à un groupe d'aventuriers sont divers et variés : informations, cachette en cas de poursuite,

aide pour s'introduire dans un lieu protégé, rencontre de personnes influentes. La liste est longue et variée. Roseau, gamin déluré, a souvent un copain ou deux dans la pègre locale... Saule a des correspondants dans de nombreux ordres magiques... et qui sait si Belladone n'a pas eu un rêve étrange à propos de la mission de l'un des personnages des joueurs ? A chaque rencontre successive, n'oubliez pas que la compagnie vit et peut-être se transforme. Faites-la pleinement progresser, évoluer... Et que les retrouvailles soient autant d'occasions de faire la fête.

Messire Orme (38 ans)

- Rôle artistique : chant (ténor), luth, hautbois, lyre, composition (musique)
- Rôle dans la compagnie : chef, organisateur, relations « diplomatiques » avec le monde extérieur à la compagnie) Orme appartenait autrefois à la très noble et rigide Guilde Royale des Bardes, Dramaturges et Ménestrels. Dégoûté par la servilité de la Guilde (et peut-être par la longueur de son nom !), et bien qu'étant un de ses maîtres et compositeurs les plus influents, il l'a quitté avec fracas. Ces anciens collègues ont fait courir la rumeur qu'il était mort, pour ne pas avoir à expliquer sa disparition. Les oeuvres de maître Corann (car tel était son ancien nom) sont toujours au répertoire officiel mais nul n'oserait admettre que le fondateur de cette « détestable organisation » (à savoir les Libres Compagnies) est un ancien de la Guilde, Orme a gardé quelques contacts de son ancienne vie. Il maintient des relations avec un inquisiteur de l'université religieuse de la capitale. Ces deux amis se rendent des services réciproques. Orme évolue dans des sphères que le doyen Isumbras ne peut fréquenter, et lui transmet donc des informations vitales pour l'exercice de son sacerdoce (à savoir, pour chasser les sorciers maléfiques). Et quand l'aide d'un prêtre est nécessaire



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

Pour AD&D

Orme (Roublard N°6): **AL** BC, **CA** 7, **pv** 25, **TACO** 18, **#AT1**, **dg** 1D4. **For** 12, **Dex** 17, **Con** 12, **Int** 12, **Sag** 10, **Cha** 14. **Compétences spéciales** : Talent musicaux divers.

Pour simulacres

PMJ moyen. **Métier**: Musicien. **Talents**: Chant +2, Puissance # 1.

Pour Warhammer

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

Métier: Bateleur (troubadour) , Menestrel , charlatan.

Voici quelques exemples de noms pour les Libres Compagnons.

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

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

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

Chêne (23 ans)

•Rôle artistique: chant (basse), mandoline, cithare, percussions

•Rôle dans la compagnie : travaux de force, protection
Au premier abord, Chêne semble être un simple d'esprit, l'idiot du village (pardon, de la compagnie). Son physique de colosse ne fait qu'accentuer cette impression. Mais Chêne est tout aussi intelligent que ses amis... Il est simplement amnésique, et fort timide. Son passé n'est qu'un grand voile noir, et il ne se souvient que des deux dernières années, passées avec les musiciens rebelles.

Entièrement tourné vers lui-même, cherchant désespérément à retrouver ses souvenirs, il ne prête pas attention au monde qui l'entoure. Son éternelle distraction et sa timidité sont la cause de cette apparente débilité mentale. Aux dires de Roseau, l'amnésie et l'étourderie de Chêne ne sont pas la pire de ses « tares », C'est son honnêteté maladroite... Chêne ne prononce jamais le moindre mensonge; la tromperie est un concept qui lui est totalement étranger.

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

Pour AD&D

Chêne (Guerrier N°4). **AL** NB , **CA** 9 , **pv** 40 , **TACO** 15 , **#AT** 1 , **dg** 1d8+5. **For** 18/10, **Dex** 14 , **Con** 18 , **Int** 7 , **Sag** 10 , **Cha** 10.

Pour simulacre

PMJ Fort. **Métier**: Balladin. **Talent**: lutte +2 , **Puissance** 2.

Pour Warhammer

M 4 ; **CC** 50 ; **CT** 36 ; **F** 7 ; **E** 6 ; **B** 8 ; **I** 45 ; **A** 1 ; **Dex** 46 ; **Cd** 32 ; **Int** 46 ; **CI** 35 ; **FM** 42 ; **Soc** 50
Métier: Bateleur (troubadour , homme fort , lutteur de foire).

Belladone (27 ans)

•Rôle artistique : chant (alto), harpe, épinette, flûte traversière (en bois)
•Rôle dans la compagnie : veille à la bonne entente du groupe, responsable des problèmes «mystiques» Une chevelure noire comme l'ébène, des yeux de velours, et un regard qui vous perce jusqu'au fond de l'âme. Nul ne sort indemne de sa



première confrontation avec Belladone, Appartenant au peuple gitan (ou à son équivalent dans votre univers médiéval-fantastique). Belladone est une musicienne bien mystérieuse. D'aucuns prétendent qu'elle aurait du sang elfe (ou tout du moins non-humain) dans les veines. Ce qui est certain, c'est qu'elle s'entend parfaitement avec les animaux et semble presque comprendre leur langage. Peut-être est-ce réellement le cas ? Ses chants recèlent souvent un sens caché, et sont toujours d'une profonde mélancolie. De plus, Belladone est une véritable médium. Ses dons divinatoires semblent exacerbés par la pratique de la musique, et il lui arrive d'avoir des visions lorsqu'elle improvise sur sa harpe. Certaines nuits, son sommeil est troublé par d'étranges rêves prémonitoires, qu'elle se refuse toujours à expliquer. « La réponse est dans ton âme, et toi seul peut la trouver... »

Pour AD&D

Belladone (Barde demi elf N° 6). **AL** N , **CA** 8 , **pv** 30 , **TACO** 18 , **#AT** 1 , **dg** 1d4 , **AS** Chant. **For** 10 , **Dex** 17 , **Con** 15 , **Int** 15 , **Sag** 12 , **Cha** 16. **Sorts**: Elle lance ces sorts comme un prêtre de N°1, sphère animale, et non pas comme un magicien.

Pour simulacres

PMJ fort. **Métier**: Bard. **Talents**: Compréhension des animaux +1 , **Puissance** 1 , **précision** 1. **Energie divine** 1. **Sorts**: Tous les sorts de 1er niveau de divination.

Pour Warhammer

M 3 ; **CC** 37 ; **CT** 42 ; **F** 4 ; **E** 5 ; **B** 7 ; **I** 38 ; **A** 1 ; **Dex** 51 ; **Cd** 44 ; **Int** 37 ; **CI** 48 ; **FM** 50 ; **Soc** 47
Métier: Bateleur (troubadour) , Autres compétence: divination.

Roseau (12 ans)

•Rôle artistique: chant (soprano, pour deux ou trois ans encore...), flûte à bec, bombarde, cromorne
•Rôle dans la compagnie : informateur, « récupérateur» d'objets «abandonnés»,

contacts avec les bandes de gamins des rues .Au plus loin que remontent ses souvenirs, Roseau a vécu dans la rue. Sa mère, qui avait bien d'autres chats à fouetter (et de nouveaux bourgeois à courtiser) l'a abandonné dès qu'il a été, selon elle, en âge de se débrouiller seul : à cinq ans ! Pour survivre, Roseau a rapidement su « composer avec les circonstances ». C'est-à-dire qu'il a appris à chaparder, mentir, mendier... et courir. Vite. Très vite. Pris en amitié par un musicien réduit à la mendicité, il s'est pris de passion pour la flûte. A dix ans, il était devenu un véritable virtuose... C'est alors que la Compagnie du Clair-Obscur passa dans sa rue. Orme lui proposa de rejoindre la petite troupe, et Roseau ne se le fit pas dire deux fois. Dans quelques années, Roseau brisera tous les cœurs... En attendant, il pratique son «jeu verbal» et s'exerce à lancer des remarques plus ou moins flatteuses à toutes les jeunes filles qu'il rencontre. D'habitude très subtil, il n'a pas encore gagné ses galons de séducteurs et a encore des progrès à faire. Primevère n'est pas épargnée par ses piques, mais il n'a jamais osé s'attaquer à Belladone. Roseau est persuadé qu'une idylle est en train de se nouer entre Messire Orme et Primevère (il n'a pas tort). Comme il voue une admiration sans bornes à son « bienfaiteur », il fait tout son possible pour la favoriser. Et comme souvent, il se montre remarquablement subtil dans ses manœuvres.

Pour AD&D

Roseau (voleur N°1). **AL** CB , **CA** 6 , **pv** 3 , **TACO** 20 , **#AT** 1 , **dg** 1d4 , **For** 10 , **Dex** 18 , **Con** 12 , **Int** 13 , **Sag** 9 , **Cha** 11.

Pour simulacres

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

Pour Warhammer

M 4 ; **CC** 31 ; **CT** 22 ; **F** 3 ; **E** 2 ; **B** 5 ; **I** 36 ; **A** 1 ; **Dex** 36 ; **Cd** 37 ; **Int** 45 ; **CI** 40 ; **FM** 35 ; **Soc** 43
Métier: Bateleur (troubadour) , Voleur(Voleur).





Saule (46 ans)

•Rôle artistique : effets spéciaux visuels
 •Rôle dans la compagnie : gestion des deniers communs Saule est un ancien magicien de cour, qui a eu la désagréable idée de s'attaquer à un ministre trop en vue. Mal lui en a pris : sa tête est mise à prix dans trois duchés, cinq comtés et vingt baronnies. Pour sauver sa vie, il a abandonné son rang, ses richesses et son nom (maître Enguelbert) pour devenir un illusionniste errant, gagnant son pain par l'exercice mercantile de son art. Saule a pris soin de travailler toujours en dessous de ses capacités réelles, pour ne pas attirer l'attention. Tous les matins, il lance un sortilège d'illusion lui permet de masquer ses traits réels. Il a néanmoins éveillé l'attention de Messire Orme, qui a vu dans le magicien une extraordinaire addition à sa petite troupe. Saule se doute que Belladone a « vu » à travers son déguisement illusoire, mais il reste silencieux à ce propos. Malheureusement, les erreurs de sa précédente existence n'ont pas servi de leçon à Saule. S'il y a une gaffe à effectuer, une erreur de protocole à commettre, vous pouvez Être sûr qu'il la fera. C'est plus fort que lui, il faut toujours qu'il mette son grain de sel dans les conversations (surtout quand on ne lui demande rien), qu'il critique la qualité de la nourriture, qu'il prenne le baron local pour un valet de ferme, ou qu'il

adresse des commentaires grivois à la grande prêtresse de l'ordre des vestales...

Pour AD&D

Saule (Illusionniste N°7): **AL** LN , **CA** 7 , **pv** 15 , **TACO** 19 , **#AT** 1 , **dg** 1d4 , **For** 9 , **Dex** 17 , **Con** 12 , **Int** 18 , **Sag** 7 , **Cha** 12 . **Sorts**: Il possède tous les sorts d'illusion de N° 1 à 4 . et tous les sorts d'enchantement / charme du niveau 1.

Pour simulacres

PMJ fort . **Métier**: Illusionniste. **Talents**: Commerce +1 , **Energies**: Air 2 , Eau 2 , Brume 2 . **Sorts**: Tous les sorts d'illusion (brume) aux niveau 1 et 2 , sorts de création et/ou de guérison des deux autres listes. **Capacités spéciales**: Distrain (5).

Pour Warhammer

M 4 ; **CC** 41 ; **CT** 32 ; **F** 4 ; **E** 4 ; **B** 7 ; **I** 42 ; **A** 1 ; **Dex** 41 ; **Cd** 36 ; **Int** 45 ; **CI** 40 ; **FM** 34 ; **Soc** 47
Métier: Bateleur (hypnotiseur, prestidigitateur) , Illusionniste N°1, Point de magie 13, sorts Action secrète, Apparence illusoire, répliques.

AnneVétillard

illustration : Jean-Louis Mourier

Primevère (19 ans)

•Rôle artistique ; chant (soprano), violon, rebec, luth, composition (textes)
 •Rôle dans la compagnie : conception et fabrication des costumes de scène
 Jeune fille à l'esprit acéré et vif, Primevère est aussi l'une des découvertes d'Orme. Le maître musicien avait repéré son jeune talent lorsqu'elle avait douze ans, et il l'encouragea sur la voie de la musique à chaque fois qu'il traversait son village natal. Il la poussa plus ou moins subtilement à s'opposer à ses parents quand ces derniers voulurent la placer comme servante dans un château. Il lui offrit une place dans la Compagnie du Clair-Obscur trois minutes après que Primevère avait claqué la porté de sa maison natale... Belle comme le jour, légère comme l'oiseau, et un peu inconsciente, Primevère est une personne qui prend souvent des risques. Elle flirte avec tous les beaux jeunes hommes qu'elle croise, et ne se rend pas toujours compte de l'effet qu'elle produit, car c'est une véritable ingénue... D'humeur assez instable, elle peut se montrer aimable, bougon, câline, et enfin folle de colère en moins d'un quart d'heure. Gageons que tout cela s'améliorera quand elle aura réussi à attraper Messire Orme dans ses filets...

Pour AD&D

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

Pour simulacres

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

Pour Warhammer

M 5 ; **CC** 36 ; **CT** 42 ; **F** 4 ; **E** 5 ; **B** 7 ; **I** 49 ; **A** 1 ; **Dex** 46 ; **Cd** 41 ; **Int** 43 ; **CI** 38 ; **FM** 39 ; **Soc** 50
Métier: Bateleur (troubadour, Poète)

