

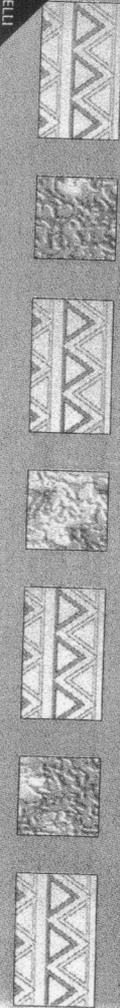
Là-bas vois-tu, à la lisière du désert, entre mer et montagne, se lève depuis peu la cité de Rhadijaban ! Si je t'en parle voyageur, c'est parce que ton cœur me semble pur, ton esprit élevé, ton ambition saine. La cité du dieu Airrain t'apportera sagesse et paix de l'âme, et même, si tu t'intéresses aux mystères de la magie, de nouvelles perspectives. Ne crois pas ceux qui te parlent des redoutables hommes-dragons bleus, des pièges mortels des rains ce sont des mécréants, des jaloux qui, n'ayant pas la force de partir à la découverte, veulent en dissuader les autres.

Rhadijaban

la cité du dieu Airrain



- LÉGENDE**
- A Domaine d'Alraïn
 - B Domaine d'Alaïr
 - C Domaine de l'eau
 - D Théâtre des Seldhyn
 - E Côté des charpentiers
 - F Terres et ruis crevées
 - G Rue des Croisés de miel
 - H Terrain des Gendarmes
 - I Chemin des maladeux
 - J Caverne aux merveilleux
 - K Tiroir aux Senteurs
 - L Bazar d'Olong
 - M Le Jardin des Dillies
 - N Caverne aux Histoires
 - O Bazar indisciplinés
 - P Terres des marchands
 - Q Côté du parfumeur
 - R Terrain des dessinateurs de finance
 - S Temple au dieu Airrain
 - T Tombeaux
 - U Sites aux serpents
 - V Nourriture éternelle
 - W Murs normaux
 - X Murs reconstruits de bronze
- Quartiers**
- Les rues marchandes
 - Les marchands
 - Le Temple
 - Les bourgeois
 - Les tours étourdies



Textes
de Patrick Bousquet,
Stéphane Bura,
Christophe Dejéan,
Hristian Lionne
et Pierre Rosenthal.

Illustrations
de Bernard Bihler.

Plans
de Didier Guisier,
Jean-Marie Noël
et Matthieu Saphin.

Rhadjabân

Une cité neuve dans un vieux pays

Avant-propos

Nous avons rêvé pour vous la région d'Artab et sa ville principale, Rhadjabân, afin que vous puissiez les introduire sans peine dans n'importe quel monde médiéval-fantastique. Ici, pas de dangers omniprésents, de sombres menaces prêtes à rendre la vie de vos aventuriers insupportable. Rhadjabân est une ville nouvelle, mélange des villes champignons du Far West, des cités étranges des *Mille et Une Nuits*, ou des utopies à la Jules Verne. Cela ne veut pas dire que vous n'y trouverez pas de nombreux mystères et matières à aventures. Au contraire. D'ailleurs, certains secrets qui commencent aux alentours vous réserveront peut-être quelques surprises plus tard.

Ainsi, plutôt qu'une région que vous n'utiliserez qu'une seule fois, Artab pourra servir de point de départ à vos campagnes, les voies de communication qui l'entourent devraient suffire à l'importance quel que soit le jeu. Nous avons choisi aussi de ne pas dévaloriser les joueurs par rapport aux meneurs de jeu.

Ainsi, en dehors des secrets de la région et des caractéristiques, regroupées dans les pages de fin, tout ce qui est indiqué ci-après pourra être aussi bien par le meneur de jeu que distribué aux joueurs/personnages.

Si vous désirez avoir plus de renseignements sur les chevaliers d'Arain, ou sur certaines armes de la région, vous trouverez des compléments d'information dans notre numéro 94 (articles sur Gwé & Millord p. 68-70). Dans le numéro précédent, vous trouverez également p. 48 un scénario *AD&D* se déroulant dans Rhadjabân et permettant aux aventuriers de se familiariser avec la région. Dans notre prochain numéro (en septembre), vous découvrirez la suite de la description de la ville (voir Les secrets), ainsi que le début d'un scénario Grand Écran médiéval-fantastique en deux volumes qui aura Artab pour cadre.

Terre de contrastes

Située en dehors des grandes routes commerciales, la région d'Artab est d'un intérêt stratégique quasiment nul, et bien peu la connaissent si depuis une cin-

quantaine d'années on ne parlait de la nouvelle ville de Rhadjabân. Pour accéder à Artab, on peut venir du nord, par bateau, et débarquer à Havresol, un port marchand creusé dans les falaises. Ses ressources : les alcools préparés à Formont et à Rhadjabân et, depuis peu, les voyages des pèlerins et l'importation de cuivre.

Si l'on arrive par le sud, après avoir traversé une forêt dense et sauvage, on franchit de hautes montagnes et l'on débouche dans le col de Formont, une forteresse naïve spécialisée dans la production du kheteï et le travail du métal. Par l'ouest, personne ne vient jamais que les Skillyss, des humanoides draconiens, les seuls capables de survivre au désert de rocaïlle et de sable qui s'étend à perte de vue. Par l'est enfin, ce sont de grands savannes, des plaines sèches, qu'empruntent seulement quelques caravanes par an. Elles viendraient d'un ensemble de petits royaumes souvent en conflit.

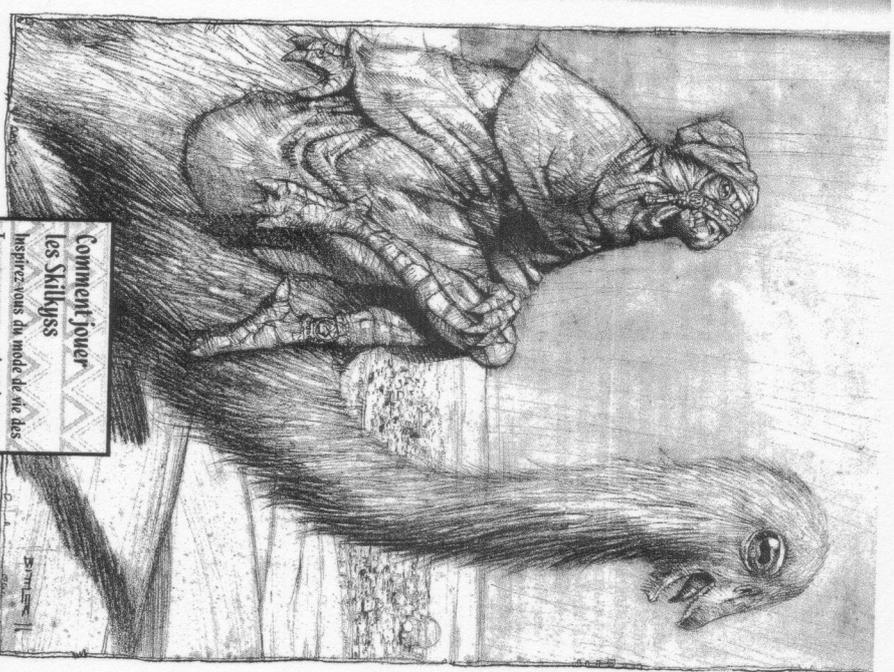
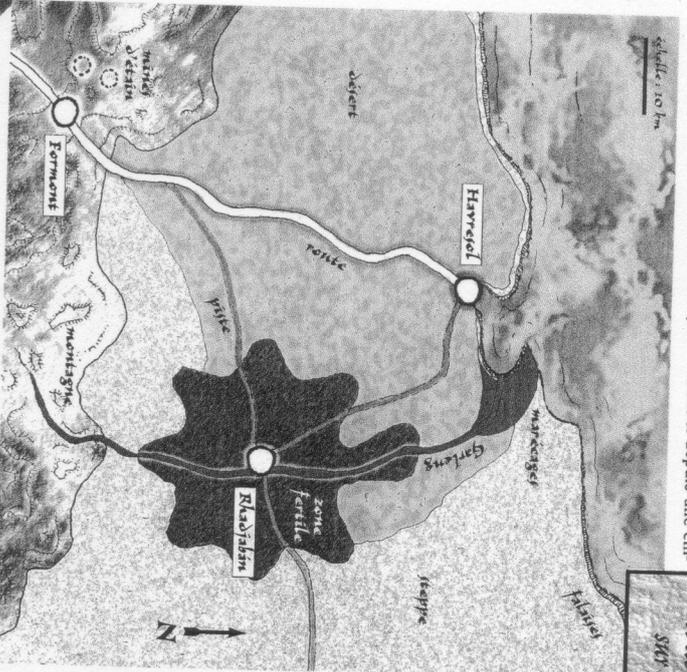
La route qui relie Formont à Havresol est bien entretenue, très empruntée, c'est une très ancienne voie, en partie pavée. Les routes entre ces deux villes et Rhadjabân sont plus rustiques, elles sont souvent qu'une piste tracée dans les rocaïlles par les caravanes.

La Fondation de Rhadjabân

Il y a cent cinquante ans, lors d'un violent orage, une

météorite fendit le ciel et s'écrasa dans la région d'Artab, non loin de la rivière Carling, là où s'élevait jadis la ville morte de Tadmeh. Le climat rude, la rivière souvent à sec, les orages violents, la terre peu fertile, avaient fini par décourager les habitants qui l'ont abandonnée. Il n'en restait que les traces d'anciennes citernes et les ruines d'un gigantesque théâtre de pierre. Des savants mystiques, ayant vu depuis Havresol la chute de la pierre céleste, décidèrent d'aller observer le phénomène. Il y avait bien en quelques autres traitées mystérieuses vers les montagnes, mais retrouver une trace paraissait plus facile dans le désert. Une fois sur place, ils sentent la puissance qui irradiait la pierre, rouge cuivre, émergeant de deux mètres du sol, sans cratère visible. Ils décidèrent de l'abriter et de bâtir autour une construction en terre cuite.

Au cours de la première nuit, deux des savants firent un rêve. Lors d'une grande bataille dans les cieux, le dieu Arain - fils du soleil - fut l'objet d'une attaque magique d'une rare puissance de la part de Thaneôs - fille de la Lune - déesse des ténébreux de la mort et de la sorcellerie. Quasi mort, réduit en miettes, les restes de son corps tombèrent dans le désert. La suite du rêve montra la renaissance de la terre, la verdure se propageant autour d'une grande pierre rouge,



Comment jouer les Skillyss
Inspirez-vous du mode de vie des lougrages pour ce qui est des pratiques quotidiennes. Pour la vie spirituelle, ils sont plus proches des Aborigènes australiens.

des hommes minuscules travailler la terre, planter et semer tout autour. Plus l'image vaporeuse d'un géant émergea de la pierre. Au réveil, les deux sages décidèrent de fonder une nouvelle ville qu'ils appelleraient Rhadjabân. « Celle qui appartient au soleil », et dont la vocation serait de faire renaitre la vie dans cette région. Leurs compagnons se moquèrent d'eux. Comment faire pousser quoi que ce soit sur ces pierres ? À peine avaient-ils ricané que le ciel se couvrit de nuages noirs comme la nuit. Les éclairs zébrèrent le ciel et en fut ainsi tous les jours qui suivirent. Un mois après, la première caravane de colons arriva à Havresol, la ville était vraiment née.

Le climat

La région est de type désertique et rocaïlleux, évoluant en savane à l'est. Même les montagnes sont peu boisées sur ce versant. Tout autour de Rhadjabân, sur environ 10 km, des cultures variées ont vu le jour (céréales, fruits, coton). Au-dessus de cette surface verte (dont la cité est le centre exacte), des nuages venus des montagnes assombrissent le ciel plusieurs fois par jour. Ils éclatent et déversent des trombes d'eau pendant plusieurs minutes.

— **Les jours ordinaires** : tous les autres moments. Un orage par jour, en général juste avant midi ou en milieu d'après-midi, jamais la nuit.
— **Les jours de Fureur** : quatre à six orages par jour, annoncés par un ciel plombé. Les rayons de soleil qui arrivent à transpercer la couche nuageuse sont comme des pincures de projecteur. Le temps est lourd, sauf pendant l'orage proprement dit où le vent semble souffler du froid. On dit que les éléments

(Jusqu'à une demi-heure), souvent, les précipitations sont précédées d'éclairs, de tonnerre et foudre. Une fois la pluie tombée, le ciel est en moins d'une heure. Si les orages sont aléatoires, il pleut de cette façon au moins une fois par jour (mais seulement au-dessus de la cité).

— **La haute saison** : de deux à quatre orages par jour, elle correspond plutôt à l'été. Il fait moins des tonnares, au cours duquel les vents redoublent de violence.
— **La basse saison** : un orage tous les quatre à cinq jours (correspond généralement à un mois au cœur de l'hiver). Il fait 20-25° à l'ombre.

raconteur une fois encore le duel du dieu Arain et de la Ténébre. Il y a toujours cinq jours de Fureur à la fin du mois des Tonnares, mais il arrive que ces phénomènes se reproduisent de façon irrégulière deux ou trois fois dans l'année.

Les animaux de monte

Il y a très peu de chevaux dans cette région, en avoir est un signe de richesse. Certains marchands nantis vont jusqu'à entretenir un haras, juste pour affirmer leur puissance et leur goût du luxe. Certains des chevaliers d'Arain ont des chevaux, leur Temple étant assez riche pour leur en fournir. L'animal à tout faire, équivalent du chameau, est le shog-shog. Ce mammifère, ressemblant à une grande autruche à poil long, sert de monture (pour une personne) et d'animal de trait. Il est plat et très bête, mais capable parfois de s'amballer car il est sensible aux vapeurs d'alcool qui l'envoient très rapidement. Des tapis, des couvertures et des vêtements chauds (pour la nuit dans le désert) sont tissés avec ses poils. Ils sont très solides, mais malodorants.

Dans Rhadjabân, il existe quelques shog-shogs rouges appelés ainsi en raison de la couleur de leur pelage. Ce sont des animaux sacrés protégés par le culte du dieu Arain, à la manière des vaches en Inde. Il y en a très peu, mais ils vivent en liberté et il est interdit de les maltraiter, de les gêner, de les harceler, etc.

Les hommes-dragons bleus

Les Skillyss sont les premiers habitants du désert de pierre. Ce sont des hommes-dragons, proches des gargouilles mais sans ailes, au cuir épais et écailleux de couleur gris-bleu. Hauts de deux mètres, assez costauds mais minces, ils ont un vestige de queue au bas des reins. Ils sont habillés d'amples vêtements bleu sombre et se déplaçaient généralement à pied, mais ils utilisent des shog-shogs pour transporter leurs tentes. Certains portent des turbans pour se protéger du soleil. Les Skillyss sont quasiment insensibles à l'électricité. Chaque tribu (de dix à soixante membres) pense qu'elle a un dragon bleu roien qui lui est dévoué, proche de l'esprit de la tribu, et qu'elle contacte au cours de séances de danse et de rêve en commun (grâce aux décoctions de blanche, une herbe-aracée du désert aux vertus oniriques). Il n'existe pas de magicien chez eux, mais ils ont des chamanes, et sont reconnus pour être à la fois résistants et/ou perrhéables à la magie (en fonction de ce qu'ils désirent).
Ceux qui vivent en ville sont des sans tribu, des hors-castes, ils ne sont pas mégrifiés par les leurs, juste considérés comme des handicapés. Les Humains se méfient des Skillyss, mais ne leur cherchent pas noise (on se sait jamais, ils pourraient devenir dangereux!).

Havresol

Le comptoir des eaux bleues

Un port au soleil

Havresol, au fond de la baie du Soleil, est l'un des principaux accès à la région de Riad-ahab. La ville proprement dite s'étend en haut des falaises, qui sont, à cet endroit, hautes d'une vingtaine de mètres. Le port, quant à lui, se trouve sur un flot rocheux. C'est un labyrinthique complexe de jetées et d'entrepôts, où la place commence à manquer.

Les maisons d'Havresol sont basses et blanches, généralement organisées autour d'une cour intérieure, avec beaucoup d'arcades. Toutes ont, sur le toit, une citerne plus ou moins profonde. En effet, l'approvisionnement en eau douce est un problème constant. Il y a qu'une source, qui alimente la fontaine de la grand-place et les pluies suffisent à peine pour assurer le complément. Un aqueduc est en cours de construction, mais seuls les travaux préliminaires ont commencé.

Histoire

Fondée par un navigateur haouaragé il y a huit siècles, Havresol a connu un développement lent, mais régulier. La ville devait, en fait, porter le nom de Nouvelle-Havresol. La pre-

mière cité baptisée Havresol (celle du naufrage) était construite à l'embouchure de la Carlang, dans un site beaucoup plus rationnel. Il y a cinq siècles, elle fut détruite par une étrange combinaison de tremblement de terre et d'inondation. Les survivants s'installèrent en haut des falaises. L'ancienne Havresol a la réputation d'être hantée, mais en fait on n'y trouve que serpents, moustiques, crocodilles et fleuves maléfiques...

● **Le quartier riche** (1). Une rangée de maisons somptueuses, perchées au bord des falaises. La vue sur la baie est superbe, mais tout le monde attend le jour où elles s'écrouleront...

● **L'escalier sans fin** (2) et la Rampe (3). L'escalier part du port et donne sur la place d'armes, le palais et la caserne. Seuls les gardes et les hauts fonctionnaires passent par là. La Rampe, beaucoup plus fréquentée, sert au transit des marchandises. Tous deux peuvent être bloqués par des hereses, en cas d'attaque venue de la mer.

● **Le palais** (4). Il abrite les différents conseils et la Seigneurie.

● **Le quartier des temples** (5). Les marins et les marchands qui fréquentent la ville sont d'origines et de confessions très diverses. Moyennant une petite redevance, les autorités d'Havresol sont toujours heureuses d'accueillir un oratoire dédié à un dieu étranger, à condition que son culte ne trouble pas l'ordre public. Beaucoup de marins, fatigués de trouver un engagement, s'autoproclament « initiés » et ouvrent leur chapelle.

● **Le quartier commerçant et le grand bazar** (6). On y trouve des auberges, des restaurants et des échoppes de toute nature.

● **Le caravansérail** (7). C'est là la Bourse et le centre d'organisation des caravanes vers l'intérieur des terres (et, accessoirement, un endroit idéal pour des aventuriers sans emploi et désireux d'en retrouver rapidement).

À visiter

● **La fontaine** (8). Cette grande vasque de marbre vert, ornée de genres porte-chance, est toujours très fréquentée : domestiques, porteurs d'eau ou simples particuliers viennent y puiser de l'eau et échanger des potins.

Personnalités marquantes

Arren Iounnir, maître de caravane

Ce petit homme sec, avec un visage mangé de barbe et un turban légèrement de travers, a la réputation d'être l'un des meilleurs caravaniers de la région. En tout cas, ses caravanes ne sont jamais attaquées par les brigands (qui sont d'ailleurs peu nombreux dans la région).

Maitre Gedlin, ingénieur malgré lui

Venu d'un lointain royaume du nord, ce petit bonhomme respire à comblis deux erreurs dans sa vie : se présenter à l'entrée de la ville comme « hydraulicien », et se laisser entraîner dans une affaire sourdide où sont intervenus une prostituée de luxe, deux kilos de loutre vert, une jarre d'huile, neuf brigands... et au bout du compte, la millrice. La Seigneurie lui a laissé le choix entre la décapitation et la

Comment jouer les Solaris, les habitants d'Havresol

La cité est grande des villes grecques et turques de la fin de l'antiquité. Si on lui on laisse le temps, la Seigneurie développera une aristocratie proche de celle de Venise du XV au XVIII siècle.

● **Autour de la baie**, permettant d'amener à Havresol l'eau de la Carlang, il a préféré l'aqueduc, mais il lui a préféré la construction d'un aqueduc.

Formont

La forteresse des Nains chauves

Cité d'ocre et de fumière

Barrant la route commerciale de l'ouest, Formont fut jadis l'ultime forteresse-revue de colons nains partis chercher aventure et richesse dans les montagnes. À présent, c'est une véritable ville, paresseusement nichée entre les flancs abrupts d'un canyon. À l'ombre d'impressionnants remparts de bois et d'argile craquelée, des centaines de bâtiments cubiques s'agglutinent en un dédale anarchique d'étroites ruelles sinuant entre les terrasses accidentées de soleil ou à l'ombre des surplombs rocheux. Chaque façade, blanche à la chaux, est ornementée de runes ocrees formant de splendides fresques. Les ruelles sont perpétuellement encombrées, la plupart des habitants prêtent progresser de toit en toit en empruntant de rudimentaires échelles ou échafaudages. En périphérie, de grandes demeures dominent la ville : ce sont les domaines des puissantes scortias, les familles fondatrices et secrètes de Formont.

La terre qui dort

Rudes et courageux, les Käs (ou Nains kàs, soit les Nains « chauves » en dialecte local) forment une communauté solidaire et originale. Ils attachent une importance particulière à leur barbe, qu'ils tressent patiemment avec des perles de couleur : sa longueur dépend du rang social, et chaque perte correspond à un événement marquant. Leur peau tannée par le soleil et leur crâne rasé et tatoué d'arabesques complexes (les symboles de leur scortia, tout comme les fresques des façades) donnent aux Käs un air farouche. On dit que c'est la chaleur accablante de Formont qui les pousse à passer le jour dans de confortables hamacs, et à ne s'activer qu'en cas d'extrême nécessité ; mais lorsqu'on les connaît bien, on sait qu'ils pensent que la vie rêvée est presque aussi importante que la vie « réelle ». Les Käs sont de redoutables lutteurs, et leur agilité est bien plus grande que leur corpulence ne le laisse suggérer.

Curiosités marchandes

Les mille et une facettes de la culture kàs ont donné à la ville-forteresse une couleur locale unique et pittoresque, offrant aux visiteurs de multiples attraits commerciaux :

— **Les artisans**. Les Nains kàs se considèrent comme des artistes et prennent tout leur temps pour façonner leurs chefs-d'œuvre : selles ornementées et fers à shog-shog, trompettes, cymbales et objets de la macération d'un certain serpent des sables dans de l'huile de bié à 60°. Le kierzai anime les tavernes enfumées de Formont.

— **Les foyers de rêve**. Les Nains kàs savent non seulement forger des armes et des armures de grande qualité, mais on leur prête (à juste titre) la capacité de les enchantier. Pour cela, des rituels secrets ont lieu au fond des forges, sous la montagne, « là où l'obscurité favorise le sommeil ».

La légende du Dragon aveugle

On dit qu'au cœur des montagnes, au-delà de Formont, se élèvent les ruines de la Cité interdite. Nul ne sait quel peuple l'a bâtie, mais on prétend qu'un fragment du ciel s'y écrasa jadis. Peu après, d'étranges maladies se répandirent, éradiquant toute vie. Émergeant

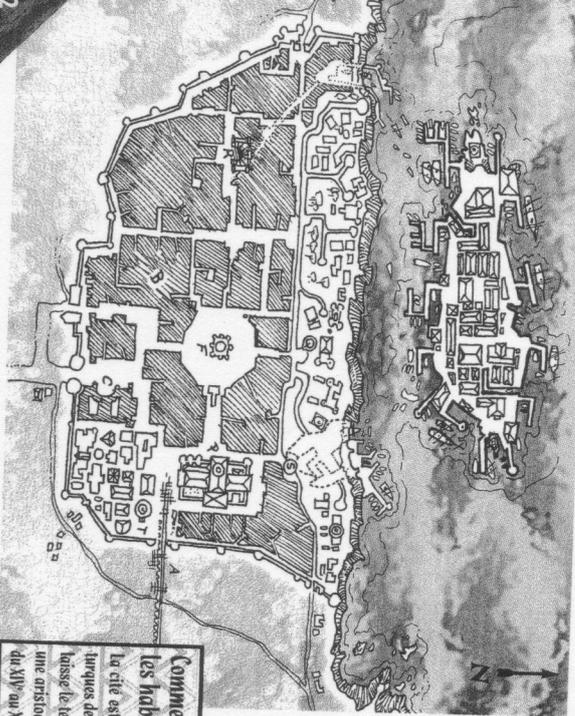
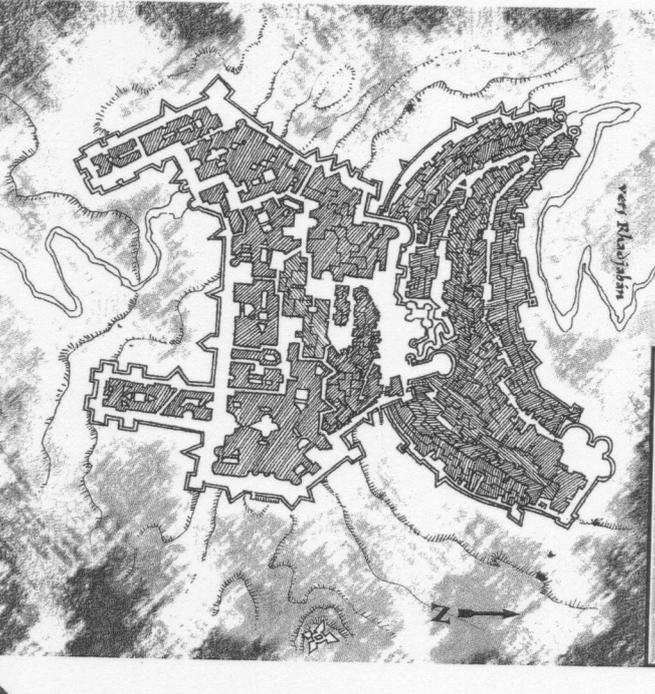
Le poing de Pandore

Facile à dissimuler sous une pan de vêtement, il se présente sous la forme d'un large bracelet de cuir gris (parfois de métal) ornant l'avant-bras. Sert sa face supérieure court une tige de verre gris comme un goulot de bouteille. L'arrière du cuir contient un puissant ressort, tandis que l'avant, creux, peut accueillir un petit projectile (tête de plomb, ussette vermineuse, etc.). En combat, il faut pointer le bras pour viser, et actionner le ressort avec l'autre main : la tige s'ouvre alors, projetant sa charge qui touche sa cible à 50 m. (Voir Gwô de Milland, CB n° 94, p. 69.)

de la cité détruite, un monstreux dragon bipède apparut alors. Son corps aux mutations étranges était bardé de scarifications rituelles et ses paupières étaient cousues afin, dit-on, qu'il ne puisse contempler sa propre abomination. Le Dragon aveugle établit son domaine au cœur des sombres montagnes de la Cité interdite. Sous les arches se rassemblèrent bientôt d'innombrables formes de vie mutantes, sinieuses et dansant au son de filices impies. Quand on demande aux Nains kàs ce qu'il en est de la cité, comment l'atteindre, ils répondent : « En t're bien sûr, comme toutes les légendes ; mais pas sans un bon guide. »

Comment jouer les Kàs

Inspirez-vous du mode de vie des Indiens Hopis, des habitants d'Indiens jouant l'écrit de Carlos Castaneda, et d'éléments de la civilisation antique (autre autres le portage du travail).



En approchant Rhadjabân

Haïte-là

Les douanes

La première chose qu'un voyageur découvre en allant à Rhadjabân (mis à part les grandes exploitations agricoles), c'est l'une des trois douanes installées le long des pistes conduisant aux portes de la ville. Situées chacune à un ou deux kilomètres en amont de leur port, le respectif, elles ont plusieurs fonctions, mais en tout cas pas celle d'empêcher les étrangers de passer. Ces douanes sont des ensembles de grands bâtiments à un seul étage, qui font office de :

- caravansérail, pour l'arrivée, le départ et l'organisation des convois marchands. On y prélève les taxes diverses sur les marchands qui seront vendues au marché local ou en ville ;
- bureau de change, où l'on échange son cuivre contre des zihhams, la monnaie locale (voir plus loin) ;
- consigne, endroit fortement gardé où l'on dépose les objets interdits en ville (voir plus loin) ;
- poste de police et prison. Les chevaliers qui y résident maintiennent l'ordre dans le faubourg proche du poste.

Des écuries avec des chevaux y sont attachés :

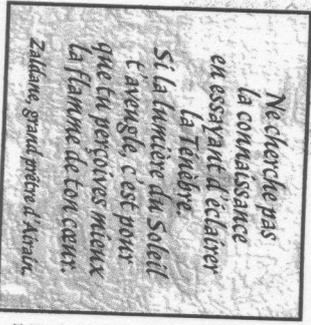
— Tribunal et conseil. La loi est l'appanage des prêtres d'Aïrain. On peut les consulter à propos des us et coutumes de la ville. Ils font office de scribes ou de témoins officiels de contrats.

Chaque douane a sa particularité. Celle du nord est dite douane d'Aïrain, c'est la plus importante garnison de chevaliers d'Aïrain (cent hommes). Elle gère la plus grosse part de l'achat, on y trouve une quinquantaine de chevaliers d'Acier (voir CB n° 94, p. 72-74). Enfin, la douane de l'est, dite douane de l'eau, est bien plus petite. Construite à côté du pont qui enjambe le Garteng, on y trouve pas de prison et les écuries n'abritent que des mules et des singes-singés qui servent à transporter l'eau de la rivière aux citernes de la ville.

Les faubourgs

Les faubourgs s'étendent surtout au nord et à l'ouest de Rhadjabân, vers les douanes et au pied des murailles. On y trouve pour moitié des paysans et autres ouvriers agricoles qui travaillent dans les champs proches, et pour moitié des voyageurs pauvres qui s'y sont sédentarisés. Il faut dire que l'on y trouve autant de malsons en terre cuite que de tentes, et que les taxes de résidence sont plus que faibles. Le voyageur pourrait craindre de circuler dans un bidonville, mais il s'agit plutôt d'une ville champignon qui s'étend un peu anarchiquement, suivant de grandes allées plus ou moins

droites, ici, plus qu'en ville, on trouve toutes sortes de services : porteurs, gardes du corps, artisans du verre et de la terre. Si la loi est sommaire, elle est bien plus facile que derrière les murailles, et les chevaliers laissent les voleurs relativement tranquilles. Il est même possible (et encouragé) de bâtir temples et chapelles à son ou ses dieux favoris. La seule réelle interdiction est : pas de dieux dits « de la Terre » et pas de pratiques ou rituels portés ou de loin à la magie noire.



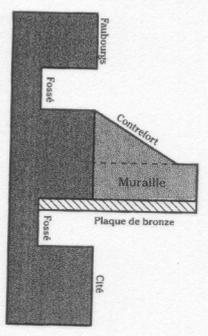
Le théâtre des Skilligys

Au centre d'une vaste esplanade trônent les ruines à demi englouties par le désert d'un fantastique théâtre abandonné. Personne n'ose s'aventurer en ce lieu, que l'on dit hanté par les spectres de défunts acteurs. Personnellement, mis à part les mystérieux hommes-dragons — les Skilligys — qui s'y installent en masse deux à trois fois l'an, lorsque leurs migrations les mènent sous les remparts de Rhadjabân. Le jour, ils sommeillent au milieu de leur impressionnante cité de tentes modernes, ou sur les bancs de pierre baignés par le soleil. Mais sitôt la nuit tombée, le théâtre résonne de clameurs étranges, tan dis que les Skilligys échangeant des plantes rares ramassées du désert profond contre des objets manufacturés par les magés de la ville. Jusqu'ici, ils se sont toujours montrés pacifiques et réservés. Mais au fond, qui les connaît vraiment ?

Les murailles

Il y a cinquante ans, après les jours de Fureur, le grand prêtre de l'époque réunit le conseil et tous les prêtres pour leur annoncer qu'il avait eu une vision du dieu Aïrain. Il fallait construire une grande muraille pour ceindre la ville, avec le temple pour centre. La forbole du culte. On percevait seulement trois portes, la quatrième figurant sur le symbole représentait les mystères que l'homme ne peut franchir.

Et la construction commença. Que ce soit grâce à l'énergie humaine ou par magie, il faut seulement cinq ans pour achever la structure elle-même, et encore un an pour parer les murs intérieurs de grandes plaques de bronze. Les murailles, constituées de terre cuite et de pierre, avec des contreforts, sont longes et profondes (à l'extérieur comme à l'intérieur aucune maison ne s'adosse à l'enceinte). Les portes de la ville sont en bronze (on les ferme pour la nuit) et elles coulissent à l'intérieur des murailles. Le grand port de bois qui franchit le fossé est lui aussi recouvert de lamelles



L'usage du cuivre

Le transport et la possession

Que ce soit aux douanes ou aux portes de la ville, on expliquera au voyageur les usages et la réglementation concernant les métaux à Rhadjabân. En résumé, on peut y introduire n'importe quel type de marchandise, sauf le cuivre qui est composé des matériaux suivants : cuivre, bronze, fer et acier.

Pour le fer et l'acier, on autorise l'équivalent d'un poids de 5 kilos par personne (en général, une épée et une dague, mais pas une cote de mailles et encore moins une armure de plates).

On rachète aux aventuriers leurs pièces en cuivre, en échange de pièces en argent, à un taux relativement intéressant. Le zihhâm, utilisé en ville, est une pièce gravée à base de zinc et d'étain. Il est possible d'échanger ses pièces de monnaie contre des zihhams (1 pièce de cuivre contre 1 zihhâm). Mais il est encore plus intéressant d'échanger du cuivre contre de l'argent (les douaniers offrent 10% de plus d'argent que ne vaut le cuivre). Quand on quitte la ville, on peut rechanger ses zihhams contre de l'argent ou de l'or (mais pas du cuivre). La monnaie est donc perdue. Il est interdit d'introduire en ville des objets (casseroles, armes et/ou armures, etc.) en aïrain, cuivre ou bronze, mais leur possession est autorisée dans les faubourgs. On oblige les voyageurs qui possèdent de tels objets à les laisser en dépôt aux consignes de la douane. Ils sont récupérés en repartant. Il y a néanmoins des exceptions pour tout ce qui concerne les objets magiques ou enchantés (même métalliques) qui peuvent circuler librement. Pour un prix exorbitant (au minimum cinquante fois la valeur du métal brut de l'objet), certains prêtres d'Aïrain peuvent rendre temporairement « magiques » certains objets et leur permettre ainsi de pénétrer en ville. Cette magie n'a aucun effet visible, et disparaît en général dans les cinq jours.

Si un voyageur est arrêté en ville en possession de cuivre, son métal est aussitôt confisqué. Pour de grandes quantités (au-delà de cinquante pièces de cuivre), le contrevenant est banni et subit la marque d'acier (voir le Temple).

La transformation

Tout le cuivre qui pénètre en ville suit un trajet bien précis, dans des chariots de bronze hermétiquement clos, et va directement à la fonderie du quartier des maréteux. Cette fonderie est la propriété des prêtres d'Aïrain, mais ils ne sont pas forgerons pour autant. Les fondeurs, caste supérieure des poseurs (ceux qui posent les plaques de bronze), sont seuls autorisés à manier ce cuivre et ce bronze. Ils sont aidés par quelques Kâs, des naïns forgerons résistants bien à la chaleur infernale. Le cuivre est transformé en bronze après avoir été mélangé à de l'étain. Il y a deux qualités de bronze produit : celui à 8% d'étain, appelé bronze d'esprit, servant aux ornements de quelques statues ; et celui plus courant, avec 20% d'étain, ou bronze de corps, pour tous les autres usages, c'est-à-dire recouvrir des murs, former des minarets. Les prêtres habitués ensuite le bronze ainsi fondu, ce qui lui donne une « signature » magique qui permettrait de le retrouver à distance s'il était volé. De plus, ce rituel diminue l'oxydation du bronze, évitant qu'il tourne trop vite au vert-de-gris, et augmente sa résistance à la chaleur et aux éclairs.

Le bronze est toujours fixé. Il n'est jamais mobile. Ainsi il n'entre pas dans la composition des bijoux, des armes, des armures. Les chevaliers d'Aïrain ne peuvent pénétrer en armure de bronze soit à peine tolérées. Il semble également que le cuivre (qu'un contrebandier pourrait avoir dans sa bourse sur 100 chaque jour pour un voyageur possédant du cuivre) en demande ce qui s'est passé, et que l'on n'ait pas peur d'être arrêté en partant, on apprendra que « Le dieu Aïrain a pris sa part ». (Voir Les secrets p. 82).

Les magiciens ont construit des « machines infernales » (à base de mécanique, d'électricité et de magie) à partir du bronze fourni par le Temple. Ils le payent un prix raisonnable tant qu'ils respectent les plans de construction et d'urbanisme décidés par les autorités religieuses et les maréteux. Par contre, pour leurs expériences, ils ont besoin de cuivre pur. Celui-ci leur est vendu dix fois plus cher que le cuivre du métal (voir scénario p. 48). Et encore, ils disposent de toute petites quantités, et uniquement après qu'ils aient décrit le cadre de leurs recherches au Temple. Il semblerait que certains magiciens pensent à organiser un trafic du cuivre pour se procurer celui qui leur manque.

Et si nous lisions l'encyclopédie

Voici quelques renseignements très denses encyclopédiques. Vous pouvez vous en servir pour rendre Rhadjabân plus « réaliste ».

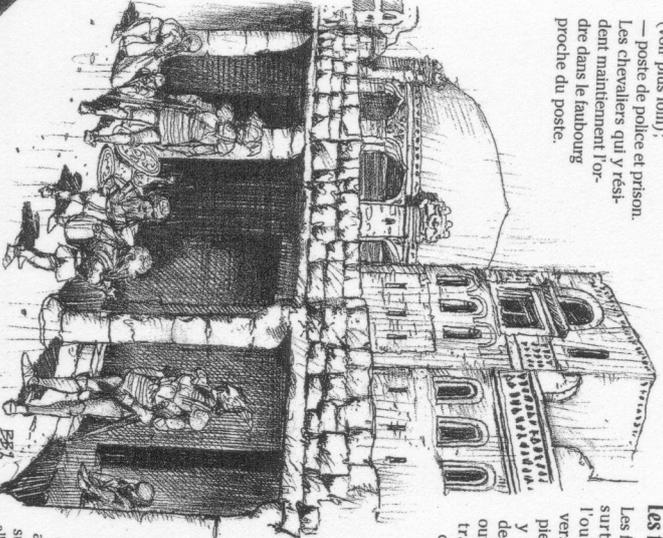
- **Bronze.** Alliage de cuivre et d'étain. À forte teneur en cuivre (près de 80% de cuivre), les bronzes sont des alliages de fonte obtenus en dissolvant au phosphore, avant coulé, les constituants oxydés du cuivre et de l'étain, servant le pourcentage d'étain, l'usage du bronze est différent.
- **Aïrain.** Synonyme ancien de bronze, employé également dans le sens « résistant, impitoyable, implacable. Il y a donc pas de différence entre bronze et aïrain.
- **Laiton.** Alliage de cuivre et de zinc (zinc de 5 à 40%). Utilisé en bijouterie pour sa malléabilité, sa résistance mécanique et à la corrosion.
- **Cuivre.** Métal de couleur rouge-brun. Après l'argent, c'est le meilleur conducteur de la chaleur et de l'électricité. Il s'oxyde à l'air et se couvre d'une couche toxique de vert-de-gris. Et l'oxydation du cuivre peut être employé comme antiseptique naturel, un excès de cuivre dans des aliments étant par ailleurs très toxique.
- **L'oxyde de cuivre.** sert à colorer le verre en rouge ; l'oxyde de cuivre (noir) sert à colorer le verre en vert ; le sulfure de cuivre est bleu (nyctagète) ou blanc (anhydride) ; le chlorure de cuivre est blanc, insoluble dans l'eau. On trouve le minéral de cuivre sous forme oxydée (cuprite, azurite, malaquita) ou plus souvent sous forme sulfatée (chalcopryrite, chalcocite, bornite).
- **L'argent** est un oxyde de cuivre rouge, fréquent aux affleurements des sites métallifères.
- **L'azurite** est un carbonate naturel de cuivre, de couleur bleue. La malaquita est une pierre d'un beau vert vif, utilisée en joaillerie et cabochons.

Comment jouer les faubourgs

L'ombrière y est proche des villes du far West américain comme l'ombrière, mais au même temps on pourrait se croire sur les bords du gouffre pour ce qui concerne les habitations et la population. Il y a des grandes zones désertes et des rivières ou des marécages qui goudailent le monde.

Os et conteneurs

Un petit bol d'eau est posé derrière la porte de chaque maison, on s'y lave les mains avant de se goûter de son grand gâché par terre. Il y a longtemps, quand il y avait encore un peu de cuivre dans la région, ces bols étaient installés à la sortie des maisons, ce qui en faisait l'eau afin de recueillir les incrustations particulières de cuivre.



Le guide du voyageur

« Écoute, étranger, le Vrysh'Anath* qui appelle tes pas, laisse-toi emplit par l'âme de la cité d'Atrah et entivre-toi de son spectacle enfiévré. Dambule sous les arches d'argile, au gré des larges voies saupoudrées du sable brun du désert. Poursuis les brumes odorantes et s'échappant des étuves surpeuplées. Contemple les mille bigarrees, polisseurs de bronze, musiciens inspirés. Car le Vrysh'Anath est lieu de tolérance. Apprends aussi la patience lorsque sommelie le shog-shög sacré en travers de ton chemin, et arrête-toi un instant sur une place ombragée : en un clin d'œil, elle se remplit d'une foule hilare se pressant autour d'un tisseur de rêve, qui ahonnet l'orage, car les fornales de foudre peuvent en un instant souffler toute vie... »

Extrait de « Rhaqabân, cité magique » par Rhaqik Nish.

* Terme désignant les quartiers populaires de Rhaqabân, signifiant littéralement l'âme volée.



tissus trempent dans des bains multicolores. On peut y rencontrer d'imposantes matrones demi-orques géant les tentures, mais aussi des gangs d'enfants voulant semer leurs poursuivants, ou quelques voleurs négociant une affaire discrète.

Le chemin des Melomanciens

C'est un labyrinthe de passages couverts situant entre les habitations des musiciens de Rhaqabân. S'y promener est une aventure aussi épique que poétique... Ici, une citihare résonne derrière les volets clos d'une rue déserte. Là, le passage s'empli de danseuses elles vibrant au son du bolong et des didgéri-dons d'un orchestre hobbit déchamé. Ailleurs, on aperçoit un melomancien gnome penché sur d'étranges instruments, comme cette énorme trompe reliée à un soufflet de forge, dont les basses fréquences tirent s'effondrer tout un étage. Au hasard des rencontres, on peut apprendre la harpe ou le yawwangi à vent, être enrôlé dans une école de hardes, à moins de faire les frais d'une dispute entre danseuses de braise, ou d'être défilé en duel de cris.

Les mille et une croisés

À chaque carrefour trône un espace privilégié, lieu d'échanges, d'altercations et de spectacles. Des les premières lieux du crépuscule, la foule se masse autour des artistes : les khéfrs, êtres décharnés et ascétiques qui s'allongent sur des planches de poines d'os; les dresseurs de brume capables de générer et de maîtriser des chapelles de petits nuages colorés au rythme des histoires fantastiques contées par les tisseurs de rêve.

La rue des Croissants de miel

C'est un enfer de tentations pour les gourmets. Les pâtisseries y exposent leurs créations les plus originales, crèmes brûlées au khelzai, gâteaux au lait de shog-shög... Un seul inconvenient : les caves et greniers de la rue sont tellement infestés de farfelais, que des nutus gourmands et voleurs de sucreries, que Sham Balog le maître pâtisier a créé une brigade de lutte contre ces nuisibles.

Autres endroits pittoresques

La terrasse aux Couleurs
Venelles, escaliers et ponts étroits s'y entrecroisent au milieu des bassins où laines et

BELLI

Les portes de la ville

Lorsque le voyageur passe sous les murailles de la cité, sur le pont de bois et de bronze, il ressent souvent un frisson. Plus que le respect suraustre, c'est l'électricité statique qui lui fait sursauter, chauffant même le rare acier qu'il peut transporter. Une fois qu'il a tenu le certificat de la douane aux soldats en faction à la porte, on le fouille parfois, et il arrive qu'un prêtre lui lance un regard curieux (et magique, pour détecter le curvè). Derrière les portes, avant d'entrer vraiment en ville, il découvre les baraquements des gardes, prompts à réagir à toute éventualité. Comme tous les guerriers de Rhaqabân, ils portent des armures en bois, en os, en obsidienne ou en verre taillé.

Rues et places du Vrysh'Anath

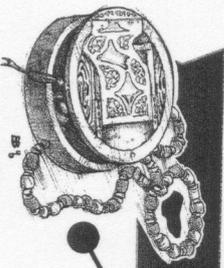
Les rues marchandes

Elles comportent des habitations au premier étage, tandis que le rez-de-chaussée est réservé aux échoppes. Un visiteur curieux ne saurait manquer la rue des marchands de bougies et ses Gnomes sculpteurs sur cire, ni les parfums envoiés de l'allée aux Épices, ou les poèmes de fleurs tissés par les Elies de la promenade des Lotus, sans oublier les courses de carrioles qui dévalent la côte des Char-

CASUS
Bellini 96
Cet encart detachable correspond aux pages 47 à 78.

Adaptations Simulacres
En page 78.

Accessoire Casus Belli
Une feuille de personnage pour Simulacres, en pages 85 et 86. (Spécial 10 ans!)



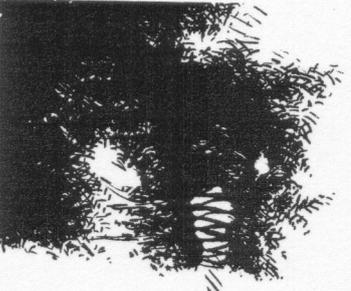
p. 48

Les jeux du ciel
POUR ADRENZ



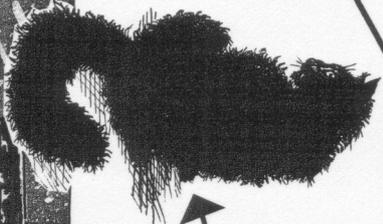
p. 52

Memory backpack
POUR EMPYRIUM



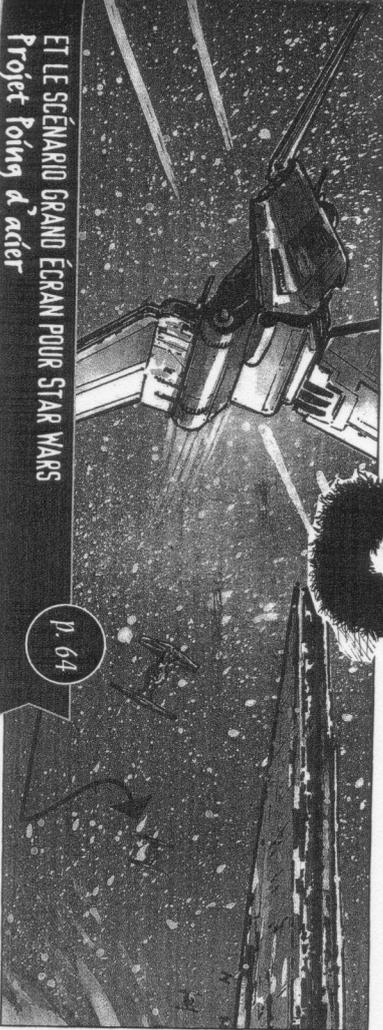
p. 55

Vert crecendo
POUR EARTHDAWN



p. 60

Solstice mortel
POUR MAGÉ



p. 64

ET LE SCÉNARIO GRAND ÉCRAN POUR STAR WARS
Projet Poing à acier

Adaptations pour SIMULACRES

Le jeu de rôle élémentaire



Lorsque l'on joue à un jeu de rôle, on ne possède pas tous les jeux écrits. Plutôt que de laisser dormir les scénarios de cet enjeu, nous vous suggérons de les adapter. Évidemment, il n'est pas question d'un jeu de rôle qui ne soit adapté dans une aventure médiévale. Nous vous fournissons quelques pistes, et vous signalez les passages difficiles à modifier dans ces scénarios. Les adaptations sont données pour *Simulacres*, le jeu de rôle publié par Casus Belli, mais vous pouvez essayer avec un autre système.

GRAND ÉCRAN STAR WARS Projet Poing d'acier

Pas besoin de grandes explications pour décrire cet univers : c'est celui de la guerre des Étoiles, la trilogie des films de George Lucas. Les règles sont suffisamment simples et efficaces pour que vous les gardiez si vous voulez jouer purement dans l'esprit des films. Si vous voulez utiliser le trame de ce scénario dans un univers de space opera différent, nous vous proposons en p. 88 une aide de jeu allant dans ce sens (Le petit capharnaüm n° 23).

SCÉNARIO ARBO Les feux du ciel

Adapté de *Dungeons & Dragons* est l'archétype du jeu médiéval-fantastique. Points particuliers : les magiciens et les prêtres emmagasinent des sorts à l'avance dans leur esprit, la puissance des aventuriers se mesure en niveaux, la morale de chaque personnage est fixée. Pour jouer ce scénario, il est recommandé de lire auparavant la description de Riadlaban et de la région d'Arbab (p. 38 et suivantes). L'article sur les chevaliers d'Arban (Casus Belli n° 94, p. 72) vous sera également utile.

● Sharrid

PMJ : Fort. **Meïter :** Magicien. **Enchantement :** Énergies magiques. **Enchantement :** Feu 1, Air 1, Électricité 1, Gueïrson 1. **Talents :** nombreux sortilèges (à la discrétion du MJ). Fabrication d'armes cool +2, Alchimie +2, Art magique +2, Cuisine +1, Chant +1.

● Quasi-élémental d'électricité

Les caractéristiques entre parenthèses sont valables dans Riadlaban, où il y a plus d'électricité qu'ailleurs.

Test de combat : 10 (12). Test de perception : 9.

Points de vie : 10 (il régénère de 1 PV par 2 passes d'armes). **Armure :** 0/0/0. **Dégâts :** [EPV et [EP], par choc électrique. **Résistance magique :** 11.

CONSEIL

Pour l'adaptation des scénarios ARBO et *Enchantement*, consultez également l'article « Comment adapter les scénarios médiévaux-fantastiques » dans Casus Belli n° 92. Les références aux sorts viennent de notre hors-série n° 11 : *Simulacres*.

SCÉNARIO EMPYRIUM Memory backup

Empyrium est un univers de space opera mêlant toutes les variations possibles de ce genre, à l'exception notable des combats épiques entre vaisseaux spatiaux et des extraterrestres exotiques (voir la critique du jeu dans Casus Belli n° 95). On y trouve péle-mêle organisations bureaucratiques, cyborgs, organismes miniers, mutants, pist... Bref, un mélange entre *Unclé*, *Bleed Runner* et *Outland*. Pour ce scénario, reportez-vous également à notre aide de jeu spéciale (Le petit capharnaüm n° 23, p. 88).

SCÉNARIO EARTHDAWN Vert crescendo

Pour tout savoir sur *Earthdawn*, lisez notre critique, p. 20. Pour résumer, Barsavie, le cadre du jeu, est un monde médiéval-fantastique relativement classique (c'est-à-dire proche d'AD&D). En dehors de races un peu exotiques, chaque personnage-joueur a l'équivalent d'un petit pouvoir magique. Si vous désirez adopter cette variante, donnez à chaque personnage qui n'a pas d'Énergie magique un sort de magie élémentaire de niveau 1, en lui accordant une réussite automatique pour une dépense de 1 EP ou 2PS (PK aléatoire de 1d6).

● Les syllabes

Voiez leur description dans le scénario. En ce qui concerne les caractéristiques, prenez celles des orques.

● La Behroption

Utilisez les caractéristiques d'un démon de grade 6 (SD p. 47), sans oublier bien sûr son armure (0/0/6). Il peut aussi lancer un sort de Paralysie (SD p. 43) par le regard, à 8m de distance.

SCÉNARIO MAGE Solstice mortel

Mage est un jeu situé dans notre monde. Enfin, dans un monde où les magiciens, les vampires, les loups-garoux, les créatures féériques et les fantômes existent. Pour plus de renseignements, voir notre série d'articles sur le Monde des Ténèbres (Casus Belli n° 92 à 94). Les mages ont accès à de nombreux sortilèges, extrêmement variés et virtuellement sans limites, et ont même la possibilité de se rendre dans un monde « féérique » parallèle. *Unhira*. Seul problème : notre réalité n'aime pas la magie et tout effet magique lancé en présence d'humains incrédules a tendance au mieux à être transformé et amoindri, au pire à disparaître (c'est le Paradoxe).

Si vous désirez commencer une campagne « à la *Mage* » avec *Simulacres*, il va vous falloir développer vous-même une histoire du monde. En ce qui concerne la magie, prenez celle de *StrongDragon*, en permettant la magie instinctive sans aucune restriction, en autorisant l'accès à toutes les Énergies magiques et en ne tenant pas compte de la présence de fer ou d'acier. Cadez aussi toutes les conséquences de la magie noire. En fait, les mages n'auront plus d'autres ennemis qu'eux-mêmes et les autres êtres surnaturels. Attention, si un effet magique ne peut être expliqué de façon rationnelle, non seulement il échoue, mais le mage perd 1 EP. Pour expliquer l'effet, il faut arriver à convaincre rapidement le meneur de jeu qu'il est possible, même au prix de coïncidences extraordinaires (un jet de flammes ? un lance-flamme qui tombe d'un camion militaire par hasard et se déclenche « spontanément »). Par ailleurs, un mage n'est jamais ni un humain ordinaire, vulnérable aux balles s'il n'a pas de sort de protection.

● Rigby

PMJ : Fort. **Meïter :** Magicien du Temps/Clochette. **Énergie magique :** Temps 2.

● Eleazar

PMJ : Fort. **Meïter :** Magicien des Runes possédant un démon. **Énergie magique :** Runes 2.

● Blackie

Démon de grade 3 sous forme de chat.

Pierre Macorral

pecté, suscite néanmoins bien des rumeurs : on prétend qu'ils recherchent le secret de l'immortalité et que leurs expériences ne portent pas que sur les animaux...

Le parc aux Sentiers

Au nord de la ville s'élève une butte irrégulière, entourée d'aïeules et constituée d'un patchwork de jardins et de haies. On y trouve quelques arbres, des gros rochers où les enfants viennent jouer après l'école ou le travail, quelques promeneuses pour les amoureux de la tombée du jour.

Merveilles et hauts lieux

Au Bazar d'Olong

Tenu par O'Jack le Demi-ogre et son frère O'Joe, pionniers et aventuriers de passage s'y procureront des cartes ou un petit guide de la cité, différents modèles de poings de Pandore et surtout l'ensemble des équipements décrits dans le catalogue de l'ogre moderne (voir Gwô & Millord, CB n° 94).

Le jardin des Délices

Ce salon huppé accueille les personnalités en quête de fêve et d'intimité. Dans les alcôves de verdure d'un immense jardin intérieur, on vient fumer le narguilé, écouter la symphonie hypnotique des fontaines musicales, ou halluciner sous le dôme des vitraux-changéromes, servi par les (sou-désant) châtresses compagnes volées. Les épouses jalouses racontent que dame Shérzadeen, la propriétaire, aurait acquis l'établissement grâce au

vol d'un énorme diamant (voir Le compte des 1001 nuits, CB n° 79), tandis que certaines de ses compagnes se livreraient au trafic de lotus vert, un aphrodisiaque interdit (maître Geddi d'Harvrosol en a fait les frais, voir p. 42).

La canopie

C'est le plus grand souk de la ville, une gigantesque halte de commerce parcourue d'un millier de piliers ciselés. On peut y trouver et y acheter absolument tout ce que l'on désire, à condition de savoir s'y prendre. En effet, chaque type d'article est mis aux enchères au cœur de petits amphithéâtres spécialisés où s'agitent la meute des hurleurs, les indispensables intermédiaires qui tentent pour vous (en moyennant salaire) de faire descendre les cours au plus bas. Ici, on se souvient encore du jour où un shog-shog sacré, enlèvé par des vapeurs de kiezziel, sema le chaos pendant plusieurs heures sans que personne n'ait le droit d'intervenir !

Les divines nébuleuses

Établissements très prisés du public, les étuves sont des lieux où l'on vient rencontrer des maîtres verriers concentrant la chaleur solaire, on vient s'immerger dans les vapeurs microcolorées produites par des réactions complexes entre des végétaux et certaines roches rapportées du désert profond. Celles-ci entraînent des états oniriques ou de prescience particulièrement appréciés par les artistes.

Le quartier des marteleurs

La plupart des voyageurs visitant ce quartier lui trouve un côté plus moyen-oriental que le reste de la ville. Les habitants mêmes semblent être d'une ethnie légèrement différente. C'est dans cette partie de la ville que l'on trouve les plus hautes et les plus belles tours de l'élan, que ce soit pour des plats, des bijoux, etc. Les artisans sont nommés marteleurs à cause du petit marteau qu'ils utilisent et du bruit de cliquetis continué qui résonne dans les ateliers. Plus haut dans l'échelle sociale, on trouve les polisseurs, qui forment les murs de bronze de la cité, les poseurs, qui installent les plaques de bronze, puis les fondeurs, qui coulent le bronze. Les fondeurs font partie de quelques familles seulement, dont les patriarches ne sortent jamais de leurs hautes tours.

On raconte que le quartier des marteleurs n'est pas tout à fait normal. On vous affirmera y avoir vu des

Comment jouer la ville

La cité est une ville sombre, mais égoïstement compréhensible dans un pays chaud. Si les voyageurs ne sont pas des *Yanahis*, *Riadlaban* leur apparaît un peu comme une ville active, le méditerranéen pour touristes occidentaux. Essayer malgré tout de donner une ambiance légèrement différente entre le quartier des marteleurs, l'arsenal et les autres quartiers populaires (maîtres, châtresses, alchimistes, opticiens).

Leurs sont souvent des voleurs, des tricheurs. Mais personne n'a jamais pris un marteleur sur le fait. Même s'il est vrai que c'est un quartier où perdros objets et personnes disparaissent...

Quelques personnalités nettoyeurs-voltigeurs

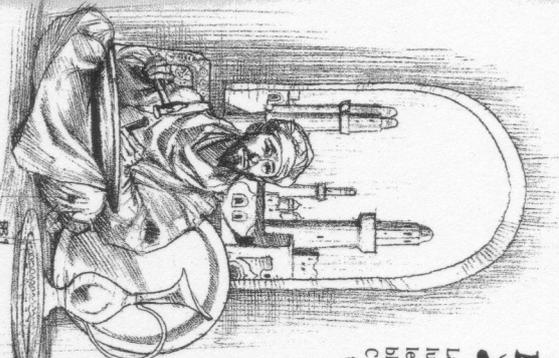
Les enfants qui n'étudient pas travaillent souvent très jeunes, et certains choisissent de devenir nettoyeurs-voltigeurs. Munis de harnais, ils passent de toit en toit pour entretenir les coupoles et les bulbes de bronze. Les plus audacieux, comme *Yaayoo* l'insaisissable, forment des gangs de gamins qui se laissent tomber des toits au bout d'une corde avant d'y grimper avec le produit de leur larcin. L'expression « il va pleuvoir des choses » adresse à un passant que l'on s'apprête à « survoler », et signifie par extension « il y a de l'arnaque dans l'air ».

Le Clos du parfumeur

Dans une arrière-cour envahie d'herbes folles, les racines et les branches tentaculaires d'un vieil acacia poussent parmi un enchevêtrement d'alambics et de cornues, agité par une brise invisible... Et pour cause : il s'agit de *Barbassouche*, un Homme-arbre ! *Barbassouche* est maître parfumeur : il utilise des extraits de ses propres fruits et fleurs, distillés dans des récipients de cuivre et filtrés par les étranges énergies magiques de *Riadlaban*, pour créer de nouvelles essences sans l'organe à parfum disposé autour de lui. *Barbassouche* est l'un des rares de son espèce à commercer avec les Humains. Il roque parfois un onguent aux vertus miraculeuses contre quelque ingérent venu de loin. Il est transmissif qu'il quitte son autre.

La tour des chasseurs de foudre

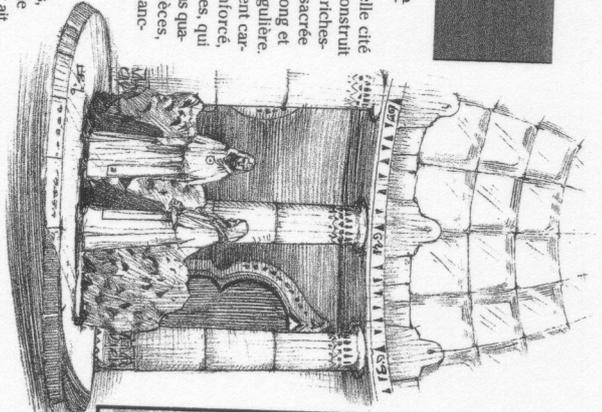
Ce bâtiment élevé, aux étages de guinguets, abrite le quartier général d'un groupe de douze dieux. Ici, savants illuminés, philosophes exotiques et autres originaux consacrent leur temps à élaborer et à tester des moyens d'échapper aux orages : baumes anti-éclair, armures foudrophobes, et autres protections.



Le Temple du dieu Airain

La Pierre rouge

Premier bâtiment érigé de la nouvelle cité de Rhadjaban, le sanctuaire a été reconstruit au moins trois fois, afin de montrer la richesse croissante du Temple. La pierre sacrée fait environ 1 m de haut sur 4 m de long et 2 m de large, mais elle est très irrégulière. Actuellement, elle est dans un bâtiment carré, au dôme circulaire de verre renforcé, entouré de hautes colonnes et d'arcs, qui



Dogmes & commentaires
 Le corps d'Airain est sacré. Il n'est autorisé à le toucher qu'à l'occasion des rites.
 Respecter la Trinité est le pré des crimes. Les plus sévères.
 Les autres crimes sont les faux.
 La colonnassance est l'art de la vie. Il ne s'agit pas de la vie, mais de la vie à travers la colonnassance.
 Le rite protège la colonnassance. Seul quand le rite est accompli, on évite la destruction.
 Quand la Trinité est présente, ne la crève pas.
 Il n'y a pas de magie sans les rites magiques. Les rites sont la magie.

ou qu'il pleuve à midi. La nuit, il y a toujours le grand prêtre ou l'un des huit rayons du soleil qui veillent à tour de rôle, quoi qu'il puisse arriver.

La vie quotidienne

Les prêtres assurent une école gratuite ouverte à tous. Les enfants qui y assistent ont droit à un repas gratuit (pas les adultes). On sert à cette occasion les confitures faites maison. Ces confitures, en dehors des taxes diverses prélevées dans la cité, sont le principal revenu du Temple. Elles sont préparées à partir des fruits des vergers du Temple (qui constituent environ un huitième des terres cultivables à 3 km autour de la cité), dans les grandes basses de cuivre des cuisines de l'économat.

La loi

La loi est à la fois rigide et souple. On batonne les voleurs, on fouette et on exile les trahis. La peine de mort n'est appliquée que dans les cas suivants : magie noire, chantage, proxénétisme, esclavagisme. On considère, quoiqu'il en soit, que le rite protège la liberté de penser et d'agir à sa guise est mauvaise et doit donc être très sévèrement réprimée (l'usage d'un Charme-personne peut être considéré comme un crime relevant de cette peine). Par contre, le vol, les coups et blessures, sont considérés comme répréhensibles, mais moins graves (quoique l'on puisse aller jusqu'à couper la main des voleurs).

Seule la contrebande de cuivre est punie d'un châtiment spécial. On injecte en des points très précis du corps du coupable de très fines et petites aiguilles en acier. La conséquence : en présence d'électricité (orage violent ou déplacement dans le quartier des magiciens), le criminel est sujet à de très fortes douleurs et des convulsions. C'est une forme très élaborée du bannissement.

Le Cercle étincelant

« Ils se sont empressés dans le Cercle. »
 Expression typique signifiant « on ne les a jamais vus. »

Électricité à tous les étages

Le Cercle étincelant, le quartier des magiciens de Rhadjaban, ne doit pas son nom à la quantité d'édifices reconvertis de bronze qu'il regroupe, bien que ce nombre soit supérieur à la moyenne des autres quartiers. Non, il le doit à la gigantesque construction qu'en bordure de la paroi sud : l'Anneau de Sahâl. Il s'agit d'une armature de cuivre formant un tunnel cylindrique de 3 mètres de diamètre posé sur des pylônes en pierre de 4 à 6 mètres de haut. La structure en est suffisamment légère pour permettre d'apercevoir l'intérieur du tunnel. De toute façon, la moindre ouverture suffit à comprendre la nature du contenu de cette construction. Rebondissant sans cesse contre les parois, des éclairs et des boules d'électricité tournent à des vitesses folles dans l'anneau. Nul ne sait pourquoi toutes ces électricités restent confinées là, bien que la moindre étincelle qui s'échappe et qu'il se charge de l'y conserver.

Sahâl était un puissant magicien, un des premiers à prendre conscience de la nature magique de Rhadjaban (voir Les secrets), qui conquit l'Anneau afin de récolter et de stocker l'énergie des orages qui frappent si souvent la ville. Grâce à ses travaux, cette énergie a été domestiquée et nombreux sont les magiciens et sorciers de Rhadjaban qui l'exploitent aujourd'hui. Ils ne sont cependant pas très loquaces quant à la façon dont ils l'utilisent ni quant à leurs fins. Sahâl a quitté Rhadjaban il y a vingt ans. Certains le croient mort, d'autres jurant l'avoir vu, un soir d'orage, descendre de son palais dans les nuages sur le dos d'un rokh nimbe d'éclairs.

La vie dans le Cercle étincelant, ainsi qu'en bordure du quartier, est pénible. L'Anneau de Sahâl est passablement bruyant et même quand on en est éloigné, le bombardement incessant de l'électricité statique qui sature l'endroit a de quoi rendre fou. C'est à dire, au cas où l'électricité elle-même ne vous a pas tué avant. Prenez garde à ne pas toucher simplement deux surfaces métalliques chargées différemment, sinon vous êtes grillé. C'est pour cette raison qu'il est interdit de serrer la main ou de toucher la peau de quelqu'un dans ce quartier. Au mieux, cela provoque un léger choc, au pire, les deux protagonistes partent en flammes. Quelques places publiques et au moins

une pièce dans chaque édifice sont enchantées pour réduire ces effets, mais la promesse n'est pas de mise dans le quartier.

Une magie électrique

L'électricité qui imprègne l'air du quartier affecte aussi les phénomènes magiques qui s'y rapportent. Ainsi, les sortilèges produisant de l'électricité y sont deux fois plus efficaces. Cependant, ils ont une fâcheuse tendance à perturber également le magicien qui les lance. Il existe des versions amelloisées de ces sorts qui gomment ces effets néfastes, mais elles sont plus difficiles à apprendre. D'autant plus que les magiciens de Rhadjaban ne s'attachent pas que cette connaissance se répande. Ils auraient, dit-on, découvert des enchantements permettant de sculpter l'électricité. C'est pourquoi de nombreuses légendes locales parlent de héros possédant une armure ou un chapelet forgés dans un éclair. Mais l'usage le plus répandu de l'électricité par les magies est la fabrication du fizz.

Alcool Émir

L'alcool occupe une large place dans la vie de Rhadjaban, et particulièrement dans celle des magiciens. La légende veut que Sahâl inventât le fizz alors qu'il cherchait un moyen de calmer la migraine causée par le bombardement électrique de son anneau. Nul ne sait si Sahâl est même à l'origine de cette boisson, toujours est-il que son effet est remarquable. Elle plonge le corps de celui qui la boit dans un état de délicieuse torpeur, tout en lui permettant de conserver son acuité intellectuelle... si on la boit en quantité raisonnable.

La recette du fizz est l'un des secrets bien gardés de Rhadjaban. Son goût rappelle quelques herbes du désert, mais c'est l'électricité qui lui donne tout son pouvoir. Le fizz pétille et émet des étincelles qui peuvent inquiéter ceux qui le découvrent. Comme il se décharge de son énergie en quelques jours, il ne peut être exporté. Les magies le commercialisent dans une grande taverna en bordure de leur quartier, l'Enfer. Tout visiteur de Rhadjaban se doit d'aller y boire au moins un verre. L'effet bénéfique que le fizz a sur les habitants des tours ébran-

Comment jouer les magiciens

Ce sont souvent de doux illuminés et de bons vivants, prenant le côté scientifique de la magie. Ce sont plus des professeurs formés que des sorciers. Ils ont une surveillance soignée sur les tours des magiciens, leurs intentions sont elles pures. La magie vulgaire est elle bien connue aux sommets du dieu Airain, le cuivre est filtré avec toute la précision qui lui est dû. Le magicien doit donc, lorsqu'il agit, être sûr que son acte est bien compris de la formidable source de savoir que pourraient amener des expérimentations systématiques.

Les Skillblys

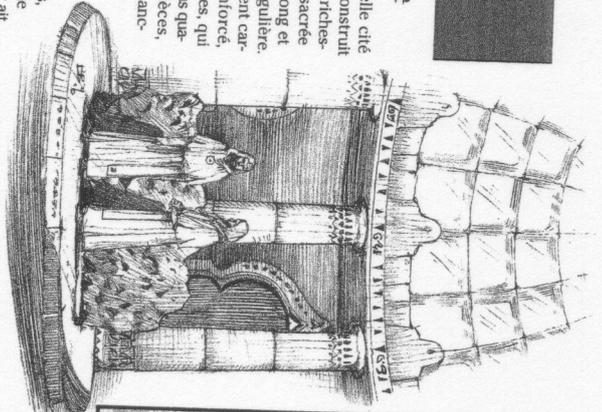
Du fait de leur résistance innée à l'électricité, les Skillblys sont très recherchés par les magies comme apprentis. Rares cependant sont ceux qui acceptent de vivre dans la cité. Frappés d'ostracisme par leurs frères, ils sont surnommés les Mauves ou les Lisses (sur la peau desquels l'homme ne fait que glisser). Ils habitent presque tous une ruelle en bordure du Cercle, la sente aux Serpents.



Le Temple du dieu Airain

La Pierre rouge

Premier bâtiment érigé de la nouvelle cité de Rhadjaban, le sanctuaire a été reconstruit au moins trois fois, afin de montrer la richesse croissante du Temple. La pierre sacrée fait environ 1 m de haut sur 4 m de long et 2 m de large, mais elle est très irrégulière. Actuellement, elle est dans un bâtiment carré, au dôme circulaire de verre renforcé, entouré de hautes colonnes et d'arcs, qui



Dogmes & commentaires
 Le corps d'Airain est sacré. Il n'est autorisé à le toucher qu'à l'occasion des rites.
 Respecter la Trinité est le pré des crimes. Les plus sévères.
 Les autres crimes sont les faux.
 La colonnassance est l'art de la vie. Il ne s'agit pas de la vie, mais de la vie à travers la colonnassance.
 Le rite protège la colonnassance. Seul quand le rite est accompli, on évite la destruction.
 Quand la Trinité est présente, ne la crève pas.
 Il n'y a pas de magie sans les rites magiques. Les rites sont la magie.

ou qu'il pleuve à midi. La nuit, il y a toujours le grand prêtre ou l'un des huit rayons du soleil qui veillent à tour de rôle, quoi qu'il puisse arriver.

La vie quotidienne

Les prêtres assurent une école gratuite ouverte à tous. Les enfants qui y assistent ont droit à un repas gratuit (pas les adultes). On sert à cette occasion les confitures faites maison. Ces confitures, en dehors des taxes diverses prélevées dans la cité, sont le principal revenu du Temple. Elles sont préparées à partir des fruits des vergers du Temple (qui constituent environ un huitième des terres cultivables à 3 km autour de la cité), dans les grandes basses de cuivre des cuisines de l'économat.

La loi

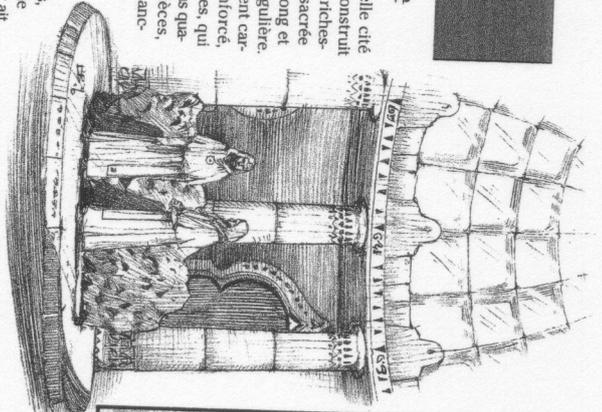
La loi est à la fois rigide et souple. On batonne les voleurs, on fouette et on exile les trahis. La peine de mort n'est appliquée que dans les cas suivants : magie noire, chantage, proxénétisme, esclavagisme. On considère, quoiqu'il en soit, que le rite protège la liberté de penser et d'agir à sa guise est mauvaise et doit donc être très sévèrement réprimée (l'usage d'un Charme-personne peut être considéré comme un crime relevant de cette peine). Par contre, le vol, les coups et blessures, sont considérés comme répréhensibles, mais moins graves (quoique l'on puisse aller jusqu'à couper la main des voleurs).

Seule la contrebande de cuivre est punie d'un châtiment spécial. On injecte en des points très précis du corps du coupable de très fines et petites aiguilles en acier. La conséquence : en présence d'électricité (orage violent ou déplacement dans le quartier des magiciens), le criminel est sujet à de très fortes douleurs et des convulsions. C'est une forme très élaborée du bannissement.

Le Temple du dieu Airain

La Pierre rouge

Premier bâtiment érigé de la nouvelle cité de Rhadjaban, le sanctuaire a été reconstruit au moins trois fois, afin de montrer la richesse croissante du Temple. La pierre sacrée fait environ 1 m de haut sur 4 m de long et 2 m de large, mais elle est très irrégulière. Actuellement, elle est dans un bâtiment carré, au dôme circulaire de verre renforcé, entouré de hautes colonnes et d'arcs, qui



Dogmes & commentaires
 Le corps d'Airain est sacré. Il n'est autorisé à le toucher qu'à l'occasion des rites.
 Respecter la Trinité est le pré des crimes. Les plus sévères.
 Les autres crimes sont les faux.
 La colonnassance est l'art de la vie. Il ne s'agit pas de la vie, mais de la vie à travers la colonnassance.
 Le rite protège la colonnassance. Seul quand le rite est accompli, on évite la destruction.
 Quand la Trinité est présente, ne la crève pas.
 Il n'y a pas de magie sans les rites magiques. Les rites sont la magie.

ou qu'il pleuve à midi. La nuit, il y a toujours le grand prêtre ou l'un des huit rayons du soleil qui veillent à tour de rôle, quoi qu'il puisse arriver.

La vie quotidienne

Les prêtres assurent une école gratuite ouverte à tous. Les enfants qui y assistent ont droit à un repas gratuit (pas les adultes). On sert à cette occasion les confitures faites maison. Ces confitures, en dehors des taxes diverses prélevées dans la cité, sont le principal revenu du Temple. Elles sont préparées à partir des fruits des vergers du Temple (qui constituent environ un huitième des terres cultivables à 3 km autour de la cité), dans les grandes basses de cuivre des cuisines de l'économat.

La loi

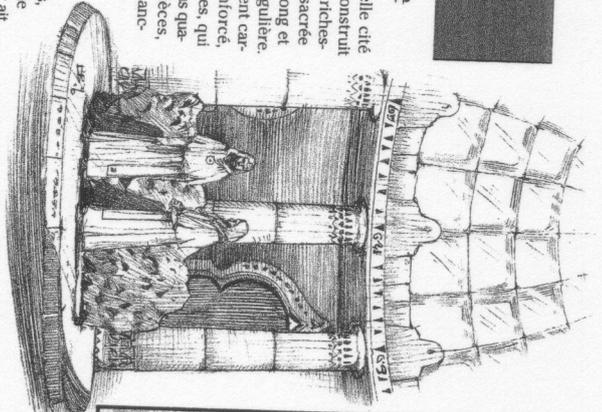
La loi est à la fois rigide et souple. On batonne les voleurs, on fouette et on exile les trahis. La peine de mort n'est appliquée que dans les cas suivants : magie noire, chantage, proxénétisme, esclavagisme. On considère, quoiqu'il en soit, que le rite protège la liberté de penser et d'agir à sa guise est mauvaise et doit donc être très sévèrement réprimée (l'usage d'un Charme-personne peut être considéré comme un crime relevant de cette peine). Par contre, le vol, les coups et blessures, sont considérés comme répréhensibles, mais moins graves (quoique l'on puisse aller jusqu'à couper la main des voleurs).

Seule la contrebande de cuivre est punie d'un châtiment spécial. On injecte en des points très précis du corps du coupable de très fines et petites aiguilles en acier. La conséquence : en présence d'électricité (orage violent ou déplacement dans le quartier des magiciens), le criminel est sujet à de très fortes douleurs et des convulsions. C'est une forme très élaborée du bannissement.

Le Temple du dieu Airain

La Pierre rouge

Premier bâtiment érigé de la nouvelle cité de Rhadjaban, le sanctuaire a été reconstruit au moins trois fois, afin de montrer la richesse croissante du Temple. La pierre sacrée fait environ 1 m de haut sur 4 m de long et 2 m de large, mais elle est très irrégulière. Actuellement, elle est dans un bâtiment carré, au dôme circulaire de verre renforcé, entouré de hautes colonnes et d'arcs, qui



Dogmes & commentaires
 Le corps d'Airain est sacré. Il n'est autorisé à le toucher qu'à l'occasion des rites.
 Respecter la Trinité est le pré des crimes. Les plus sévères.
 Les autres crimes sont les faux.
 La colonnassance est l'art de la vie. Il ne s'agit pas de la vie, mais de la vie à travers la colonnassance.
 Le rite protège la colonnassance. Seul quand le rite est accompli, on évite la destruction.
 Quand la Trinité est présente, ne la crève pas.
 Il n'y a pas de magie sans les rites magiques. Les rites sont la magie.

ou qu'il pleuve à midi. La nuit, il y a toujours le grand prêtre ou l'un des huit rayons du soleil qui veillent à tour de rôle, quoi qu'il puisse arriver.

La vie quotidienne

Les prêtres assurent une école gratuite ouverte à tous. Les enfants qui y assistent ont droit à un repas gratuit (pas les adultes). On sert à cette occasion les confitures faites maison. Ces confitures, en dehors des taxes diverses prélevées dans la cité, sont le principal revenu du Temple. Elles sont préparées à partir des fruits des vergers du Temple (qui constituent environ un huitième des terres cultivables à 3 km autour de la cité), dans les grandes basses de cuivre des cuisines de l'économat.

La loi

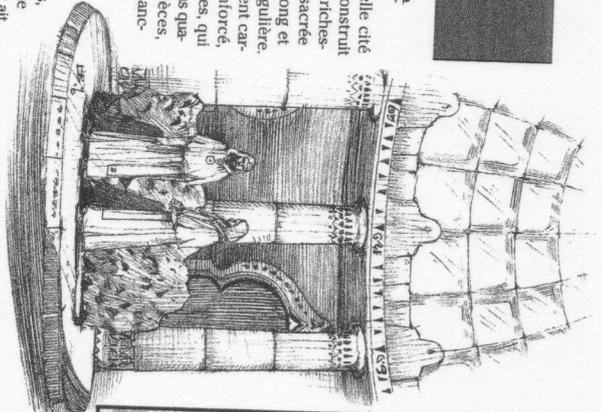
La loi est à la fois rigide et souple. On batonne les voleurs, on fouette et on exile les trahis. La peine de mort n'est appliquée que dans les cas suivants : magie noire, chantage, proxénétisme, esclavagisme. On considère, quoiqu'il en soit, que le rite protège la liberté de penser et d'agir à sa guise est mauvaise et doit donc être très sévèrement réprimée (l'usage d'un Charme-personne peut être considéré comme un crime relevant de cette peine). Par contre, le vol, les coups et blessures, sont considérés comme répréhensibles, mais moins graves (quoique l'on puisse aller jusqu'à couper la main des voleurs).

Seule la contrebande de cuivre est punie d'un châtiment spécial. On injecte en des points très précis du corps du coupable de très fines et petites aiguilles en acier. La conséquence : en présence d'électricité (orage violent ou déplacement dans le quartier des magiciens), le criminel est sujet à de très fortes douleurs et des convulsions. C'est une forme très élaborée du bannissement.

Le Temple du dieu Airain

La Pierre rouge

Premier bâtiment érigé de la nouvelle cité de Rhadjaban, le sanctuaire a été reconstruit au moins trois fois, afin de montrer la richesse croissante du Temple. La pierre sacrée fait environ 1 m de haut sur 4 m de long et 2 m de large, mais elle est très irrégulière. Actuellement, elle est dans un bâtiment carré, au dôme circulaire de verre renforcé, entouré de hautes colonnes et d'arcs, qui



Dogmes & commentaires
 Le corps d'Airain est sacré. Il n'est autorisé à le toucher qu'à l'occasion des rites.
 Respecter la Trinité est le pré des crimes. Les plus sévères.
 Les autres crimes sont les faux.
 La colonnassance est l'art de la vie. Il ne s'agit pas de la vie, mais de la vie à travers la colonnassance.
 Le rite protège la colonnassance. Seul quand le rite est accompli, on évite la destruction.
 Quand la Trinité est présente, ne la crève pas.
 Il n'y a pas de magie sans les rites magiques. Les rites sont la magie.

ou qu'il pleuve à midi. La nuit, il y a toujours le grand prêtre ou l'un des huit rayons du soleil qui veillent à tour de rôle, quoi qu'il puisse arriver.

La vie quotidienne

Les prêtres assurent une école gratuite ouverte à tous. Les enfants qui y assistent ont droit à un repas gratuit (pas les adultes). On sert à cette occasion les confitures faites maison. Ces confitures, en dehors des taxes diverses prélevées dans la cité, sont le principal revenu du Temple. Elles sont préparées à partir des fruits des vergers du Temple (qui constituent environ un huitième des terres cultivables à 3 km autour de la cité), dans les grandes basses de cuivre des cuisines de l'économat.

La loi

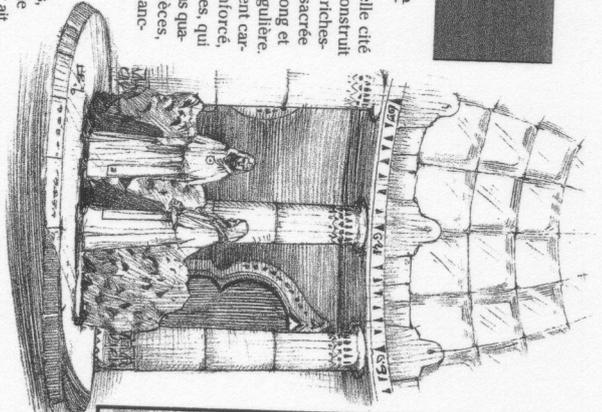
La loi est à la fois rigide et souple. On batonne les voleurs, on fouette et on exile les trahis. La peine de mort n'est appliquée que dans les cas suivants : magie noire, chantage, proxénétisme, esclavagisme. On considère, quoiqu'il en soit, que le rite protège la liberté de penser et d'agir à sa guise est mauvaise et doit donc être très sévèrement réprimée (l'usage d'un Charme-personne peut être considéré comme un crime relevant de cette peine). Par contre, le vol, les coups et blessures, sont considérés comme répréhensibles, mais moins graves (quoique l'on puisse aller jusqu'à couper la main des voleurs).

Seule la contrebande de cuivre est punie d'un châtiment spécial. On injecte en des points très précis du corps du coupable de très fines et petites aiguilles en acier. La conséquence : en présence d'électricité (orage violent ou déplacement dans le quartier des magiciens), le criminel est sujet à de très fortes douleurs et des convulsions. C'est une forme très élaborée du bannissement.

Le Temple du dieu Airain

La Pierre rouge

Premier bâtiment érigé de la nouvelle cité de Rhadjaban, le sanctuaire a été reconstruit au moins trois fois, afin de montrer la richesse croissante du Temple. La pierre sacrée fait environ 1 m de haut sur 4 m de long et 2 m de large, mais elle est très irrégulière. Actuellement, elle est dans un bâtiment carré, au dôme circulaire de verre renforcé, entouré de hautes colonnes et d'arcs, qui



Dogmes & commentaires
 Le corps d'Airain est sacré. Il n'est autorisé à le toucher qu'à l'occasion des rites.
 Respecter la Trinité est le pré des crimes. Les plus sévères.
 Les autres crimes sont les faux.
 La colonnassance est l'art de la vie. Il ne s'agit pas de la vie, mais de la vie à travers la colonnassance.
 Le rite protège la colonnassance. Seul quand le rite est accompli, on évite la destruction.
 Quand la Trinité est présente, ne la crève pas.
 Il n'y a pas de magie sans les rites magiques. Les rites sont la magie.

ou qu'il pleuve à midi. La nuit, il y a toujours le grand prêtre ou l'un des huit rayons du soleil qui veillent à tour de rôle, quoi qu'il puisse arriver.

La vie quotidienne

Les prêtres assurent une école gratuite ouverte à tous. Les enfants qui y assistent ont droit à un repas gratuit (pas les adultes). On sert à cette occasion les confitures faites maison. Ces confitures, en dehors des taxes diverses prélevées dans la cité, sont le principal revenu du Temple. Elles sont préparées à partir des fruits des vergers du Temple (qui constituent environ un huitième des terres cultivables à 3 km autour de la cité), dans les grandes basses de cuivre des cuisines de l'économat.

La loi

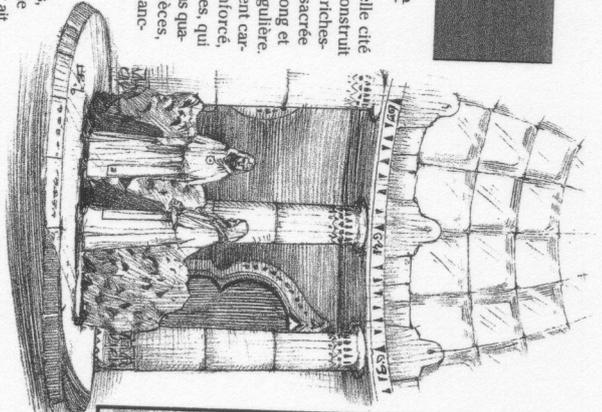
La loi est à la fois rigide et souple. On batonne les voleurs, on fouette et on exile les trahis. La peine de mort n'est appliquée que dans les cas suivants : magie noire, chantage, proxénétisme, esclavagisme. On considère, quoiqu'il en soit, que le rite protège la liberté de penser et d'agir à sa guise est mauvaise et doit donc être très sévèrement réprimée (l'usage d'un Charme-personne peut être considéré comme un crime relevant de cette peine). Par contre, le vol, les coups et blessures, sont considérés comme répréhensibles, mais moins graves (quoique l'on puisse aller jusqu'à couper la main des voleurs).

Seule la contrebande de cuivre est punie d'un châtiment spécial. On injecte en des points très précis du corps du coupable de très fines et petites aiguilles en acier. La conséquence : en présence d'électricité (orage violent ou déplacement dans le quartier des magiciens), le criminel est sujet à de très fortes douleurs et des convulsions. C'est une forme très élaborée du bannissement.

Le Temple du dieu Airain

La Pierre rouge

Premier bâtiment érigé de la nouvelle cité de Rhadjaban, le sanctuaire a été reconstruit au moins trois fois, afin de montrer la richesse croissante du Temple. La pierre sacrée fait environ 1 m de haut sur 4 m de long et 2 m de large, mais elle est très irrégulière. Actuellement, elle est dans un bâtiment carré, au dôme circulaire de verre renforcé, entouré de hautes colonnes et d'arcs, qui



Dogmes & commentaires
 Le corps d'Airain est sacré. Il n'est autorisé à le toucher qu'à l'occasion des rites.
 Respecter la Trinité est le pré des crimes. Les plus sévères.
 Les autres crimes sont les faux.
 La colonnassance est l'art de la vie. Il ne s'agit pas de la vie, mais de la vie à travers la colonnassance.
 Le rite protège la colonnassance. Seul quand le rite est accompli, on évite la destruction.
 Quand la Trinité est présente, ne la crève pas.
 Il n'y a pas de magie sans les rites magiques. Les rites sont la magie.

ou qu'il pleuve à midi. La nuit, il y a toujours le grand prêtre ou l'un des huit rayons du soleil qui veillent à tour de rôle, quoi qu'il puisse arriver.

La vie quotidienne

Les prêtres assurent une école gratuite ouverte à tous. Les enfants qui y assistent ont droit à un repas gratuit (pas les adultes). On sert à cette occasion les confitures faites maison. Ces confitures, en dehors des taxes diverses prélevées dans la cité, sont le principal revenu du Temple. Elles sont préparées à partir des fruits des vergers du Temple (qui constituent environ un huitième des terres cultivables à 3 km autour de la cité), dans les grandes basses de cuivre des cuisines de l'économat.

La loi

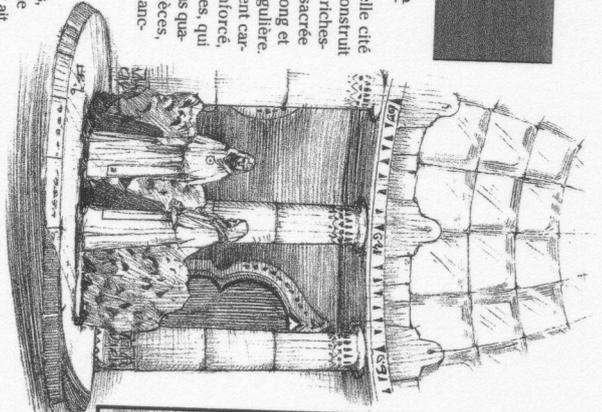
La loi est à la fois rigide et souple. On batonne les voleurs, on fouette et on exile les trahis. La peine de mort n'est appliquée que dans les cas suivants : magie noire, chantage, proxénétisme, esclavagisme. On considère, quoiqu'il en soit, que le rite protège la liberté de penser et d'agir à sa guise est mauvaise et doit donc être très sévèrement réprimée (l'usage d'un Charme-personne peut être considéré comme un crime relevant de cette peine). Par contre, le vol, les coups et blessures, sont considérés comme répréhensibles, mais moins graves (quoique l'on puisse aller jusqu'à couper la main des voleurs).

Seule la contrebande de cuivre est punie d'un châtiment spécial. On injecte en des points très précis du corps du coupable de très fines et petites aiguilles en acier. La conséquence : en présence d'électricité (orage violent ou déplacement dans le quartier des magiciens), le criminel est sujet à de très fortes douleurs et des convulsions. C'est une forme très élaborée du bannissement.

Le Temple du dieu Airain

La Pierre rouge

Premier bâtiment érigé de la nouvelle cité de Rhadjaban, le sanctuaire a été reconstruit au moins trois fois, afin de montrer la richesse croissante du Temple. La pierre sacrée fait environ 1 m de haut sur 4 m de long et 2 m de large, mais elle est très irrégulière. Actuellement, elle est dans un bâtiment carré, au dôme circulaire de verre renforcé, entouré de hautes colonnes et d'arcs, qui



Dogmes & commentaires
 Le corps d'Airain est sacré. Il n'est autorisé à le toucher qu'à l'occasion des rites.
 Respecter la Trinité est le pré des crimes. Les plus sévères.
 Les autres crimes sont les faux.
 La colonnassance est l'art de la vie. Il ne s'agit pas de la vie, mais de la vie à travers la colonnassance.
 Le rite protège la colonnassance. Seul quand le rite est accompli, on évite la destruction.
 Quand la Trinité est présente, ne la crève pas.
 Il n'y a pas de magie sans les rites magiques. Les rites sont la magie.

ou qu'il pleuve à midi. La nuit, il y a toujours le grand prêtre ou l'un des huit rayons du soleil qui veillent à tour de rôle, quoi qu'il puisse arriver.

La vie quotidienne

Les prêtres assurent une école gratuite ouverte à tous. Les enfants qui y assistent ont droit à un repas gratuit (pas les adultes). On sert à cette occasion les confitures faites maison. Ces confitures, en dehors des taxes diverses prélevées dans la cité, sont le principal revenu du Temple. Elles sont préparées à partir des fruits des vergers du Temple (qui constituent environ un huitième des terres cultivables à 3 km autour de la cité), dans les grandes basses de cuivre des cuisines de l'économat.

La loi

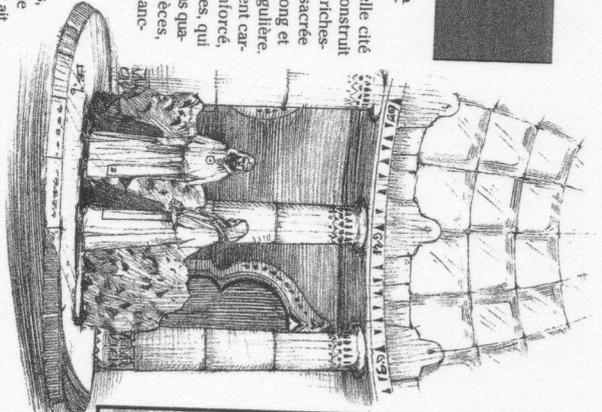
La loi est à la fois rigide et souple. On batonne les voleurs, on fouette et on exile les trahis. La peine de mort n'est appliquée que dans les cas suivants : magie noire, chantage, proxénétisme, esclavagisme. On considère, quoiqu'il en soit, que le rite protège la liberté de penser et d'agir à sa guise est mauvaise et doit donc être très sévèrement réprimée (l'usage d'un Charme-personne peut être considéré comme un crime relevant de cette peine). Par contre, le vol, les coups et blessures, sont considérés comme répréhensibles, mais moins graves (quoique l'on puisse aller jusqu'à couper la main des voleurs).

Seule la contrebande de cuivre est punie d'un châtiment spécial. On injecte en des points très précis du corps du coupable de très fines et petites aiguilles en acier. La conséquence : en présence d'électricité (orage violent ou déplacement dans le quartier des magiciens), le criminel est sujet à de très fortes douleurs et des convulsions. C'est une forme très élaborée du bannissement.

Le Temple du dieu Airain

La Pierre rouge

Premier bâtiment érigé de la nouvelle cité de Rhadjaban, le sanctuaire a été reconstruit au moins trois fois, afin de montrer la richesse croissante du Temple. La pierre sacrée fait environ 1 m de haut sur 4 m de long et 2 m de large, mais elle est très irrégulière. Actuellement, elle est dans un bâtiment carré, au dôme circulaire de verre renforcé, entouré de hautes colonnes et d'arcs, qui



Dogmes & commentaires
 Le corps d'Airain est sacré. Il n'est autorisé à le toucher qu'à l'occasion des rites.
 Respecter la Trinité est le pré des crimes. Les plus sévères.
 Les autres crimes sont les faux.
 La colonnassance est l'art de la vie. Il ne s'agit pas de la vie, mais de la vie à travers la colonnassance.
 Le rite protège la colonnassance. Seul quand le rite est accompli, on évite la destruction.
 Quand la Trinité est présente, ne la crève pas.
 Il n'y a pas de magie sans les rites magiques. Les rites sont la magie.

ou qu'il pleuve à midi. La nuit, il y a toujours le grand prêtre ou l'un des huit rayons du soleil qui veillent à tour de rôle, quoi qu'il puisse arriver.

La vie quotidienne

Les prêtres assurent une école gratuite ouverte à tous. Les enfants qui y assistent ont droit à un repas gratuit (pas les adultes). On sert à cette occasion les confitures faites maison. Ces confitures, en dehors des taxes diverses prélevées dans la cité, sont le principal revenu du Temple. Elles sont préparées à partir des fruits des vergers du Temple (qui constituent environ un huitième des terres cultivables à 3 km autour de la cité), dans les grandes basses de cuivre des cuisines de l'économat.

La loi

La loi est à la fois rigide et souple. On batonne les voleurs, on fouette et on exile les trahis. La peine de mort n'est appliquée que dans les cas suivants : magie noire, chantage, proxénétisme, esclavagisme. On considère, quoiqu'il en soit, que le rite protège la liberté de penser et d'agir à sa guise est mauvaise et doit donc être très sévèrement réprimée (l'usage d'un Charme-personne peut être considéré comme un crime relevant de cette peine). Par contre, le vol, les coups et blessures, sont considérés comme répréhensibles, mais moins graves (quoique l'on puisse aller jusqu'à couper la main des voleurs).

Seule la contrebande de cuivre est punie d'un châtiment spécial. On injecte en des points très précis du corps du coupable de très fines et petites aiguilles en acier. La conséquence :

Les secrets

(réservé au meneur de jeu)

Rhadjabân, malgré son côté pittoresque, vous parait une ville plutôt ordinaire par rapport à d'autres cités médiévales-fantastiques? C'est peut-être que vous n'en connaissez pas encore tous les secrets! Dans notre numéro de septembre, nous vous révélerons plus de détails sur le plus important d'entre eux (la ville de Diarabân), et nous vous proposerons un scénario Grand Écran pour accompagner ses informations. Pour Finstah, afin que vous puissiez faire jouer cet été quelques aventures dans la région d'Arta, voici quelques révélations. Ne laissez pas vos joueurs y avoir accès avant que vous ne l'ayez vous-même décidé.

Diarabân

Il existe de nombreux niveaux d'existence, de plans parallèles qui n'entrent quasiment jamais en coïncidence les uns avec les autres. Or, au même « endroit » que Rhadjabân se situe la ville de Diarabân, un des seuls vestiges de son plan. En effet, le plan de Diarabân se situe peu à peu de sa substance et dérive vers les plans étirés, voire la dissolution. Il semblerait que là-bas, des aventuriers n'aient pas réussi à sauver leur monde (pas comme les vôtres bien sûr) et qu'il soit devenu la proie de démons, des forces de l'entropie et de la destruction. Or, par un phénomène magique particulier, les objets en bronze (et parfois en cuivre) de notre monde apparaissent dans l'autre univers et deviennent des objets solides et stables, qui ancrent Diarabân dans une sorte de réalité. Certains de ses habitants, capables de passer d'un monde à l'autre, se sont littéralement chez nous, et usent de leur influence pour que nombre de constructions soient recouvertes d'une couche d'alliage de bronze. Ainsi, ces bouts d'architecture existent dans Diarabân. Conséquence étrange, on peut donc voir dans la ville murante des coupoles flotter en l'air, sans leur base de pierre. Ce qui amène des architectes très très improbables à base de ponts, d'échelles, etc.



Le symbole sur la fronton de la fontaine des parricides, malgré l'air des parricides, qu'il le fouloir - « abdoque ».

Le Dragon arengle

Un autre météorite s'est bien écrasée dans les montagnes derrière For-mont (voir p. 43), la même nuit que la Pierre rouge. Émergeant du cratère, un monstre dragon bipède est apparu alors. Il a établi son domaine au cœur de la Cité Interdite. Depuis, la cité est entourée d'une brume quasiment impénétrable. Ce ne sont pas tant les choses-qua-rum-que qu'il faut craindre, mais la brume elle-même qui réduit l'esprit à néant, le dévorant de l'intérieur. Le dragon ne peut quitter son domaine, sa survie dépend des « radiations » magiques de la météorite et il n'est



pas sûr qu'il survivrait aux brumes. Seul moyen de passer cette barrière, être dans une transe hypnotique, le secret des Nains Kâs. Là, si les présents magiques ont l'heur de plaquer au Dragon arengle, et qu'on lui parle dans sa langue (que les Skilllyss comprennent), on peut écouter l'un de ses précieux oracles, que l'on dit infaillibles.

Les aléocals

Non, l'univers d'Arta n'est pas fait que d'al-cooliques. Si les Kâs fabriquent du khetzâl et si les magiciens distillent du fizz, c'est pour leurs propriétés magiques. Mais attention, si les recettes de chacun peuvent être découvertes, ce sont les ingrédients spécifiques qui leur donnent leur pouvoir. Ainsi, le serpent des sables ne se trouve que dans certains endroits du désert, de même que la racine utilisée dans le fizz. Et, étrangement, ces deux composants ne sont disponibles qu'après des Skilllyss, qui gardent jalousement le secret des endroits de récolte et de chasse. Autant dire que ceux qui voudraient « casser de l'homme-serpent », risquent de s'attirer les foudres (au sens premier du terme) de magiciens puissants.

Petits secrets

● Il existe un passage magique au sud de la muraille, à l'endroit où, si la symétrie était respectée, devrait se trouver la quatrième porte. Il a été détecté par des magiques qui ne savent pas où il donne (sur Diarabân, évidemment). Une homme partie de l'énergie de l'anneau de Sahlai est employée par certains magiques à tenter d'ouvrir ce passage. Il y a deux ans, leurs efforts ont été récompensés. Une créature d'ombre et de crocs a émergé de la muraille et tué douze personnes avant d'être repoussée. Inclinant désormais les magiques à la prudence.

● L'anneau de Sahlai est sous le contrôle d'un djinn, qui présente que ses frères sont en danger « quelque part ». C'est dame Shérazaleen qui a amené le djinn avec elle et l'a « cédé » aux magiciens.

● Le cuivre qui disparaît parfois en ville est tout simplement la conséquence de phénomènes magiques aléatoires. La victime ne retrouvera jamais ses pièces.

● Les prêtres du dieu Alraï ne savent rien de Diarabân. Ils en seraient sans doute stupéfaits et incrédules. Seuls Milian et Ivaly-se, arrières-petits-enfants de patriarches, le savent.

● Arren Toamint, le maître de caravane d'Havresol, n'est pas inquiété par les brigands car c'est lui qui les dirige (de loin, et par l'intermédiaire de lieutenants fidèles). À terme, il se verrait bien établir une principauté quelque part... Mais les Skilllyss empêchent ses brigands de bien brigander.

Caractéristiques techniques & précisions

Voici quelques caractéristiques techniques afin de vous permettre d'intégrer Rhadjabân à vos univers préférés. Nous ne vous donnons que les adaptations pour *AD&D* et *Stimulacres!*, mais le passage à *Gurps*, *Rolemaster* ou *Warhammer* devrait être assez facile. Avec un peu de travail, on peut même utiliser la plupart des éléments pour *Rêve de Dragon*. Quel que soit l'univers dans lequel vous utiliserez Arta, jisez ces deux pages, des renseignements peuvent se compléter d'un système à l'autre.

Objets magiques

Les objets magiques et/ou enchantés en cuivre ou en fer n'existent pas dans les deux univers à la fois (Rhadjabân et Diarabân). Quand les prêtres enchantent temporairement les objets, l'effet est le même.

POUR ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS

Leurs magiciens ont développé un type de méditation hypnotique permettant d'augmenter leurs capacités. Pour cela, ils forment un cercle, se mettent en transe (et sous Sagesses -5) et boivent du khetzâl. Au sortir de la transe, l'un des magiciens a gagné pour 24 heures autant de niveaux de magie que de participants à la transe. Les autres participants perdent leurs capacités pour cette même période. Cette puissance accrue ne peut être utilisée que pour lancer des sorts de type Enchantement. Certains Nains Kâs ont le pouvoir psionique sauvage d'Hypnotisme.

Les Skilllyss

Climat/terrain: désert. Fréquence: peu commune. Organisation: tribu. Cycle actif: quelconque. Régime: omnivore. Trésor: néant. Allégement: Loyal (Neutre à Mauvais). Nombre: 4-40. Classe d'armure: 7 (peau écailleuse). Déplacement: 12. Dés de vie: 4. TAC0: 17. NB d'attaques: 1 arme ou 3 naturelles (crocs et griffes). Dégâts: 1-3/1-3/1-6 ou arme (cimeterre, dague). Psioniques: si vous utilisez *Dart-Sun*, ils ont les mêmes que les Perrans; voir *Bestiaire monstreux de Dark Sun*. Défense spéciale: résistance à la magie spéciale. Taille: M (1,80 m). Moral: élie. Valeur en XP: 200 à 500.

Les Skilllyss ont une résistance à la magie limitée de 20% et un jet de sauvegarde de 5 à toutes les attaques magiques. À volonté, ils peuvent réduire la résistance à 0% et remonter le jet de sauvegarde à 15. Ils sont insensibles à l'électricité. Les chamans peuvent devenir des prêtres de niveau 3.

Les shog shogs

DV 2-3. CA 7. NB att. 1. Dégâts 1-4. Déplacement 21. Taille: G.

Les Nains Kâs

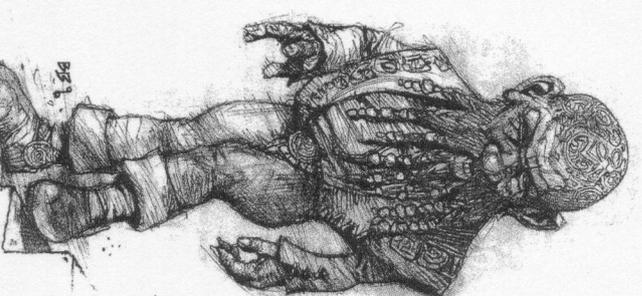
En dehors de leurs tatouages, les Nains Kâs ne sont pas différents des autres Nains. Par contre,

Les Elfes prétendent que :
La Pierre rouge n'est qu'une graine
qui attend de germer.
Et ce jour-là, la ville subira
un gigantesque cataclysme.
C'est faux !
Enfin, sans doute...

Le Dragon arengle

Pour ceux qui possèdent le supplément *Dark Sun*, le Dragon arengle est un « jeune » dragon d'Almas qui a été expulsié de son plan d'origine. Ses capacités sont proprement colossales. Il est magique 20e niveau prêtre 18e niveau, psioniste 18e niveau. Il a 2400PV (DV 32), une CA de 10, un TAC0 de -3. Il régénère de 10PV par round, une résistance magique de 80% etc. Normalement, il est introuvable. Malheureusement pour lui - et heureusement pour Arta - il ne peut franchir les brumes qui forment une sphère de 5km autour de la Cité Interdite. À cela deux raisons : il ne peut s'éloigner de la météorite qui le maintient en vie, et les brumes sont un piège terrible. Elles forment une bande d'environ 40m d'épaisseur, infranchissable à tous systèmes de téléportation. Tous les 2m de progression dans la brume, un personnage perd des points d'intelligence et de Sagesse, sans aucun jet de sauvegarde ni de résistance magique possible. Ces brumes s'étendent dans tous les plans à la fois. Ceux qui ont des pouvoirs psioniques perdent 1pts de chaque par 2m. Les magiciens et les prêtres perdent 2pts de chaque tous les 2m. Les autres personnages perdent 1pt tous les 2m. En cas de classes multiples, c'est la plus grosse perte qui est appliquée. Cette perte est récupérée au rythme d'un point dans chaque caractéristique par mois (pas de récupération magique possible). Les Nains Kâs savent se mettre dans un état de transe qui diminue les pertes de moitié. Envier avec du vrai khetzâl. Les pertes sont encore diminuées de moitié, mais il faut faire à chaque round un test sous Intelligence (magiciens), Sagesse (prêtres) ou Constitution (autres) pour ne pas se perdre dans la brume et revenir sur ses pas.

Une fois passé, les choses-qua-rum-attendent les intrus (suivant votre niveau de jeu, mettez des équivalents de fantômes ou d'Anes en peine semi-inatériques). Enfin, si un PJ parvient jusqu'au Dragon, celui-ci le tue automatiquement, sauf s'il sent que son destin est lié au sien (premier la demande qui va lui être faite est importante pour l'avenir du monde ou d'un autre monde, mais pas pour le bénéfice direct des aventuriers). De toute façon il ne parle qu'une langue étrange (comprise par les Skilllyss) et ne fait pas d'effort de compréhension. Il demande aussi un objet magique (au moins une potion, autre qu'une potion de Soins) en offrande. Enfin, il délivre un oracle dans sa propre langue, mais qui sera forcément juste. Au meneur de jeu de s'arranger ensuite pour que les faits se dé-



Le dragon arengle, un monstre dragon bipède qui a établi son domaine au cœur de la Cité Interdite.

Les patriarches

Dans Diarabân, les habitants ressemblent à des humains de type méditerranéen, on trouve également quelques djinns et autres êtres qui s'y sont réfugiés depuis que la réalité se

Le Dragon arengle

Un autre météorite s'est bien écrasée dans les montagnes derrière For-mont (voir p. 43), la même nuit que la Pierre rouge. Émergeant du cratère, un monstre dragon bipède est apparu alors. Il a établi son domaine au cœur de la Cité Interdite. Depuis, la cité est entourée d'une brume quasiment impénétrable. Ce ne sont pas tant les choses-qua-rum-que qu'il faut craindre, mais la brume elle-même qui réduit l'esprit à néant, le dévorant de l'intérieur. Le dragon ne peut quitter son domaine, sa survie dépend des « radiations » magiques de la météorite et il n'est



pas sûr qu'il survivrait aux brumes. Seul moyen de passer cette barrière, être dans une transe hypnotique, le secret des Nains Kâs. Là, si les présents magiques ont l'heur de plaquer au Dragon arengle, et qu'on lui parle dans sa langue (que les Skilllyss comprennent), on peut écouter l'un de ses précieux oracles, que l'on dit infaillibles.

Les aléocals

Non, l'univers d'Arta n'est pas fait que d'al-cooliques. Si les Kâs fabriquent du khetzâl et si les magiciens distillent du fizz, c'est pour leurs propriétés magiques. Mais attention, si les recettes de chacun peuvent être découvertes, ce sont les ingrédients spécifiques qui leur donnent leur pouvoir. Ainsi, le serpent des sables ne se trouve que dans certains endroits du désert, de même que la racine utilisée dans le fizz. Et, étrangement, ces deux composants ne sont disponibles qu'après des Skilllyss, qui gardent jalousement le secret des endroits de récolte et de chasse. Autant dire que ceux qui voudraient « casser de l'homme-serpent », risquent de s'attirer les foudres (au sens premier du terme) de magiciens puissants.

Petits secrets

● Il existe un passage magique au sud de la muraille, à l'endroit où, si la symétrie était respectée, devrait se trouver la quatrième porte. Il a été détecté par des magiques qui ne savent pas où il donne (sur Diarabân, évidemment). Une homme partie de l'énergie de l'anneau de Sahlai est employée par certains magiques à tenter d'ouvrir ce passage. Il y a deux ans, leurs efforts ont été récompensés. Une créature d'ombre et de crocs a émergé de la muraille et tué douze personnes avant d'être repoussée. Inclinant désormais les magiques à la prudence.

● L'anneau de Sahlai est sous le contrôle d'un djinn, qui présente que ses frères sont en danger « quelque part ». C'est dame Shérazaleen qui a amené le djinn avec elle et l'a « cédé » aux magiciens.

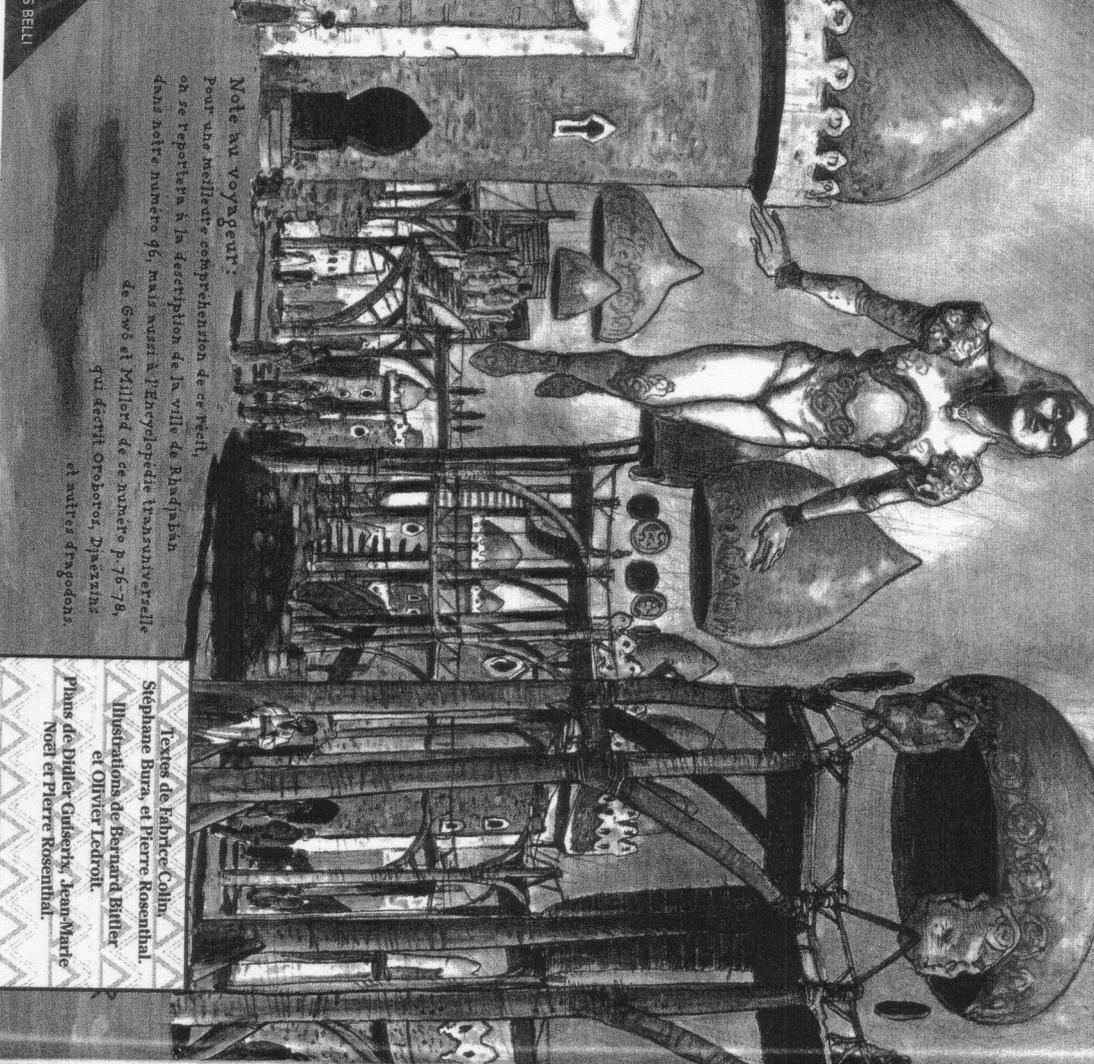
● Le cuivre qui disparaît parfois en ville est tout simplement la conséquence de phénomènes magiques aléatoires. La victime ne retrouvera jamais ses pièces.

● Les prêtres du dieu Alraï ne savent rien de Diarabân. Ils en seraient sans doute stupéfaits et incrédules. Seuls Milian et Ivaly-se, arrières-petits-enfants de patriarches, le savent.

● Arren Toamint, le maître de caravane d'Havresol, n'est pas inquiété par les brigands car c'est lui qui les dirige (de loin, et par l'intermédiaire de lieutenants fidèles). À terme, il se verrait bien établir une principauté quelque part... Mais les Skilllyss empêchent ses brigands de bien brigander.

« **R**ares en ce monde sont les mortels qui peuvent se targuer d'avoir jamais visité la ville de Djarrabân. J'ai eu, si l'on peut dire, de funeste privilège. Il ne s'agissait pas d'un choix volontaire de ma part : un soir de haute saison, alors que je m'engageais, les pensées embrumées par les vapeurs du khetzal, dans quelque tuelle obscurité du quartier des Marteleurs, le sol se déroba brutalement de quelques instants. Lorsque je repris mes esprits, je me trouvais... ailleurs. C'est le récit de mon séjour à Djarrabân et des observations que j'ai pu en rapporter. »

(Nous avons délibérément écrit des écrits de khetzil. Nos passages trop personnels, pour ne nous contenter que sur les éléments de son espèce susceptibles d'indiquer un éventuel voyageur.)



Djarrabân

UNE AIDE DE JEU POUR RHADJASÂN

Note au voyageur :
 Pour une meilleure compréhension de ce récit, on se reportera à la description de la ville de Djarrabân dans notre numéro 96, mais aussi à l'encyclopédie transuniverselle de Gw's et Yllord de ce numéro p. 76-78, qui décrit Oroboros, Djaezziis et autres dragons.

Textes de Fabrice Collin, Stéphane Bura, et Pierre Rosenhal.
 Illustrations de Bernard Bitler et Olivier Ledroit.
 Plans de Didier Guisotry, Jean-Marie Noël et Pierre Rosenhal.

Premières impressions

(...) Je n'avais jamais rien vu de pareil : imaginez une cité faite de pontons improbables, d'escaliers entrelacés, de passages étroits et vertigineux, reliant de sombres coupoles de bronze flottant dans l'air du soir, sans qu'aucune fondation ne vienne soutenir leur masse. Le crus d'abord que le khetzal faisait encore effet : certains éléments d'architecture (fines tours, tourelles légères et aériennes, muets délicatement ouvragés) reposaient à quelques mètres du sol, dépourvus de toute base solide. Ceux qui avaient bâti cette ville leur avaient adjoint des constructions de leur cri (passerelles, passages tortueux), mais la plupart de ces édifices dominaient de très nets signes de délabrement, tandis que les larges dômes d'airain resplendissaient d'un splendide halètement. La cité toute entière se faisait l'apparente maïesté de toutes ces constructions. Il émanait de cette ville un parfum d'angoisse et de fin des temps particulièrement tenace. Les habitants eux-mêmes marchaient la tête basse, comme s'ils craignaient quelque danger imminent ; je me rendis compte par la suite que leurs craintes étaient amplement justifiées. Mais revenons à la ville : malgré ma (presque) parfaite connaissance de Rhadjabân, il me fallut une bonne dizaine de jours pour comprendre que les coupoles d'airain qui flottaient mystérieusement au-dessus de nos têtes étaient, à peu de chose près, tout ce qui restait la cité agonisante à la réalité tangible de ma cité natale. Tout ce qui était fait de bronze existait simultanément sur le plan de Rhadjabân et sur celui de sa jumelle. De fait, il n'était pas rare de voir des fragments de bronze se déplacer sans support apparent – sans doute transportés par quelque convoyeur anonyme de Rhadjabân invisible en ce monde. Un tel spectacle ne semblait plus étonner personne. J'en conclus que les habitants de la cité mouvante n'avaient plus le temps de s'étonner de quoi que ce soit...

État de siège

Le monde de Djarrabân est un monde perdu : le plan d'existence dans lequel se trouve la ville se dirige lentement mais sûrement vers une désagrégation totale. Déjà, de larges pans de réalité disparaissent çà et là, et le néant poursuit son inexorable progression. Nul ne connaît l'exacte étendue des dégâts : on sait seulement qu'ils sont considérables, et que le pire est à venir. À l'abri de leurs murailles de bronze, les habitants de Djarrabân assistent, impuissants, à la disparition de leur monde. Des hordes de démons squelettiques (les Oroboros) en ont pris possession, et on prétend que leur appétit égoïstique est directement responsable de l'effacement de ce plan d'existence. Force est en effet de constater que les Oroboros dévastent tout ce qui se dresse sur leur passage. Pierres, plantes, animaux... rien ne résiste à leur fringale démoniaque. Orga-

A l'abri ?

Je me suis vite rendu compte que Djarrabân ne parvenait à contenir les Oroboros que parce qu'elle était protégée magiquement. La ville est en effet surmontée d'une sorte de dôme invisible, théoriquement indestructible, et hermétique à toute créature et à tout pouvoir de nature démoniaque (le reste, pluie et oiseaux notamment, passe sans problème). Son énergie est maintenue par un groupe de magiciens (pour la plupart des descendants des Patriarches) qui se relaient pour en assurer la pérennité. L'Anneau de Sabâl de Rhadjabân, fait de cuivre, existe simultanément sur les deux plans et procure l'essentiel de l'énergie électrique magique utilisée par les magiciens pour maintenir le dôme. Depuis une cinquantaine d'années, la cité vit en autarcie complète, retranchée derrière ses murs de bronze et protégée par son dôme invisible. Nul ne peut a priori vous empêcher d'en sortir, même si les trisques sont énormes. De temps à autre, une petite troupe d'éclaireurs est envoyée en reconnaissance dans les plans des environs. Leur but est d'essayer de découvrir d'autres cités encore en vie. Jus-

qu'à présent, ces expéditions n'ont guère été couronnées de succès : les éclaireurs ont bien retrouvé quelques cités abandonnées depuis peu ou des amas de ruines plus anciennes, ultimes témoignages de civilisations désormais éteintes, mais le bilan est bien mince. Même si les habitants de Djarrabân pensent qu'il existe ailleurs des terres encore éparpillées, ils n'en ont, à ce jour, jamais reçu la preuve formelle.

La résistance organisée

Vivre à Djarrabân n'a rien de facile. La cité est régie par un règlement très strict, édicté par les Patriarches. Seuls les descendants de ces derniers peuvent passer dans le plan de Rhadjabân, mais leurs allées et venues répondent à des objectifs bien spécifiques. Les relations entre les Djaezziis et les autres races sont elles aussi soumises à une stricte réglementation : on connaît notamment le caractère ombageux des Djaezziis de feu, prompts à s'emporter pour la moindre brouille. Afin de préserver la cohésion interne de la cité, les Patriarches ont rédigé un certain nombre de lois. En pratique, et malgré les profondes divergences qui peuvent exister entre les Djaezziis et les autres races, chacun fait en sorte de respecter ces lois.

La légende du casque de Kezem

On raconte qu'il y a un peu plus de cinquante ans, un guerrier téméraire et vaillant présomptueux nommé Rafalib Kezem décida de quitter Djarrabân à la tête d'une mince escorte et de « donner une leçon » aux Oroboros. Sa tentative se solda par un carnage sans nom, et la petite troupe fut impitoyablement massacrée. Après que les Oroboros eurent relâché pour un temps leur pression sur la cité, des éclaireurs envoyés sur place retrouvèrent le casque de cuivre de Kezem : toute trace des corps et des autres équipements avait disparu, seuls subsistaient, en plus du casque, quelques ornements de bronze (par briquets de pendentiels). Les Patriarches de Djarrabân en conclurent que seuls le bronze et ses dérivés pouvaient résister aux attaques dévastatrices des démons, ce dont ils se dotèrent dès lors. Le casque de Kezem fut ramené à Djarrabân et conservé comme une relique en souvenir de cette déroute fondamentale.



Les Lois de Djarrabân

— Nul n'est autorisé à pénétrer dans la ville sans subir une mise en quarantaine. Cette dernière est destinée à vérifier que le voyageur n'a pas été « contaminé » par une quelconque influence démoniaque.

— L'usage des stéropigants est interdit. On sait que les habitants ont recours à certaines substances (yudra, alphas bleus) pour éclaircir à une vaillie parfois pesante. En fait, la possession ou la consommation de tels produits ne sont punies que d'amendes, car le nombre de contraventions est tel qu'il serait absurde (et très difficile) de les mettre tous en prison.

— L'empoisonnement est réservé aux fauteurs de troubles : les combats, vols et autres pratiques illégales (martyr, passage en fraude) sont systématiquement réprimandés. Dans les cas les plus graves, la punition peut aller jusqu'à l'exil (ce qui dans les circonstances actuelles équivaut à une mort certaine).

Manger !

Pour assurer sa subsistance, la cité compte surtout sur les Diézzins d'Araïn, capables de produire de l'eau magiquement, et sur l'élevage de dragons, qui fournissent lait et viande en abondance. De petits jardins sont également cultivés ça et là, même si la terre n'est pas très fertile, les récoltes (principalement légumes et céréales) sont suffisantes pour assurer la subsistance des habitants.

Les citadins améliorent parfois leur ordinaire en capturant des drizzils, petits lézards au ventre rebondi qu'ils consomment grillés. Seul problème : les drizzils sont très vifs, et leur morsure est venimeuse.

La vie au quotidien

Les habitants de Diarabân vivent dans une ambiance assez surréaliste. Massés derrière leur enceinte octogonale de bronze, ils restent sous la menace constante des Oroboros, qui n'attendent qu'un affaiblissement de leurs défenses magiques pour dominer l'assaut final. La population de la ville est fort hétéroclite : Humains et autres races humanoides frustrés, placés sous la coupe de Patriarches paranoïques et divines ; Diézzins individualistes, lassés de servir les intérêts d'une ville qui ne leur est rien, aux intérêts divergents selon les familles ; Demi-Diézzins, confrontés aux sarcasmes et à l'ostentatisme de leurs concitoyens, prêts à tout pour attirer l'attention sur eux...

Mais le principal problème des habitants de Diarabân reste l'immuable monotonie de leurs existences : à force de rester enfermés sous la menace d'un désastre sans cesse imminent, les citadins finissent par développer toutes sortes de névroses : paranoïa, claustrophobie, mégalo-manie (c'est la première à sortir de cette ville et à en revenir vivant !) et obsessions diverses n'épargnant personne. Pour les adultes, qui n'ont jamais connu d'autre existence que celle-ci, le passé prend les traits d'une chimère (certains en viennent à penser que les Oroboros ont toujours été aux portes de la ville), et l'avenir reste tout aussi nébuleux. Tout projet à long terme est par essence impossible : qui peut savoir s'il sera encore là le lendemain matin ? La situation est peut-être pire encore pour les vieillards, qui se rappellent, eux, d'un temps où l'on pouvait encore sortir de Diarabân et s'aventurer au-delors. Pour ne rien arranger, la plupart des habitants commencent à se montrer suspicieux à l'égard des Patriarches. Certains les tiennent pour responsables de la situation présente : les descendants de Hamman Kelmeth (voir plus loin) ne seraient pas montés suffisamment rapidement et efficacement à leur goût. Il est bien temps, estiment les mécontents, d'encourager l'utilisation du bronze dans les constructions de Rhadjabân : leur cité vit ses derniers instants, et son plan d'existence finira par se replier sur lui-même, pour disparaître complètement.

Tour d'horizon

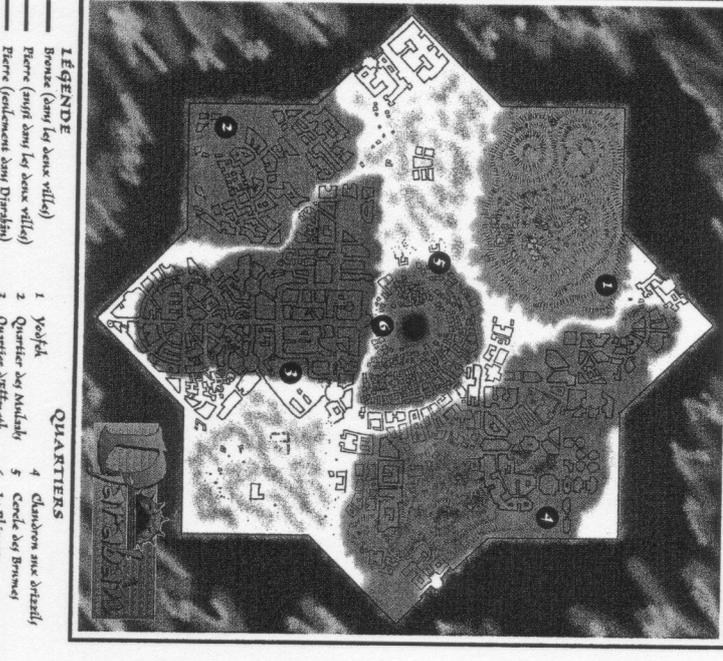
Nain acariâtre et convert de cécatrices règne en maître sur les traces (drogue, liqueurs aphrodisiaques, reliques, informations) qui s'y partagent. Il semble en bon terme avec les Diézzins, raison pour laquelle les autorités humaines ferment les yeux.

● **Le quartier d'Efremeth** est celui des Patriarches. Il correspond à celui des Marteleurs et reste comme tel le plus « solide » de la ville, dans la mesure où le bronze y est presque omniprésent. Les magiciens de Diarabân y ont construit leurs palais autour des structures d'Araïn préexistantes (c'est sous le porche de l'un d'eux que le reptil consommateur des Diézzins célestes semble pouvoir s'y aventurer sans risque, pour une raison encore inconnue). C'est dans ce parc bâissé à l'abandon que l'on peut trouver les fameux diézzins bleus, des bêtes odorantes qui provoquent de sévères hallucinations. On dit que le consommateur obtient pour un temps la faculté de « voir » dans le plan de Rhadjabân, mais on ne sait pas quand se déclenchent ces effets, ni pour quelle raison.

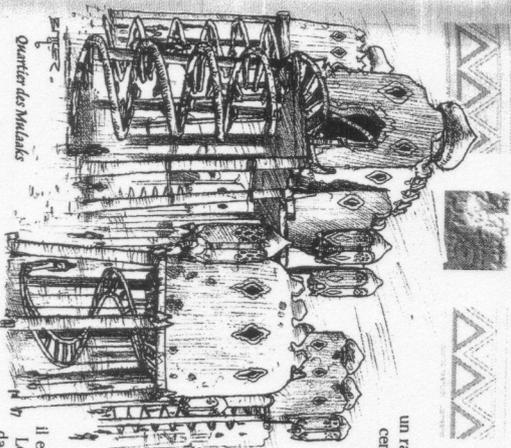
● **Le quartier des Malnahs** (« géants ») est surtout peuplé de Diézzins. Son architecture, à base d'escaliers alambiqués et de maisons montées sur pilotis, est tout à fait étonnante. Les Humains n'y sont pas toujours les bienvenus. C'est dans ce quartier que se trouve le Plateau des dérivés, une place fort fréquentée de mauvaise réputation. Rafik, un

maître sur les traces (drogue, liqueurs aphrodisiaques, reliques, informations) qui s'y partagent. Il semble en bon terme avec les Diézzins, raison pour laquelle les autorités humaines ferment les yeux.

● **Le quartier d'Efremeth** est celui des Patriarches. Il correspond à celui des Marteleurs et reste comme tel le plus « solide » de la ville, dans la mesure où le bronze y est presque omniprésent. Les magiciens de Diarabân y ont construit leurs palais autour des structures d'Araïn préexistantes (c'est sous le porche de l'un d'eux que le reptil consommateur des Diézzins célestes semble pouvoir s'y aventurer sans risque, pour une raison encore inconnue). C'est dans ce parc bâissé à l'abandon que l'on peut trouver les fameux diézzins bleus, des bêtes odorantes qui provoquent de sévères hallucinations. On dit que le consommateur obtient pour un temps la faculté de « voir » dans le plan de Rhadjabân, mais on ne sait pas quand se déclenchent ces effets, ni pour quelle raison.



- LE GÉNÉRAL**
- 1 Bronze (dans les vieux villas)
 - 2 Terre (sauf dans les vieux villas)
 - 3 Terre (sauf dans les vieux villas)
- QUARTIERS**
- 1 Yoafik
 - 2 Quartier des Malnahs
 - 3 Quartier d'Efremeth
 - 4 Chamahon aux drizzils
 - 5 Cercle des Brumes
 - 6 Le Ritmange



Le seul matériel disponible pour construire de nouvelles habitations. Même si de tels travaux sont rigoureusement réglementés, on pense que les mineurs sont maintenant arrivés au niveau du socle du dôme magique, qui se trouve sous la ville. (Que se passera-t-il lorsqu'ils le dépasseront ? Certains d'entre eux ont déjà disparu. À noter : le musée du Compromis, une taverne mal famée qui est devenue au fil des années le refuge des mineurs en question. L'aubergiste, un certain Nemrod le Borgne, était là avant que le dôme ne soit mis en place. C'est dire s'il sait des choses... On pense par ailleurs qu'une société secrète s'est constituée au sein des mineurs : les réunions auraient lieu dans le sous-sol du Compromis, et comme on ignore tout de leurs projets, les Patriarches commencent à craindre le pire (le dôme serait-il menacé ?). Il serait étonnant que les mineurs puissent continuer à se réunir en toute impunité.

● **Le Cercle des Brumes**, au centre de Diarabân, est occupé par un quartier assez bizarre où la plupart des races se côtoient sans heurts. Les esprits y sont « adoucis » par le Judar, une racine semblable à du réglisse qui plonge les consommateurs dans un état de douce euphorie : une façon comme une autre d'outliner les dangers du quotidien. Le point névralgique de ce quartier reste le célèbre Bazar de Kathren, où l'on trouve un peu tout et n'importe quoi en matière d'équipement. Attention ! Les armures (et les bagarres de rue) y sont fréquentes. C'est un endroit très animé, et il n'est pas rare d'y rencontrer le fameux Brezhim l'Éclaircieur, qui pour une somme modique pourra vous faire rentrer à Diarabân sans quarantaine, pour peu que vous ayez envie de sortir (Brezhim est recherché par les autorités). On peut également y entendre des Diézzins célestes conter avec force détails les circonstances de leur arrivée à Diarabân. Bizarrement, chaque Diézzin possède sa version des faits.

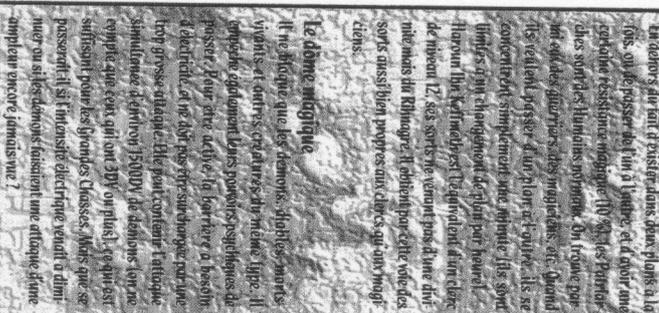
Sur l'emplacement qui correspond au temple de Rhadjabân, là où est tombée la Pierre rouge, se situe un tourbillon d'énergie lumineuse de couleur verte : le Ritmange. Il perçoit tous les phénomènes psychiques et magiques dans

un rayon de 50m. Se rapprocher du centre même du vortex est mortel, les ténérailles étant rapidement désintégré, mais cela n'empêche pas que régulièrement des personnes s'y perdent (certains par désespoir, d'autres persuadées que le vortex les fera s'échapper vers un autre plan d'existence).

Les Patriarches

La plus grande autorité de Diarabân est le Patriarche Haroun Ibn Kelmeth. Pourtant, il est prisonnier dans son palais. Les Patriarches sont les descendants d'un homme nommé Hamman Kelmeth qui possédait le pouvoir de se mouvoir à volonté entre les différents plans de la réalité. Cette capacité, partiellement transmise par hérédité, a fait des Patriarches les ponts entre Rhadjabân et Diarabân. L'arrivée de la météorite s'est fait sentir dans les deux plans à la fois, et a affecté Hamman Kelmeth en le « coinçant » dans ces deux réalités. Son corps existait simultanément dans les deux espaces. La géographie des deux lieux était très différente, aussi Hamman Kelmeth aurait rapidement péri s'il n'avait été capable d'harmoniser les deux villes, et d'animer un morceau de Diarabân avec lui dans Rhadjabân. Possédant déjà à l'époque une certaine autorité à Diarabân, il chargea quelques-uns de ses fidèles de passer dans le nouveau plan et de s'assurer que Rhadjabân serait modelé d'après Diarabân. Lorsque le lien entre les deux villes et le cuivre devint évident et que le plan de Diarabân commença à s'échouer suite aux attaques des Oroboros, les architectes au service d'Hamman Kelmeth se transformèrent en « Marteleurs » et créèrent le culte d'Araïn de toutes pièces. Qu'une divinité réelle ait par la suite pris le rôle d'Araïn n'était pas pour leur déplaire, quoique cela compliqua un peu leur tâche. En effet, les prêtres du culte apportèrent des modifications à Rhadjabân qui, petit à petit, devint une ville sensiblement différente de Diarabân. Les Marteleurs sont donc aujourd'hui obligés de coordonner leurs efforts architecturaux dans les deux réalités.

Hamman Kelmeth « disparut » peu de temps après la construction de son palais, au cours d'une tentative pour glisser dans un autre plan et se libérer de sa malédiction. Personne ne sait ce qu'il est advenu de lui. Son fils Haroun Ibn Kelmeth, alors âgé de dix-neuf ans (aujourd'hui il a cinquante-cinq ans), lui succéda. Également affecté d'une existence double, il ne possédait cependant qu'une partie des pouvoirs de son père et n'était pas capable de contrôler avec autant de précision le transfert de morceaux de réalité d'un plan à l'autre. Lorsqu'il se promenait dans les villes, des pans entiers de Diarabân apparaissaient de manière chaotique dans Rhadjabân, ravageant les constructions et causant de nombreuses morts. Par peur, Haroun Ibn Kelmeth se retrouva cloîtré dans ses appartements, les seuls dont la réplique exacte existait dans les deux villes. (Dans Rhadjabân, ils sont au sommet d'une tour située au cœur du quartier des Marteleurs. Ils sont complètement vides, les meubles et les serviteurs se trouvant, la plupart du temps, à Diarabân.) Les descendants d'Haroun Ibn Kelmeth ont plus de chance. Ils n'existent que dans un seul monde et sont capables de voyager de l'un à l'autre à volonté. Haroun Ibn Kelmeth a sept enfants et vingt-deux petits-enfants qui lui servent d'émissaires à Rhadjabân. On les appelle les Kelmeths, et leurs serviteurs les kelmeths. Si leurs pouvoirs sont moindres, ils perturbent cependant suffisamment la réalité pour que quelqu'un qui les suit au moment de leur transfert se retrouve involontairement dans l'autre plan avec eux, le « passage » restant ouvert plusieurs secondes. C'est d'ailleurs ce phénomène qui est à l'origine de la légende des disparitions et apparitions mystérieuses dans la ville.



Les Patriarches

La plus grande autorité de Diarabân est le Patriarche Haroun Ibn Kelmeth. Pourtant, il est prisonnier dans son palais. Les Patriarches sont les descendants d'un homme nommé Hamman Kelmeth qui possédait le pouvoir de se mouvoir à volonté entre les différents plans de la réalité. Cette capacité, partiellement transmise par hérédité, a fait des Patriarches les ponts entre Rhadjabân et Diarabân. L'arrivée de la météorite s'est fait sentir dans les deux plans à la fois, et a affecté Hamman Kelmeth en le « coinçant » dans ces deux réalités. Son corps existait simultanément dans les deux espaces. La géographie des deux lieux était très différente, aussi Hamman Kelmeth aurait rapidement péri s'il n'avait été capable d'harmoniser les deux villes, et d'animer un morceau de Diarabân avec lui dans Rhadjabân. Possédant déjà à l'époque une certaine autorité à Diarabân, il chargea quelques-uns de ses fidèles de passer dans le nouveau plan et de s'assurer que Rhadjabân serait modelé d'après Diarabân. Lorsque le lien entre les deux villes et le cuivre devint évident et que le plan de Diarabân commença à s'échouer suite aux attaques des Oroboros, les architectes au service d'Hamman Kelmeth se transformèrent en « Marteleurs » et créèrent le culte d'Araïn de toutes pièces. Qu'une divinité réelle ait par la suite pris le rôle d'Araïn n'était pas pour leur déplaire, quoique cela compliqua un peu leur tâche. En effet, les prêtres du culte apportèrent des modifications à Rhadjabân qui, petit à petit, devint une ville sensiblement différente de Diarabân. Les Marteleurs sont donc aujourd'hui obligés de coordonner leurs efforts architecturaux dans les deux réalités.

Hamman Kelmeth « disparut » peu de temps après la construction de son palais, au cours d'une tentative pour glisser dans un autre plan et se libérer de sa malédiction. Personne ne sait ce qu'il est advenu de lui. Son fils Haroun Ibn Kelmeth, alors âgé de dix-neuf ans (aujourd'hui il a cinquante-cinq ans), lui succéda. Également affecté d'une existence double, il ne possédait cependant qu'une partie des pouvoirs de son père et n'était pas capable de contrôler avec autant de précision le transfert de morceaux de réalité d'un plan à l'autre. Lorsqu'il se promenait dans les villes, des pans entiers de Diarabân apparaissaient de manière chaotique dans Rhadjabân, ravageant les constructions et causant de nombreuses morts. Par peur, Haroun Ibn Kelmeth se retrouva cloîtré dans ses appartements, les seuls dont la réplique exacte existait dans les deux villes. (Dans Rhadjabân, ils sont au sommet d'une tour située au cœur du quartier des Marteleurs. Ils sont complètement vides, les meubles et les serviteurs se trouvant, la plupart du temps, à Diarabân.) Les descendants d'Haroun Ibn Kelmeth ont plus de chance. Ils n'existent que dans un seul monde et sont capables de voyager de l'un à l'autre à volonté. Haroun Ibn Kelmeth a sept enfants et vingt-deux petits-enfants qui lui servent d'émissaires à Rhadjabân. On les appelle les Kelmeths, et leurs serviteurs les kelmeths. Si leurs pouvoirs sont moindres, ils perturbent cependant suffisamment la réalité pour que quelqu'un qui les suit au moment de leur transfert se retrouve involontairement dans l'autre plan avec eux, le « passage » restant ouvert plusieurs secondes. C'est d'ailleurs ce phénomène qui est à l'origine de la légende des disparitions et apparitions mystérieuses dans la ville.

Extrait des mémoires de Malafik Nick
« Comment j'ai perdu ma jambe », tome 1.



de clown. Au mieux, ils sont employés comme aide de maison, nurse, bouffon ou encore disciple. Certains n'hésitent pas à dire que cette expérience n'aurait jamais dû être tentée, alors que d'autres pensent qu'ils constituent le seul espoir pour le salut de tous les Djæzzins.

— *Super, Maître, quel sens du rythme!*
— *Attention! Cette fois-ci, c'en est trop. C'est la troisième fois que je me tords le couille avec ces sadiques chausseries. Et puis j'ai chaud avec cette porridge. Et d'abord, qu'est-ce que c'est que cette mode, Drago Coume ?*

On le dragodon comme, et la Djæzzin passe

Missive de Séphyr le berger, Djæzzin céleste, destinée à son cousin Nominpa, Demi-Djæzzin, m'absente pour une mission de repérage des essaims oroboros aux confins du pays. Or, j'ai besoin de ton aide car à Djæzzin la période d'accouplement des dragodons approche. Tu n'es pas sans savoir que ce lézard rose et cornu, aussi gros qu'un mouton, est à la base de notre élevage. Il est docile, et se nourrit essentiellement d'herbes et de pierres calcaires. Ses troupeaux nous procurent de la viande, du lait épais et du cuir, sans compter la fameuse poudre de corne aphrodisiaque dont l'abus a causé tant d'ennuis l'an passé. Bref, tout irait pour le mieux sans cette fichue Saison Russe! Pendant un mois, les deux ou trois plus belles femelles du troupeau vont émettre des substances hautement volatiles : des contenues d'afroïde les dragodons mâles, ont détrompés efforts toxiques sur les humains qui les respirent! Souviens-toi de la crise de leur intempérance qui s'empara de Vlad l'Éventé, ou des tics fébriles qui frappèrent Pizz l'Équilibriste pendant son numéro de plongeon acrobatique... Bien sûr, on peut éviter les aphrodisiaques en portant un masque filtrant tant qu'on est à moins de 10 mètres d'un dragodon. Mais ceux que fabriquent les Djæzzins d'airain sont lourds et encombrants. Non, décidément je préfère la bonne vieille solution des sauterelles de Xzil. Ces gros

Djæzzin		Demi-Djæzzin	
Fréquence	Rare	Très rare	
Organisation	Solitaire	Solitaire	
Cycle actif	Quotidien	Quotidien	
Régime	Omnivore	Omnivore	
Intelligence	Geniale (17-18)	Élevée (13-14)	
Treasure	Variable	Variable	
Alignement	Chaotique	Nimpoie	
Nombre	1	1	
Classe d'armure	0	6	
Déplacement	18	12	
Des de vie	9,9 (Airain)	3,3	
	6-6 (Céleste)		
IAO	7,15 (fca)		
Attaques	1	17	
	Atk. C14, F13		
Dégâts	2,20 ou arme	Arme	
Atk. spéciales	Pouvoirs	Pouvoirs	
Def. spéciales	Pouvoirs	Pouvoirs	
Resist. magique	Néant	Néant	
Levée	2m	1,5 à 1,7m	
Morale	15-16	11-12	
XP	4.000	1.000	



Djæzzin d'airain

insectes bleutés ont la particularité d'interrompre aussi sec la sécrétion d'aphrodisiaque lorsqu'une femelle en mange un. Le problème, c'est que les sauterelles de Xzil vivent essentiellement dans le désert : on en trouve jamais plus de trois ou quatre dans tout Djæzzin, où elles viennent chercher l'humidité au moment des pontes. Tu comprends maintenant pourquoi j'ai besoin de toi : je ne peux pas surveiller les Oroboros, sauver les humains et détacher des sauterelles tout à la fois! Le paquet d'ajoint contient donc un plan de la ville, une crécelle à sauterelle (pour les attirer), et un mètre étalon (tu dois sauter aussi loin qu'il le faut pour les attraper). Entraîne-toi! Merci de m'aider, ton fidèle cousin : Séphyr.

Sauterelle
Attrapée par une crécelle (Jel Musique -4 ou Dex -8), attendue par un saut (Dex -4) et capturée au fillet (CA 2).

— *Bon, maintenant, ça suffit. Gué, tu devrais jeter dehors tous ces obus.*
— *Maître! Attendez encore un peu, c'est le moment de...*
— *Comment, on se rebelle ?*
— *Élection de Miss Gros. **SENSIBILISÉ**.*

— *Hon, d'un autre côté, quel misérable osent régler ces braves gens, soyons tolérants.*
— *Oui Maître, d'ailleurs regardez celle-ci est **SENSIBILISÉ** sur la scène!*
— *Eh là, elles sont deux? Ah non? Mais alors, comment peut-elle **SENSIBILISÉ** tout en **SENSIBILISÉ**?*

Dragon
CA 7, DV 2. Aphrodisiaque; portée 10m. effet 10/60 nm. J4S annuelle. Treiz 1d6. 1. rire incontrôlable. 2. tristesse. 3. érotisme exacerbé. 4. colère. 5. tics incessants. 6. retour en enfance.

ÉCRIVEZ DANS CASUS BELLI!

Rejoignez les reporters de l'Énergolopédie!
Un numéro sur deux, vous disposez de 2000 caractères (ce nombre comprend les signes de ponctuation et les blancs entre les mots) pour décrire des créatures, objets, véhicules, etc., compatibles avec les thèmes que nous vous proposons. Le style et la d'écriture importe peu : c'est l'idée qui doit être originale. Les meilleurs auteurs sont publiés, ils reçoivent un diplôme officiel de Reporter Transuniversel illustré par Thierry Ségur et gagnent un abonnement de six mois à Casus Belli.

● **G&M 101**: Special Medicine! Laissez courir votre imagination, des maladies étranges aux docteurs fous, en passant par les médicaments exotiques, les déshérences touchés, les prothèses inquitantes ou les infirmités nymphomane... (oh non, pas ça!), et faites nous parvenir vos traitements de choc, pour tous jeux de rôle!

Écrire à Casus Belli, G&M & Millard, 1 rue du Colonel Pierre Avia, 75015 Paris. À envoyer avant le 31 octobre.

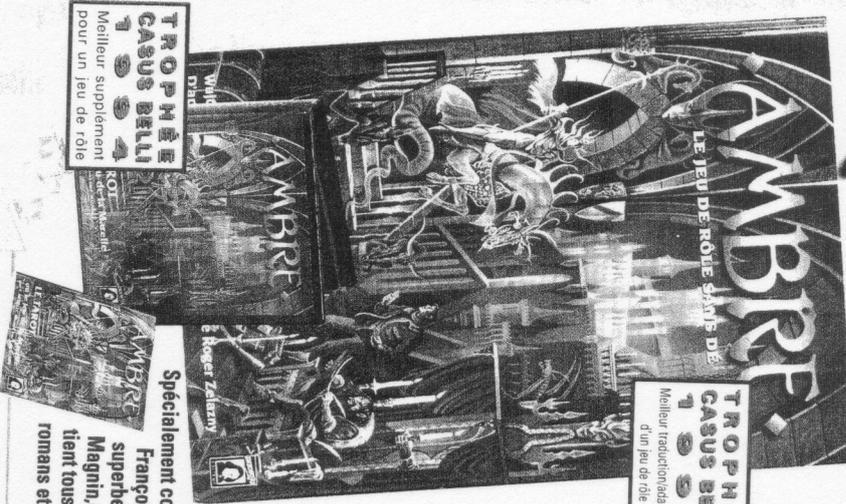


Dragon

Pouvoirs de vie

Les pouvoirs de vie sont réservés aux Français. Contactez l'éditeur de Casus Belli, G&M & Millard, 1 rue du Colonel Pierre Avia, 75015 Paris. À envoyer avant le 31 octobre.

AMBRE



TROPHÉE CASUS BELLI
Meilleur supplément pour un jeu de rôle

TROPHÉE CASUS BELLI
Meilleure traduction/adaptation d'un jeu de rôle

Spécialement conçu pour Ambre par François Médéès et superbement illustré par Florence Maguin, ce tarot divinatoire contient tous les personnages des romans et du jeu.

BON DE COMMANDE

Je souhaite recevoir :
 AMBRE, le jeu de rôle sans dé 249 F. x F.
 LE TAROT D'AMBRE 220 F. x F.
 CHEVALIER D'OMBERE 249 F. x F.
TOTAL = F.

Ci-joint mon règlement de F. (franco de port) à l'ordre de JEUX DESCARTES, 1 rue du Colonel Pierre Avia - 75013 PARIS CEDEX 15.

Nom
 Prénom
 Adresse
 Code postal
 Ville



Offre valable pour la France métropolitaine uniquement.



AMBRE © 1996, Phage Press. Tous droits réservés.