



LÉGENDE

- | | | | | |
|-----------------------------|------------------------------|--------------------------------|------------------------------|--------------------------|
| A Douane d'Airain | G Rue des Croissants de miel | N Caverne aux Hurlleurs | U Sente aux serpents | Quartiers |
| B Douane d'Acier | H Terrasse aux Couleurs | O Étuves nébulenses | V Nouvelles citernes | ■ Les rues marchandes |
| C Douane de l'eau | I Chemin des mélomanciens | P Forge des marteleurs | — Murs normaux | ■ Les marteleurs |
| D Théâtre des Skillkyss | J Caverne aux merveilles | Q Clos du parfumeur | — Murs reconvertis de bronze | ■ Le Temple |
| E Côte des charpentiers | K Parc aux Senteurs | R Tour des chasseurs de fondre | | ■ Les bourgeois |
| F Les mille et une croisées | L Bazar d'Olong | S Temple du dieu Airain | | ■ Les tours étincelantes |
| | M Le Jardin des Délices | T L'entrefer | | |



Là-bas vois-tu, à la lisière du désert, entre mer et montagne, s'élève depuis peu la cité de Rhadjabân ! 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 Airain 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 nains des montagnes, des orages étranges et des alcools qui rendent aveugle ; ce sont des mécréants, des jaloux qui, n'ayant pas la force de partir à la découverte, veulent en dissuader les autres.

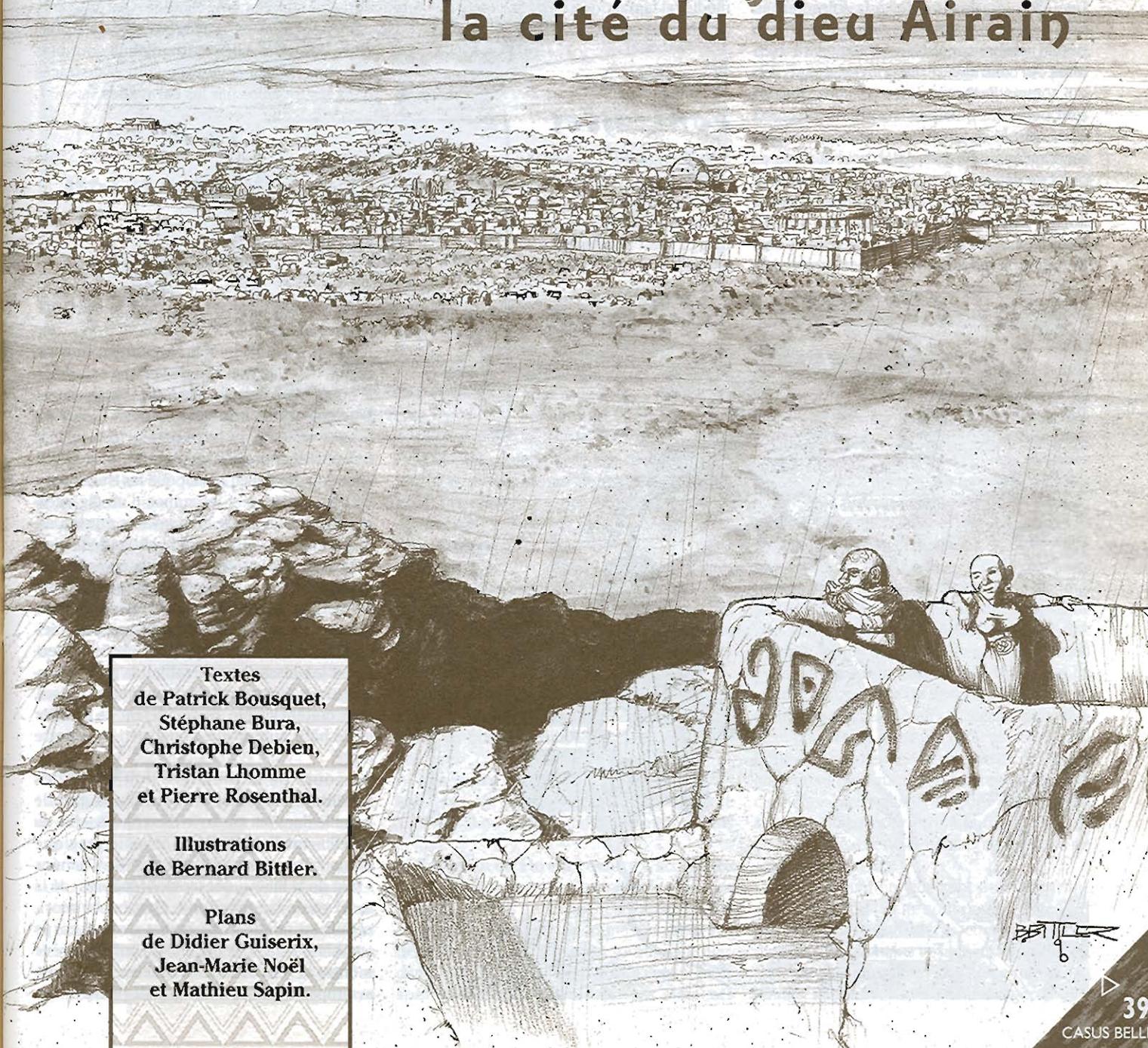
Rhadjabân

la cité du dieu Airain

Textes
de Patrick Bousquet,
Stéphane Bura,
Christophe Debien,
Tristan Lhomme
et Pierre Rosenthal.

Illustrations
de Bernard Bittler.

Plans
de Didier Guiserix,
Jean-Marie Noël
et Mathieu Sapin.



Rhadjabán

Une cité neuve dans un vieux pays

Avant-propos

Nous avons rêvé pour vous la région d'Artab et sa ville principale, Rhadjabán, 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. Rhadjabán 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 sommeillent 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 n'importe quel meneur de jeu. Nous avons choisi aussi de ne pas défavoriser 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 lu par le meneur de jeu que distribué aux joueurs/personnages. Si vous désirez avoir plus de renseignements sur les chevaliers d'Airain, ou sur certaines armes de la région, vous trouverez des compléments d'information dans notre numéro 94 (articles sur les chevaliers p. 72-74, sur les armes dans Gwō & Millord p. 68-70). Dans le numéro présent, vous trouverez également p. 48 un scénario AD&D se déroulant dans Rhadjabán 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 volets qui aura Artab pour cadre.

Si vous désirez avoir plus de renseignements sur les chevaliers d'Airain, ou sur certaines armes de la région, vous trouverez des compléments d'information dans notre numéro 94 (articles sur les chevaliers p. 72-74, sur les armes dans Gwō & Millord p. 68-70). Dans le numéro présent, vous trouverez également p. 48 un scénario AD&D se déroulant dans Rhadjabán 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 volets qui aura Artab pour cadre.

Terre de contrastes

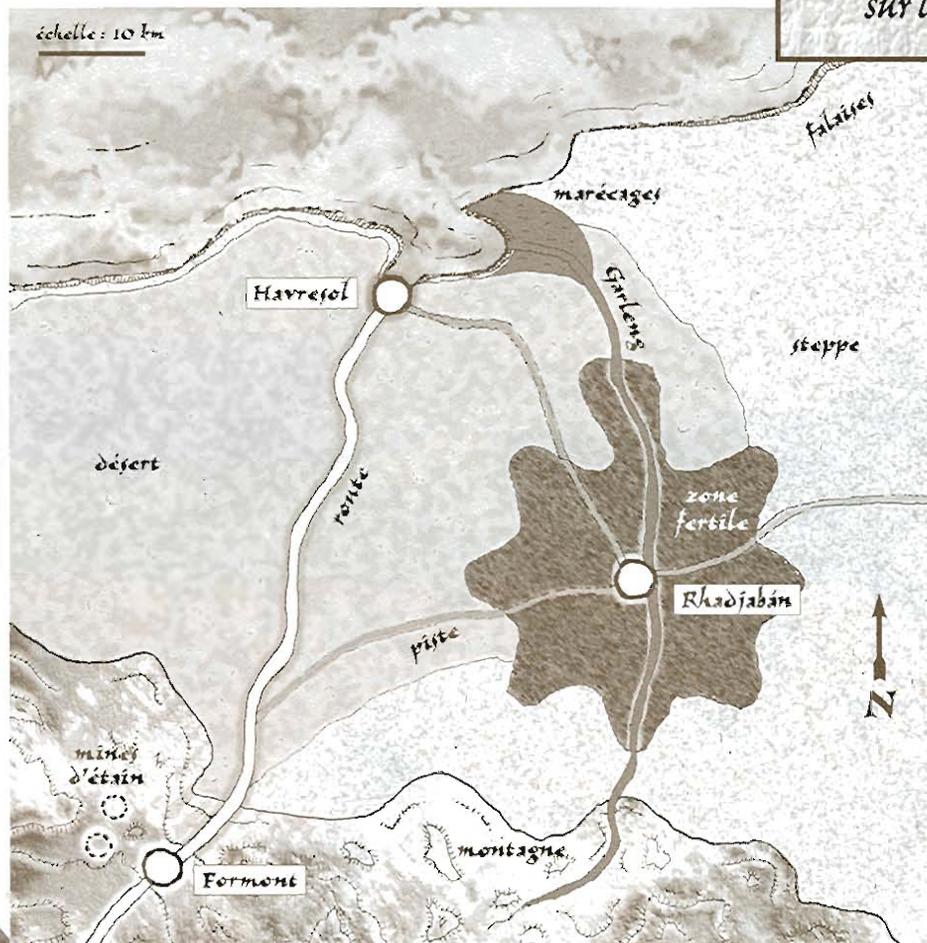
Située en dehors des grandes routes commerciales, la région d'Artab est d'un intérêt stratégique quasiment nul, et bien peu la connaîtraient si depuis une cin-

quantaine d'années on ne parlait de la nouvelle ville de Rhadjabán. 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 Rhadjabán 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 naine spécialisée dans la production du khetzâl et le travail du métal. Par l'ouest, personne ne vient jamais que les Skilkys, des humanoïdes 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 grandes savanes, 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 Rhadjabán sont plus rustiques, n'étant souvent qu'une piste tracée dans les rocaïlles par les caravanes.

Les injures s'inscrivent sur l'airain, et les bienfaits sur le sable.

La fondation de Rhadjabán

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 Garland, là où s'élevait jadis la ville morte de Taknesh. 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 eu quelques autres traînées mystérieuses vers les montagnes, mais retrouver une trace paraissait plus facile dans le désert. Une fois sur place, ils sentirent la puissance qu'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 Airain – fils du soleil – fut l'objet d'une attaque magique d'une rare puissance de la part de Thanéos – fille de la lune –, déesse des ténèbres, de la mort et de la sorcellerie. Quasiment 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 propager autour d'une grande pierre rouge.





Comment jouer les Skilkyss

Inspirez-vous du mode de vie des Touaregs 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. Puis 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 renaître 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 la pluie tomba, drue, pendant une heure. Et il en fut ainsi tous les jours qui suivirent. Un mois après, la première caravane de colons arrivait d'Havresol, la ville était vraiment née.

Le climat

La région est de type désertique et rocailleux, 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

(jusqu'à une demi-heure). Souvent, les précipitations sont précédées d'éclairs, de tonnerre et foudre. Une fois la pluie tombée, le ciel s'éclaircit, le soleil darde ses rayons et tout sèche 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 région d'Artab connaît plusieurs saisons :
 — **La haute saison** : de deux à quatre orages par jour, elle correspond plutôt à l'été. Il fait 35-40° à l'ombre. La saison se termine par le mois des Tornades, 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.

— **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 pinceaux de projecteur. Le temps est lourd, sauf pendant l'orage proprement dit où le vent semble souffler du froid. On dit que les éléments

racontent une fois encore le duel du dieu Airain et de la Ténèbre. Il y a toujours cinq jours de Fureur à la fin du mois des Tornades, 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'Airain ont des chevaux, leur Temple étant assez riche pour leur en fournir. L'animal à tout faire, équivalent du chameau, est le shôg-shôg. Ce mammifère, ressemblant à une grande autruche à poil long, sert de monture (pour une personne) et d'animal de trait. Il est placide et très bête, mais capable parfois de s'emballer car il est sensible aux vapeurs d'alcool qui l'enivrent 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 shôg-shôgs rouges, appelés ainsi en raison de la couleur de leur pelage. Ce sont des animaux sacrés protégés par le culte du dieu Airain, 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 harnacher, etc.

Les hommes-dragons bleus

Les Skilkyss 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 déplacent généralement à pied, mais ils utilisent des shôg-shôgs pour transporter leurs tentes. Certains portent des turbans pour se protéger du soleil. Les Skilkyss sont quasiment insensibles à l'électricité. Chaque tribu (de dix à soixante membres) pense qu'elle a un dragon bleu totem 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 (grâces aux décoctions de bleuche, une herbe-racine du désert aux vertus oniriques). Il n'existe pas de magicien chez eux, mais ils ont des chamans, et sont reconnus pour être à la fois résistants et/ou perméables 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 méprisés par les leurs, juste considérés comme des handicapés. Les Humains se méfient des Skilkyss, 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 Rhadjabân. 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 îlot rocheux. C'est un labyrinthe 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 n'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 naufragé il y a huit siècles, Havresol a connu un développement lent, mais régulier. La ville devrait, en fait, porter le nom de Nouvelle-Havresol. La pre-

mière cité baptisée Havresol (celle du naufragé) était construite à l'embouchure de la Garleng, 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, crocodiles et fièvres malignes...

Pour les voyageurs

Si vous êtes raisonnablement aisé, ou si vous en avez l'air, vous pourrez accéder à la ville et profiter de son luxe. On y trouve pratiquement de tout, à des prix très élevés (le double de ceux pratiqués dans les régions civilisées). Les auberges sont accueillantes, et les divertissements nombreux.

En revanche, si vous êtes pauvre, ou si vous le devenez, vous risquez fort d'être condamné à travailler comme portefaix dans l'île du port. C'est un travail éreintant, abrutissant et dangereux. La plupart des portefaix ne reviennent jamais en ville. Ils dorment à la belle étoile, sur le toit des entrepôts, et dépendent de la distribution quotidienne de nourriture et d'eau organisée par la Seigneurie (le conseil des maisons marchandes qui dirige la cité).

À visiter

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

● **Le quartier riche (Q)**. 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 (S) et la Rampe (R)**. 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 herses, en cas d'attaque venue de la mer.

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

● **Le quartier des temples (T)**. 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, faute de trouver un engagement, s'autoproclament « initiés » et ouvrent leur chapelle.

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

● **Le caravansérail (C)**. C'est à la fois 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).

Personnalités marquantes

Arren Toanthir, 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).

Maître Gedhi, ingénieur malgré lui

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

construction d'un aqueduc (A) autour de la baie, permettant d'amener à Havresol l'eau de la Garleng. Il a préféré l'aqueduc, mais il lui arrive de le regretter.

Comment jouer les Solavris, les habitants d'Havresol

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



Formont

La forteresse des Nains chauves

Cité d'ocre et de lumière

Barrant la route commerciale de l'ouest, Formont fut jadis l'ultime forteresse-refuge des 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 bâtisses cubiques s'agglutinent en un dédale anarchique d'étroites ruelles sinuant entre les terrasses accablées de soleil ou à l'ombre des surplombs rocheux. Chaque façade, blanchie à la chaux, est ornementée de runes ocrées formant de splendides fresques. Les ruelles étant perpétuellement encombrées, la plupart des habitants préfèrent progresser de toit en toit en empruntant de rudimentaires échelles ou échafaudages. En périphérie, de grandes demeures dominant la ville : ce sont les domaines des puissantes scorias, les familles fondatrices et sacrées de Formont.

La terre qui dort

Rudes et courageux, les Kâs (ou Nains kâs, 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 perle correspond à un événement marquant. Leur peau tannée par le soleil et leur crâne rasé et tatoué d'arabesques complexes (les symboles de leur scoria, tout comme les fresques des façades) donnent aux Kâs un air farouche. On dit que c'est la chaleur accablante de Formont qui les pousse à paresser 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 Kâs 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 kâ ont donné à la ville-forteresse une couleur locale unique et pittoresque, offrant aux visiteurs de multiples attraits commerciaux :

— **Les artisans.** Les Nains kâs se considèrent comme des artistes et prennent tout leur temps pour façonner leurs chefs-d'œuvre : selles

ornementées et fers à shôg-shôg, trompettes, cymbales et orgues, machines étranges commandées par les mages de Rhadjabân, etc.

— **Les poings de Pandore.** Certains Nains kâs sont de véritables experts dans la création, la fabrication et le maniement de cette arme.

— **Le khetzâl.** Puissant tord-boyaux de fabrication artisanale résultant de la macération d'un certain serpent des sables dans de l'alcool de blé à 60°, le khetzâl anime les tavernes enfiévrées de Formont.

— **Les forgers de rêve.** Les Nains kâs savent non seulement forger des armes et des armures de grande qualité, mais on leur prête (à juste titre) la capacité de les enchanter. 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, s'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

de la cité détruite, un monstrueux 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 monolithes de la Cité interdite. Sous les arches se rassemblèrent bientôt d'immenses formes de vie mutantes, sinueuses et dansant au son de flûtes impies.

Quand on demande aux Nains kâs ce qu'il en est de la cité, comment l'atteindre, ils répondent : « En rêve bien sûr, comme toutes les légendes ; mais pas sans un bon guide. »

Le poing de Pandore

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

Comment jouer les Kâs

Inspirez-vous du mode de vie des Indiens navajos, des histoires d'Indiens yaqui (récits de Carlos Castaneda), et d'éléments de la civilisation aztèque (entre autres le partage du travail).



En approchant Rhadjabán

Halte-là

Les douanes

La première chose qu'un voyageur découvre en allant à Rhadjabán (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 porte respective, 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 marchandises qui seront vendues au marché local ou en ville ;

— bureau de change, où l'on échange son cuir contre des zirhams, 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 attenants :

— tribunal et conseil.

La loi est l'apanage des prêtres d'Airain. 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'Airain, c'est la plus importante garnison de chevaliers d'Airain (cent hommes). Elle gère la plus grosse part des faubourgs. Celle de l'ouest est dite douane d'Acier, on y trouve une cinquantaine 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 la Garleng, on n'y trouve pas de prison et les écuries n'abritent que des mules et des shōg-shōgs 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 Rhadjabán, 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 maisons 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 : portefaix, gardes du corps, artisans du verre et de la terre. Si la loi est sommaire, elle est bien plus lâche que der-

rière 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 Ténèbre » et pas de pratiques ou rituels pouvant s'apparenter de près ou de loin à la magie noire.

*Ne cherche pas
la connaissance
en essayant d'éclairer
la Ténèbre.
Si la lumière du Soleil
t'aveugle, c'est pour
que tu perçoives mieux
la flamme de ton cœur.*

Zaldane, grand prêtre d'Airain.

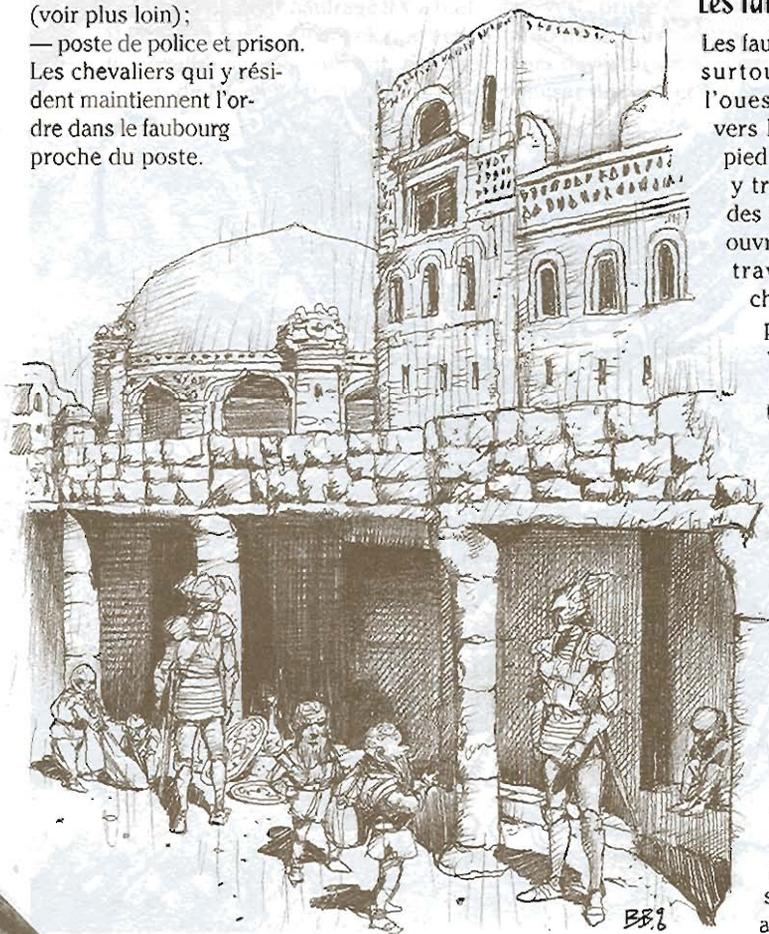
Le théâtre des Skillkyss

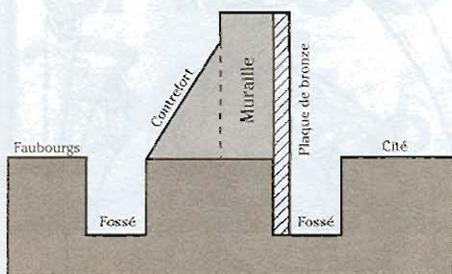
Au centre d'une vaste esplanade trônent les ruines à demi englouties par le désert d'un fantastique théâtre abandonné. Personne n'ose s'aventurer en ce lieu, que l'on dit hanté par les spectres de défunts acteurs. Personne, mis à part les mystérieux hommes-dragons – les Skillkyss – qui s'y installent en masse deux à trois fois l'an, lorsque leurs migrations les mènent sous les remparts de Rhadjabán. Le jour, ils sommeillent au milieu de leur impressionnante cité de tentes mordorées, ou sur les bancs de pierre baignés par le soleil. Mais sitôt la nuit tombée, le théâtre résonne de clameurs étranges, tandis que les Skillkyss échangent des plantes rares ramenées du désert profond contre des objets manufacturés par les mages 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 Airain. Il fallait construire une grande muraille pour ceindre la ville, avec le temple pour centre. La forme de cette enceinte serait le nouveau symbole du culte. On percerait seulement trois portes, la quatrième figurant sur le symbole représentant les mystères que l'homme ne peut franchir.

Et la construction commença. Que ce soit grâce à l'énergie humaine ou par magie, il fallut 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 longées par un petit fossé (2 m de large sur 1,50 m de profondeur) 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 pont de bois qui franchit le fossé est lui aussi recouvert de lamelles





de bronze. La ville s'étant plutôt développée en direction de la rivière Garlang, lors de l'achèvement des murailles on aménagea le nord de la cité (plutôt vallonné) en jardins plutôt que de le laisser en friche. C'est de ce moment que datent également les premiers faubourgs et la construction des douanes.

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 tout ce 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 zirham, 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 zirhams (1 pièce de cuivre contre 1 zirham). 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 zirhams 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 (casserolles, armes et/ou armures, etc.) en airain, 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'Airain 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 marteleurs. Cette fonderie est la propriété des prêtres d'Airain, 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 nains forgerons résistant 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 bénissent 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'Airain ne peuvent pénétrer en armure dans la cité (même les armures magiques de bronze sont à peine tolérées). Il semble également que le cuivre (qu'un contrebandier pourrait avoir dans sa bour-

Comment jouer les faubourgs

L'ambiance y est proche des villes du Far West américain comme Tombstone, mais en même temps on pourrait se croire sur les bords du Gange pour ce qui concerne les habitations et la population. Il y a des grandes zones désertes et des rues ou des marchés qui grouillent de monde.

L'azurite est un carbonate naturel de cuivre, de couleur bleue. La malachite est une pierre d'un beau vert vif, utilisée en joaillerie et tabletterie.

Et si nous lisions l'encyclopédie

Voici quelques renseignements tirés de diverses encyclopédies. 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 fonderie obtenus en désoxydant au phosphore, avant coulée, les constituants oxydés du cuivre et de l'étain. Suivant le pourcentage d'étain, l'usage du bronze est différent.

— **Airain.** Synonyme ancien de bronze, employé également dans le sens : résistant, impitoyable, implacable. Il n'y a donc pas de différence entre bronze et airain.

— **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. En médecine, le cuivre peut être employé comme antiseptique cutané, un excès de cuivre dans des aliments étant par ailleurs très toxique. L'oxyde cuivreux sert à colorer le verre en rouge ; l'oxyde cuivrique (noir) sert à colorer le verre en vert ; le sulfate de cuivre est bleu (hydraté) ou blanc (anhydre) ; le chlorure de cuivre est blanc, insoluble dans l'eau. On trouve le minerai de cuivre sous forme oxydée (cuprite, azurite, malachite) ou plus souvent sous forme sulfurée (chalcopryrite, chalcosine, bornite). La cuprite est un oxyde de cuivre rouge, fréquent aux affleurements des sites métallifères.

Us et coutumes

Un petit bol d'eau est posé derrière la porte de chaque maison, on s'y lave les mains avant de les égoutter d'un grand geste 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 mines, et on en filtrait l'eau afin de recueillir les moindres particules de cuivre.

Le guide du voyageur

« Écoute, étranger, le Vrysh'Anath* qui appelle tes pas, laisse-toi emplir par l'âme de la cité d'Airain et enivre-toi de son spectacle enfiévré. Déambule sous les arches d'argile, au gré des larges voies saupoudrées du sable brun du désert. Poursuis les brumes odorantes s'échappant des étuves surpeuplées. Contemple les mille et un visages qui croisent ta route : races humanoïdes bigarrées, polisseurs de bronze, musiciens inspirés. Car le Vrysh'Anath est lieu de tolérance. Apprends aussi la patience lorsque sommeille le shôg-shôg 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, d'un dresseur de brume. Mais gare aux lueurs lourdes qui annoncent l'orage, car les tornades de foudre peuvent en un instant souffler toute vie... »

Extrait de « Rhadjabân, cité magique » par Rhafik Nish.

* Terme désignant les quartiers populaires de Rhadjabân, signifiant littéralement l'âme voilée.

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 religieux, c'est l'électricité statique qui le fait sursauter, chauffant même le rare acier qu'il peut transporter. Une fois qu'il a remis 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 cuivre). 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 Rhadjabân, ils portent des armes 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 ruelle des marchands de bougies et ses Gnomes sculpteurs sur cire, ni les parfums enivrants de l'allée aux Épices, ou les poèmes de fleurs tissés par les Elfes de la promenade des Lotus, sans oublier les courses de carrioles qui dévalent la côte des Char-

pentiers ou le fameux khetzâl, l'alcool des Nains kâs, servi dans l'impasse des Tonnelles.

Les mille et une croisées

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

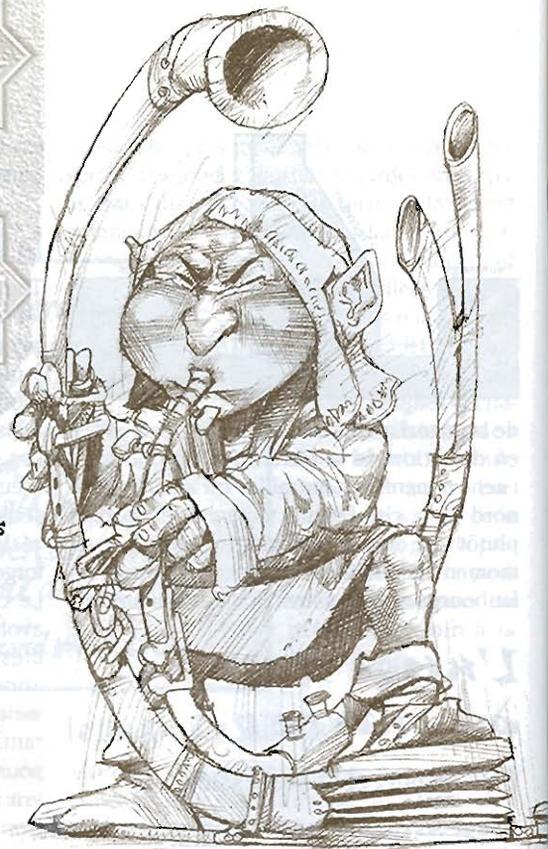
La rue des Croissants de miel

C'est un enfer de tentations pour les gourmets. Les pâtisseries y exposent leurs créations les plus originales, crèmes brûlées au khetzâl, gâteaux au lait de shôg-shôg... Un seul inconvénient : les caves et greniers de la rue sont tellement infestées de farfellahs, des lutins gourmands et voleurs de sucreries, que Sham Balog le maître pâtissier 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



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

Le chemin des Mélomanciens

C'est un labyrinthe de passages couverts sinuant entre les habitations des musiciens de Rhadjabân. S'y promener est une aventure aussi épique que poétique... Ici, une cithare résonne derrière les volets clos d'une ruelle déserte. Là, le passage s'emplit de danseuses elfes vibrant au son du bolong et des didjéri-dous d'un orchestre hobbit déchaîné. Ailleurs, on aperçoit un mélomancien gnome penché sur d'étranges instruments, comme cette énorme trompe reliée à un soufflet de forge, dont les basses fréquences firent s'effondrer tout un étage. Au hasard des rencontres, on peut apprendre la harpe ou le yawangi à vent, être enrôlé dans une école de bardes, à moins de faire les frais d'une dispute entre danseuses de braise, ou d'être défié en duel de cris.

La Caverne aux merveilles

Véritable ville miniature aménagée au cœur des anciennes citernes d'eau potable, ce quartier troglodyte regroupe divers ateliers d'artisanat. La lueur de centaines de lampes à huile suspendues illumine le travail minutieux des artistes : maîtres verriers soufflant vaisselle et coupes colorées dans un verre grossier mais solide, shôg-shôgis sculptant les squelettes creux des shôg-shôgs en divers objets utilitaires ou armes résistantes à la corrosion... Mais le plus remarquable est l'enclave des sculpteurs de vie, une communauté de taxidermistes aux traits dissimulés par un uniforme sombre. Leur art, admiré et res-

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 Senteurs

Au nord de la ville s'élève une butte irrégulière, entourée d'allées 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 promenades 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 rêve et d'intimité. Dans les alcôves de verdure d'un immense jardin intérieur, on vient fumer le narguillé, écouter la symphonie hypnotique des fontaines musicales, ou halluciner sous le dôme des vitraux-changeformes, servi par les (soi-disant) chastes compagnes voilées. Les épouses jalouses racontent que dame Shérazaleen, la propriétaire, aurait acquis l'établissement grâce au

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

La caverne aux Hurlleurs

C'est le plus grand souk de la ville, une gigantesque halle couverte 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 hurlleurs, les indispensables intermédiaires qui tenteront pour vous (moyennant salaire) de faire descendre les cours au plus bas. Ici, on se souvient encore du jour où un shōg-shōg sacré, enivré par des vapeurs de khetzâl, sema le chaos pendant plusieurs heures sans que personne n'ait le droit d'intervenir!

Les étuves nébuleuses

Établissements très prisés du public, les étuves sont des lieux où l'on vient rencontrer ses chimères. Sous les coupoles translucides des maîtres verriers concentrant la chaleur solaire, on vient s'immerger dans les vapeurs multicolores 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 à bulbes. Il y a également un grand artisanat de l'étain, 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 continu qui résonne dans les ateliers. Plus haut dans l'échelle sociale, on trouve les polisseurs, qui frottent 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 sainte, mais également commerçante, dans un pays chaud. Si les voyageurs ne sont pas des truands, Rhadjabân leur apparaîtra un peu comme une ville actuelle méditerranéenne pour touristes occidentaux. Essayez malgré tout de donner une ambiance légèrement différente entre le quartier des marteleurs (très arabisant) et les autres quartiers populaires (indiens, chinois, et autres orientaux).

apparitions passer à travers les murs, et nombre d'histoires circulent sur ce thème : un homme (ou une femme) remarque une femme (ou un homme) de grande beauté qui le suit. Cette personne l'invite à entrer chez elle. Ils y passent une nuit d'amour avant de se séparer au petit matin. Et quand l'amoureux revient le soir suivant, la porte – voire la maison – n'existe plus.

On dit aussi que les marteleurs 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 parfois objets et personnes disparaissent...

Quelques personnalités

Les nettoyeurs-voltigeurs

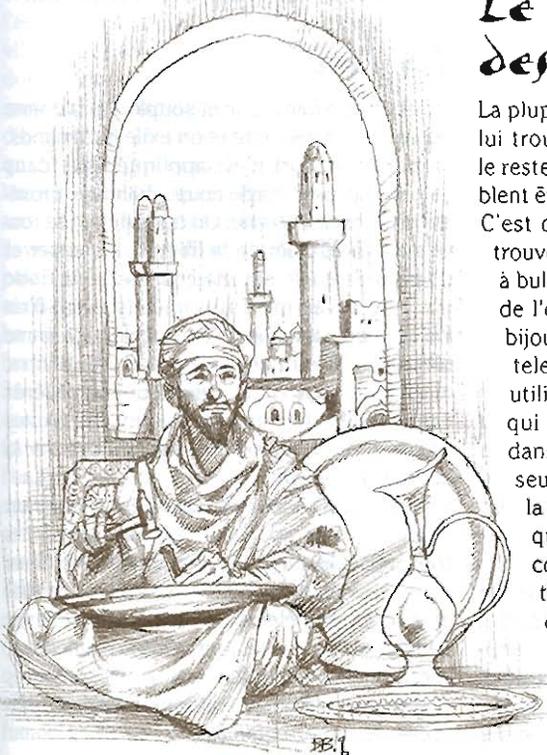
Les enfants qui n'étudient pas travaillent souvent très jeunes, et certains choisissent de devenir nettoyeurs-voltigeurs. Munis de harnais, ils passent de toit en toit pour entretenir les coupoles et les bulbes de bronze. Les plus audacieux, comme Yaayoo l'Insaississable, forment des gangs de gamins qui se laissent tomber des toits au bout d'une corde avant d'y regimber avec le produit de leur larcin. L'expression « il va pleuvoir des cordes » s'adresse à un passant que l'on sait « surveillé », 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 Barbasouche, un Homme-arbre! Barbasouche 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 Rhadjabân, pour créer de nouvelles essences sur l'orgue à parfum disposé autour de lui. Barbasouche est l'un des rares de son espèce à commercer avec les Humains. Il troque parfois un onguent aux vertus miraculeuses contre quelque ingrédient venu de Join. Il est rarissime qu'il quitte son antre.

La tour des chasseurs de foudre

Ce bâtiment élevé, aux étages de guingois, abrite le quartier général d'un groupe de doux dingues. Ici, savants illuminés, philosophes extatiques 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 Rhadjabán, 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'arches, qui débouche dans quatre autres pièces, donnant au sanctuaire une forme de croix régulière.

L'accès est autorisé à tous, de jour comme de nuit, qu'il y ait des offices ou non. Toutefois, l'entrée du sud est réservée aux prêtres, celle du nord aux chevaliers d'Airain. Pendant la nuit, les prêtres se relaient pour assurer un éclairage permanent. Le sanctuaire n'est pas



Dogmes & commentaires

Le corps d'Airain est sacré.

Il nous autorise à le toucher et à l'utiliser avec respect.

Penser la Ténèbre est le pire des crimes.

Juger plus sévèrement un autre crime serait une faute.

La connaissance est lumineuse.

Il ne saurait y avoir de mal à découvrir et apprendre.

Le rêve protège de l'obscurité et apporte la connaissance.

Sauf quand le rêve devient cauchemar, où il amène la destruction.

Quand la Ténèbre est proche, ne la tente pas.

Tu ne t'emploieras pas aux arts magiques vulgaires les jours saints.

L'éthique des chevaliers d'Airain

Tu ne pratiqueras point la magie noire.

Tu repentiras les magiciens noirs, par le prêche ou par l'épée.

Tu porteras la parole du dieu Airain.

un lieu d'asile et les chevaliers peuvent venir y poursuivre un criminel.

Le temple

La grande place carrée, dont le sanctuaire est le centre, est bordée par un bâtiment en fer à cheval. On trouve dans une aile la résidence des chevaliers affectés au lieu saint, dans une autre les appartements des prêtres, et enfin l'école-bibliothèque avec son jardin clos.

Le clergé

Au sommet de la hiérarchie religieuse trône le grand prêtre. Depuis quelques années, ce poste est occupé par Imnesaïs, une jeune femme de trente ans. Le titre masculin a été gardé car Imnesaïs pense que l'image solaire et masculine du culte est plus forte dans les pays lointains si on imagine que le grand prêtre est un homme. Ce grand prêtre est élu par un corps de neuf prêtres : le grand prêtre en titre et les huit rayons du soleil, un conseil des prêtres les plus sages du Temple. Cette élection a lieu à la fin de chaque période des jours de Fureur (donc entre une et trois fois par an).

Rappels (voir CB n° 94) que les hommes vouant leur vie au dieu Airain se rangent dans l'une des quatre catégories suivantes :

— L'Esprit de Dieu. Ces prêtres énoncent les dogmes, règlent les pratiques.

— Le Cœur de Dieu. Ce sont les prêtres pratiquant la magie divine, qui peuvent également être chevaliers ou appogiastes. Ils sont itinérants.

— La Main de Dieu. C'est l'ensemble de tous les chevaliers d'Airain (manicle d'Airain et manicle d'acier).

— Le Corps de Dieu. C'est un groupe spécialisé de collecteurs de cuivre, de fondeurs de bronze, qui travaillent avec les marteleurs.

Les huit rayons du soleil travaillent deux par deux et se chargent des tâches suivantes, chaque binôme étant responsable d'une des « parties » du dieu. Actuellement à ces postes : — Culte et Dogme (Esprit) : Manalek et Shæklin.

— Économat et Enseignement (Cœur) : Fratriss et Colozàn.

— Police et Chevaliers (Main) : Jaxloun et Ultor.

— Bronze et Urbanisme (Corps) : Millián et Ivralyse.

En dehors de ce conseil, il n'y a pas de hiérarchie autre que celle existant entre les prêtres et les novices.

La pratique religieuse

Dans la cité, il est toléré de travailler, ou d'avoir une activité, pendant la première heure du lever du soleil, mais c'est mal vu, et tous les artisans qui le font sont taxés. Les paysans en sont dispensés. Les chevaliers et la police font des roulements pour assurer l'ordre public même à cette heure.

Les offices principaux sont au nombre de trois : prière du matin (pendant une heure), office du zénith (messe pour louer le soleil), recueillement du soir (messe, justice et pénitence). Il est très rare, même pendant la saison des plus grands orages, qu'il fasse sombre

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, qui sont parmi les meilleures du monde connu. 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 bassines de cuivre des cuisines de l'économat.

La loi

La loi est à la fois rigide et souple. On bâtonne les voleurs, on fouette et on exile les truands. La peine de mort n'est appliquée que dans les cas suivants : magie noire, chantage, proxénétisme, esclavagisme. On considère que toute pratique qui limite 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 châtement 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 des douleurs violentes et des convulsions. C'est une forme très élaborée du bannissement.

Le Cercle étincelant

« Ils se sont embrassés dans le Cercle. »

Expression typique signifiant « on ne les a jamais revus. »

Électricité à tous les étages

Le Cercle étincelant, le quartier des magiciens de Rhadjabán, ne doit pas son nom à la quantité d'édifices recouverts 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 qui en borde la partie sud : l'Anneau de Sahál. 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 toute cette électricité reste confinée là, bien que la rumeur dise qu'un djinn y habite et qu'il se charge de l'y conserver.

Sahál était un puissant magicien, un des premiers à prendre conscience de la nature magique de Rhadjabán (voir Les secrets), qui conçut 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 mages et sorciers de Rhadjabán 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. Sahál a quitté Rhadjabán il y a vingt ans. Certains le croient mort, d'autres jurent l'avoir vu, un soir d'orage, descendre de son palais dans les nuages sur le dos d'un rokh nimbé d'éclairs.

La vie dans le Cercle étincelant, ainsi qu'en bordure du quartier, est pénible. L'Anneau de Sahál est passablement bruyant et, même quand on en est éloigné, le bourdonnement 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 simultanément 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 fumée. Quelques places publiques et au moins

une pièce dans chaque édifice sont enchantées pour réduire ces effets, mais la promiscuité 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 améliorées de ces sorts qui gommant ces effets néfastes, mais elles sont plus difficiles à apprendre. D'autant plus que les magiciens de Rhadjabán ne souhaitent 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 cimenterre forgés dans un éclair. Mais l'usage le plus répandu de l'électricité par les mages est la fabrication du fizz.

Alcool Émir

L'alcool occupe une large place dans la vie de Rhadjabán, et particulièrement dans celle des magiciens. La légende veut que Sahál inventât le fizz alors qu'il cherchait un moyen de calmer la migraine causée par le bourdonnement électrique de son anneau. Nul ne sait si Sahál 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 Rhadjabán. Son goût rappelle quelques herbes du désert, mais c'est l'électricité qui lui donne tout son pouvoir. Le fizz pétillant 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 mages le commercialisent dans une grande taverne en bordure de leur quartier, l'Entrefer. Tout visiteur de Rhadjabán se doit d'aller y boire au moins un verre. L'effet bénéfique que le fizz a sur les habitants des tours étince-

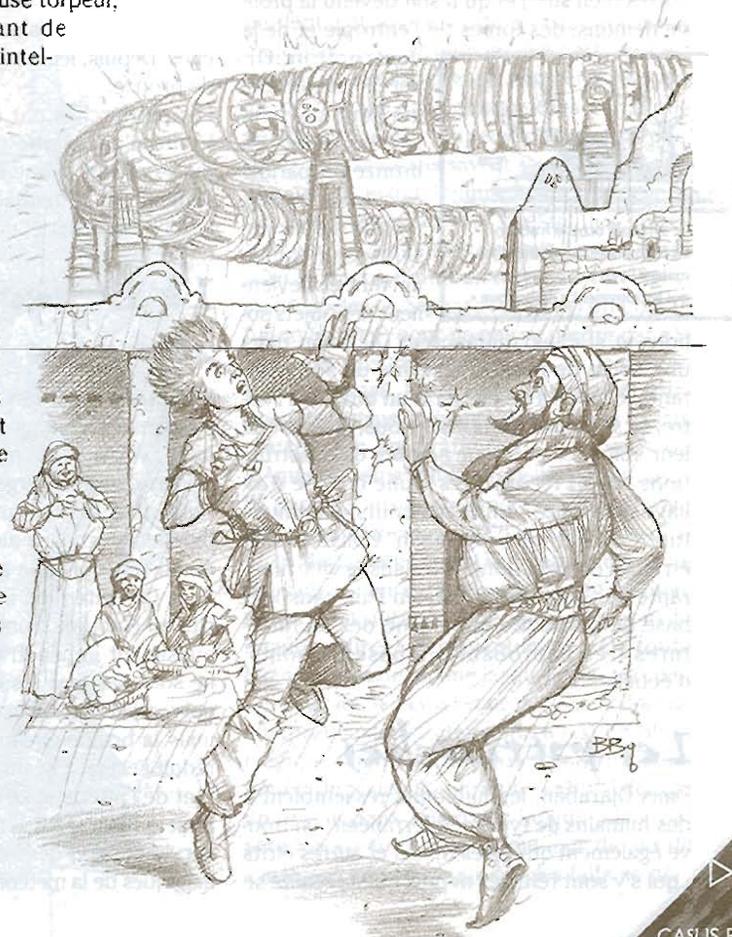
Comment jouer les magiciens

Ce sont souvent de doux illuminés et de bons vivants, prônant le côté « scientifique » de la magie. Ce sont plus des professeurs Tournesol que des savants fous démoniaques. Les prêtres exercent une surveillance souvent tatillonne sur les travaux des magiciens : leurs intentions sont-elles pures, la magie vulgaire est-elle bien conforme aux souhaits du dieu Airain, le cuivre est-il traité avec toute la dévotion qui lui est dû ? Le magicien doit donc transiger avec ce clergé qui ne se rend pas compte de la formidable source de savoir que pourraient amener des expérimentations systématiques.

lantes leur a valu une réputation d'alcooliques. S'il est vrai qu'il existe des clubs de magiciens où l'on consomme le fizz à l'abri des regards, il est extrêmement rare de rencontrer un sorcier saoul. Le mieux, dans ces cas-là, étant de l'éviter discrètement.

Les Skillkys

Du fait de leur résistance innée à l'électricité, les Skillkys sont très recherchés par les mages 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'honneur ne fait que glisser »). Ils habitent presque tous une ruelle en bordure du Cercle, la sente aux Serpents.



Les secrets

(réservé au meneur de jeu)

Rhadjabân, malgré son côté pittoresque, vous paraît 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 Djarabân), et nous vous proposerons un scénario Grand Écran pour accompagner ces informations. Pour l'instant, afin que vous puissiez faire jouer cet été quelques aventures dans la région d'Artab, voici quelques révélations. Ne laissez pas vos joueurs y avoir accès avant que vous ne l'ayez vous-même décidé.

Djarabân

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 Djarabân, un des seuls vestiges de son plan. En effet, le plan de Djarabân perd peu à peu de sa substance et dérive vers les plans éthérés, 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 Djarabân dans une sorte de réalité. Certains de ses habitants, capables de passer d'un monde à l'autre, se sont introduits 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 Djarabân. Conséquence étrange, on peut donc voir dans la ville mourante des coupoles flotter en l'air, sans leur base de pierre. Ce qui amène des architectures très improbables à base de ponts, d'échelles, etc.



Ce symbole orne le fronton de la fonderie des patriarches, malgré l'avis des prêtres qui le trouvaient « diabolique ».

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 Djarabân, un des seuls vestiges de son plan. En effet, le plan de Djarabân perd peu à peu de sa substance et dérive vers les plans éthérés, 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 Djarabân dans une sorte de réalité. Certains de ses habitants, capables de passer d'un monde à l'autre, se sont introduits 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 Djarabân. Conséquence étrange, on peut donc voir dans la ville mourante des coupoles flotter en l'air, sans leur base de pierre. Ce qui amène des architectures très improbables à base de ponts, d'échelles, etc.

Les patriarches

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

délite. Il existe quelques hommes et femmes qui ont eu la « chance » de se trouver à l'endroit de l'impact de la Pierre rouge. Heureusement, la pierre étant dans le monde de Rhadjabân, elle ne les a affectés que magiquement. Depuis, leur métabolisme a été modifié. Ils existent en partie dans les deux plans d'existence, et cette faculté influe même sur leur environnement, ils peuvent donc faire « apparaître » dans Rhadjabân des parties de Djarabân. Ces personnes ont décidé de vivre en hauteur, isolées du reste de la population, car leur pouvoir magique semble aussi précipiter la chute de la ville. Ils ont pris le nom de patriarches. Depuis, leurs résidences sont tapissées de bronze.

Les patriarches ont eu des enfants qui ont hérité d'une partie de ce pouvoir, et quelques-uns ont même réussi à passer définitivement dans Rhadjabân. Ce sont les fondateurs du quartier et du métier des marteleurs.

Le Dragon aveugle

Un autre météorite s'est bien écrasée dans les montagnes derrière Formont (voir p. 43), la même nuit que la Pierre rouge. Émergeant du cratère, un monstrueux 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-qui-rampent 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 plaire au Dragon aveugle, et qu'on lui parle dans sa langue (que les Skillkys comprennent), on peut écouter l'un de ses précieux oracles, que l'on dit infaillibles.

Les alcools

Non, l'univers d'Artab n'est pas fait que d'alcooliques. 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'auprès des Skillkys, 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 mages qui ne savent pas où il donne (sur Djarabân, évidemment). Une bonne partie de l'énergie de l'Anneau de Sahâl est employée par certains mages 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, incitant désormais les mages à la prudence.

● L'Anneau de Sahâl est sous le contrôle d'un djinn, qui préssent 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 Airain ne savent rien de Djarabân ; ils en seraient sans doute stupéfaits et incroyables. Seuls Miliân et Ivralyse, arrière-petits-enfants de patriarches, le savent.

● Arren Toanthir, le maître de caravane d'Havresol, n'est pas inquiet 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 Skillkys empêchent ses brigands de bien brigander.

Caractéristiques techniques & précisions

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...

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 *Simulacres*; 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 Artab, lisez 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 Djarabân). Quand les prêtres enchantent temporairement les objets, l'effet est le même.

POUR ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS

Les Skillkyss

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

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,

leurs magiciens ont développé un type de méditation hypnotique permettant d'augmenter leurs capacités. Pour cela, ils forment un cercle, se mettent en transe (jet sous Sagesse - 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.



Le Dragon aveugle

Pour ceux qui possèdent le supplément *Dark Sun*, le Dragon aveugle est un « jeune » dragon d'Athas qui a été expulsé de son plan d'origine. Ses capacités sont proprement colossales. Il est magicien 20e niveau, prêtre 18e niveau, psioniste 18e niveau. Il a 240PV (DV 32), une CA de -10, un TACO de -3, il régénère de 10PV par round, une résistance magique de 80%, etc. Normalement, il est intuitif. Malheureusement pour lui – et heureusement pour Artab – il ne peut franchir les brumes qui forment une sphère de 5 km 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 40 m d'épaisseur, infranchissable à tous systèmes de téléportation. Tous les 2 m 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 4pts de chaque par 2 m. Les magiciens et les prêtres perdent 2pts de chaque tous les 2 m. Les autres personnages perdent 1pt tous les 2 m. 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. Enivré 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 qui rampent attaquent les intrus (suivant votre univers de jeu, mettez des équivalents de fantômes ou d'Âmes en peine semi-matérielles). Enfin, si un PJ parvient jusqu'au Dragon, celui-ci le tue automatiquement, sauf s'il sent que son destin est lié au sien (bref si 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 Skillkyss) 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-

roulent, même s'ils sont improbables, en sachant que la langue du Dragon peut être soumise à interprétation.

Les prêtres d'Airain

On utilise les règles standard pour les prêtres, en favorisant tous les sorts ayant rapport avec le soleil, la lumière, l'électricité et les métaux. Il existe un sort Détection du cuivre (1^{er} niveau) avec les mêmes caractéristiques que Détection du mal. Quand les prêtres lancent un sort de niveau 1 dans l'enceinte de la cité, ils font un jet sous Sagesse - 10. Si ce jet est réussi, le sort est toujours mémorisé. Tous les prêtres ont toujours Détection du mal et Détection du cuivre mémorisés. Les sorts de détection étant considérés comme de la magie «vulgaire», on ne les lance pas pendant les jours de Fureur.

L'alignement des prêtres d'Airain est Loyal Neutre, quelques-uns pouvant être Loyal Bon.

Les chevaliers d'Airain

Ils sont considérés comme des prêtres ou des paladins (à votre choix). Ils récupèrent leurs sorts uniquement après avoir prié une heure au lever du soleil, l'astre étant visible. La plupart des sorts durant plus de deux heures durent alors jusqu'au coucher du soleil. Ils ont un sort spécial : Poing de gloire. C'est un sort de niveau 3, qui affecte 1d6 personnes (y compris le lanceur), et qui augmente leur TAC0 de 1d6 jusqu'au coucher du soleil.

Les magiciens à Rhadjabán

Tous les sorts, sauf ceux de Nécromancie, d'Obscurité ou d'Invocation, sont considérés comme étant lancés par un magicien de 1 niveau supérieur à celui qui l'a lancé (cela ne permet pas de lancer des sorts d'un niveau supérieur au sien). Ceci est valable à 1 km autour du temple du dieu Airain.

Pour les sorts de Nécromancie, d'Obscurité ou d'Invocation, on perd 1 niveau d'efficacité à 1 km autour du temple du dieu Airain. Quand on est dans la ville même, on perd 1 niveau de magie quand on pratique ces sorts.

● **Sorts électriques.** Tous les effets sont «doublés». Manque de chance, une partie de l'effet va sur la cible, l'autre sur le magicien. Il faut apprendre des versions spéciales de ces sorts (1 niveau au-dessus) pour arriver à les maîtriser sans conséquences funestes.

● **Effets du fizz.** Si on le boit «frais», il permet de se remémorer ses sorts en 10 minutes, comme si on venait de dormir une nuit complète. On récupère par contre les sorts lancés durant la même journée, et pas de nouveaux (effet dit de rémanence). Chaque absorption nécessite un jet sous Constitution - 2 (2 fois le nombre de verres bus) pour ne pas devenir soûl. Le fizz n'a aucun effet sur les non-magiciens hormis celui de l'alcool, y compris sur les prêtres. Le fizz n'est frais que si on le boit

à proximité de l'Anneau de Sahál, il perd ensuite tout pouvoir en 24 heures. Le fizz fabriqué par Charrid (voir scénario *AD&D* p. 48) garde son pouvoir pendant 42 heures, et ne demande qu'un jet sous Constitution - 1 (nombre de verres bus) pour ne pas être soûl.

La magie noire pour AD&D, qu'est-ce que c'est ?

Pour les prêtres d'Airain, toute magie nuisible à un être humain ou à la terre nourricière est de la magie noire. En cas de doute, ils lisent l'alignement du lanceur de sort. S'il est mauvais, il a fait de la magie noire. Être d'alignement Mauvais n'est pas recommandé à Rhadjabán. Tout trouble de l'ordre public déclenche une Détection du mal, puis une Détection de l'alignement si les choses s'enveniment. Les Mauvais Chaotiques et Mauvais Neutres auront du mal à plaider ensuite leur bonne foi, les Mauvais Loyaux seront à peine mieux lotis.

Caractéristiques résumées de personnages de Rhadjabán

Prêtre d'Airain : niv. 3 à 5, quelques-uns niv. 7.

Chevalier d'Airain : guerrier/prêtre niv. 4/4, quelques-uns paladins niv. 5.

Les huit rayons du soleil : prêtres niv. 9. Milián et Ivralyse sont bi-classés magicien niv. 5 (bloqué)/prêtre niv. 6.

Grand prêtre : il gagne automatiquement deux niveaux tant qu'il réside à Rhadjabán. Imesaïs est de niv. 11.

Magiciens : on trouve toutes sortes de magiciens à Rhadjabán. Comme la ville est finalement assez récente, la moyenne des magiciens est de niv. 1 à 5. On en trouve quelques-uns de niv. 7 à 9. Et seulement un ou deux de niv. 10-11 (qui voyagent souvent et ne sont pas toujours en ville).

POUR SIMULACRES

Les Skillkyss

Ils sont considérés comme des PMJ plus que comme des «monstres». Leur test de combat varie de 7 à 13 suivant les individus. Ils ont tous 6PV, 5PS et 3EP. Leur résistance magique vaut 3 ou 12, au choix. Ils sont insensibles à l'électricité. Leurs chamans peuvent apprendre la magie de la Terre, mais pas celle de l'Électricité.

Les Nains kàs

Ils peuvent se mettre dans un état de transe hypnotique (Esprit + Désir + Néant + Hypnotisme) et faire ainsi l'équivalent d'une cérémonie (voir Magie divine dans *SangDragon*). Celui qui préside à la cérémonie gagne alors 2PM et un niveau de magie d'Enchantement

pour 24 heures s'il y a dix participants (qui perdent chacun 2PS). S'il y a quarante-neuf participants ou plus, l'officiant gagne deux niveaux de magie (en général il n'en a pas besoin) et 10PM. Tous les participants doivent avoir bu du vrai khetzâl. On peut plonger une personne volontaire dans cet état de transe (Esprit + Désir + Humain + Hypnotisme). Cela permet de faire resurgir des souvenirs ou des rêves oubliés, ou bien de passer plus facilement les brumes du Dragon aveugle.

Le Dragon aveugle

Voir plus haut *AD&D*. Le dragon est intuable. Si vous voulez vraiment des caractéristiques, donnez-lui 100PV, 100PS, 50EP, la plupart des Énergies magiques à +3, un test de combat de 20 (réussite critique sur 7 ou moins, relancer 6 dés). La brume fait perdre de 6 à 11 EP et PS par personne. En se mettant en transe (avec les Kàs) et en buvant du khetzâl pur, on peut traverser les brumes. On fait un test Instincts + Résistance + Néant. Ceux qui n'ont aucune Énergie magique ont un bonus de +2 à ce test. Dans tous les cas, on perd 3EP et 3PS. En cas d'échec au test, on perd en plus [E]EP et [E]PS. La folie induite par les brumes n'est qu'une simple catatonie, mais si personne ne s'occupe de la victime, elle finit par mourir d'inanition. Cette perte de PS et EP se récupère au rythme normal, mais sans aucune possibilité de récupération magique.

Les prêtres et les chevaliers d'Airain

Voir CB n° 94. À l'intérieur de l'enceinte de la cité, les huit rayons du soleil ont 1PM «gratuit» par 24 heures. Le grand prêtre gagne 6PM à chaque lever de soleil (perdus à la nuit). Quand un prêtre lance un sort de Détection de la magie noire ou de Détection du cuivre dans l'enceinte de la cité, il fait un test Corps + Résistance + Humain. S'il réussit, le sort est lancé en dépensant 1PS de moins (donc gratuit en général). Toute personne sur qui on détecte plus de 30 points de magie noire est suspecte et surveillée attentivement dans la ville.

La magie ordinaire à Rhadjabán

Les sorts non noirs ont tous une facilité supplémentaire de +1 à 1 km autour de la Pierre rouge. Les sorts de magie noire ont une difficulté de -2 (et -4 dans la cité même). Tous les sorts d'Électricité de niveaux 2 et 3 peuvent s'apprendre et se lancer à 1 niveau au-dessous, mais tout échec dans le test entraîne [C]PV et [C]PS de choc électrique. Ceci n'est valable qu'à proximité de l'Anneau de Sahál. Le fizz procure 1PM temporaire pour 24 heures (maximum de 4PM supplémentaires, test de Corps + Résistance + Humain -2 à chaque fois pour ne pas devenir soûl). Aucun effet sur les non-magiciens. Le fizz de Charrid (voir scénario *AD&D* p. 48) a un test plus facile à réussir : Corps + Résistance + Humain. ■

La suite dans notre prochain numéro !