

CASUS

Belli

jeu de rôle
jeu de plateau
wargame
figurine

Encyclopédie médiévale fantastique

volume II

HORS-SÉRIE N°17
novembre 95

**Personnages
scénarios,
monstres,
légendes,
objets,
sorts,
lieux**

&

de l'aventure...

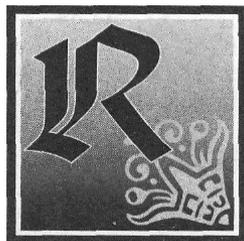
M 2159 - 17 - 45,00 F-RD



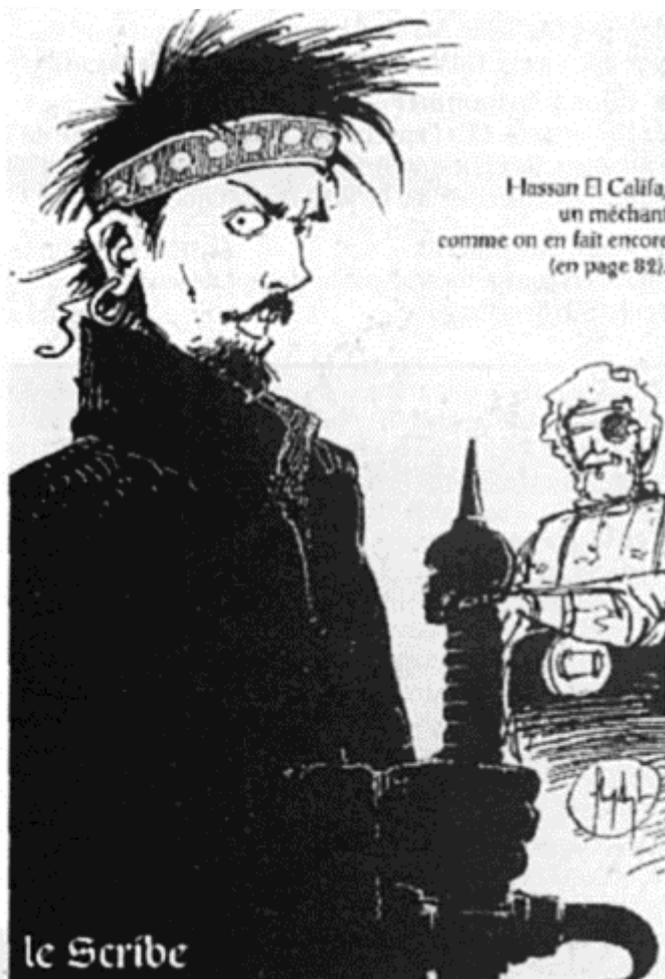
328 FB - 12 FS - 7.75 \$can
Réunion/Antilles/Guyane 42 F

Laffray 95

Éditorial



riche en mystères et en surprises, le médiéval-fantastique ne saurait livrer tous ses secrets en un seul tome d'encyclopédie... Sitôt le premier volume terminé, nous avons renvoyé nos valeureux explorateurs sur les chemins de l'aventure. Une partie non négligeable d'entre eux sont revenus (nos collaborateurs sont des héros !), et cette Encyclopédie médiévale-fantastique volume II est là pour témoigner, de Aarakocra à Zombhuis, de l'infinie variété des mondes qui nous entourent et de ce qui les peuple. A propos de collaborateurs, bienvenue à Olivier Bos, pour qui le succès ne s'est pas arrêté à la publication d'un scénario (puisque'il avait gagné le concours de scénarios organisé par Casus et Hicham lors des Rencontres de l'imaginaire), mais qui transforme l'essai ; à Stéphane Pain, lecteur culotté qui nous a envoyé ses créations et qui a bien fait ; et enfin à Olivier Fraisier et Lionel Marty, nouveaux enlumineurs venus ajouter leur talent à l'ouvrage. L' autre Stéphane (Bura), quant à lui, gagne haut la main le concours permanent de calembours-bons et de jeudemots-laits. Pour ceux qui doivent jongler avec les données techniques, nous avons, chaque fois que c'était possible et nécessaire, traduit les informations dans trois langages fort répandus, ceux de AD&D, Warnammer et Simulacres. Dernier mot aux Emmejies (ou Déhemmes) : les aides de jeu ayant exprimé le désir de rester entre elles, celles qui sont normalement liées à un scénario ne se trouvent donc pas à côté dudit scénario. Mais où va le monde ?..



D. Guiserix le Scribe



ADAPTER LES SCENARIOS et lire les caractéristiques

Les scénarios présentés dans ce hors-série sont proposés a priori pour *Advanced Dungeons & Dragons (AD&D)*, mais les caractéristiques pour *Simulacres/SangDragon* et *Warhammer JdRF* sont rajoutées en complément. Les personnages sont généralement plus forts et résistants à *AD&D* que dans les autres jeux. Il vous faudra donc adapter la force des adversaires en conséquence.

Ainsi, si en version *AD&D*, un scénario indique une bande de 20 orques dans une salle, réduisez-la à 7 ou 10 pour les autres jeux.

Ne divisez pas vraiment par deux, mais vérifiez si les adversaires doivent être en supériorité ou infériorité numérique par rapport aux aventuriers, et faites ensuite l'ajustement.

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

Alignement

- *AD&D* propose de gérer la personnalité des aventuriers et des intervenants avec une notion dite d'alignement. Un personnage peut être Loyal, Neutre ou Chaotique ; ainsi que Bon, Neutre ou Mauvais. Cette double quantification donnant neuf combinaisons possibles : Loyal Neutre, Chaotique Mauvais, Neutre Bon, etc.
- *Warhammer* intègre ce genre de notion, mais elle est moins employée. Il n'y a que cinq possibilités : Chaotique, Mauvais, Neutre, Bon, Loyal.
- Quant à *Simulacres*, la notion d'alignement n'existe pas. Il y a des personnages bons ou méchants, mais le tout est laissé à l'appréciation de chacun. Par contre, les magiciens qui pratiquent une magie mauvaise reçoivent des points de Magie noire, qui peuvent avoir *une influence sur le jeu*.

Abréviations pour termes techniques et références de règles

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

• Pour Warhammer

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

• Pour Simulacres

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

CASUS BELLI hors série n° 17 novembre 1995. Publié par Excelsior Publications, 1 rue du Colonel Pierre Avia, 75015 Paris -Tél. : (1) 46.48.48.48. Fax: (1) 46.48.49.88. Dépôt légal : 4e trimestre 1995. n°8600977. Commission paritaire n° 63.264. Copyright© CASUS BELLI 1995. Excelsior Publications S.A., capital social : 11.100.000Fdurée 99 ans. Principaux associés : Melle Yveline Dupuy, M. Paul Dupuy.

DIRECTION-ADMINISTRATION. Président-directeur général : Paul Dupuy. Directeur général : Jean-Pierre Beauvalet. Directeur général adjoint : François Fahys. Directeur de la publication : Paul Dupuy. Directeur financier : Jacques Béhar. Directrice marketing et commercial : Marie-Hélène Arbus. Directeur des études : Roger Goldberger. Directeur du département télématique : Michel Brassinne. Directeur de la fabrication : Pascal Rémy.

RÉDACTION. Rédacteurs en chef : Jean-Marie Noël et Didier Guiserix. Secrétaires de rédaction : Jean-Marie Noël et Agnès Pernelle. Maquette : Jean-Marie Noël. Secrétariat : Saloua Arbia. Ont participé à l'écrit : Jean Balczesak, Jean-Luc Bizien, Olivier Bos, Stéphane Bura, Christian Ciri, Fabrice Colin, Didier Guiserix, Pierre Lejoyeux, Tristan Lhomme, Jean-Marie Noël, Stéphane Pain, Pierre Rosenthal, Frank Stora, Mathias Twardowski. Ont participé à l'image : Stephan Agosto, Emmanuel Arbabe, Rolland Barthélémy, Cyrille Daujean, Olivier Fraissier, Sandrine Gestin, Didier Guiserix, Pierre Le Pivain, Lionel Marty, Jean-Marie Noël, Jean-Luc Sala.

SERVICES COMMERCIAUX. Directeurs marketing et commercial adjoints : Jean-Charles Guérault et Patrick-Alexandre Sarradeil. Chef de produit marketing : Capucine Jahan. Chefs de produit marketing direct : Brigitte Crouzat et Véronique Ladrette. Directeur des ventes : Jean-Charles Guérault. Chef de produit ventes : Benadette Cribier. Abonnements : Patrick-Alexandre Sarradeil. Commande des anciens numéros et relures : Chantai Poirier au (1) 46.48.47.18. Réassorts et modifications : Terminal E 91. Téléphone Vert : 05.43.42.08 (réservé aux dépositaires de presse). Relations extérieures : Valérie Lahanque. Tél. : (1) 46.48.48.26.

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

ABONNEMENTS. Relations clientèle abonnés : par téléphone au (1) 46.48.47.08 de 9 h à 12 h ; par courrier à Service abonnements, 1 rue du Colonel Pierre Avia, 7550 Paris Cedex 15. Tarif France métropolitaine : 175F, 6 numéros par an. Pour le Canada, contactez Periodica Inc., C.P. 444, Outremont, Québec, Canada H2V 4R6. Poufa Suisse, contactez Naville, Case postale 1211, Genève 1, Suisse.

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

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

Casus Belli est réalisé sur Macintosh, à l'aide des logiciels Nisus, Pro Lexis, Quark Xpress, Aldus Freehand, Adobe Illustrator et Adobe Photoshop. Flashage/Photogravure Dawant, tél. : (1) 40.27.59.59.

Imprimeries SAIT, tél. : (1) 30.50.40.90 et SIEP, tél. : (1) 60.69.56.16.



Sommaire

LES CONNAISSANCES

07 A comme animal

Aarakocra

36 Salon du livre

Les Bibliothèques suspendues

74 scénario

L'ombre d'outre-tombe

98 Z comme zoo

Zombhuis

LA CHOSE MILITAIRE

08 Bâtisses martiales

Un château fort plus vrai que nature

16 chiens de mars

entre chien et loup

19 mars ingénieur

Les trebucheurs de l'enfer

AUTOUR DE LA MAGIE

22 Magie et pierre qui roule

Le voyage confortable de Gaston

27 Mago Trouvetout

L'entrepôt de maître Sorbier

32 Portrait d'un nez

Le parfumer

90 Scénario

Deux bêtes pour le prix d'une

QUELQUES RENCONTRES

44 pavé d'embûches

Téraphicus, Andromède et... Merythron

47 perdu en chemin

Le paladin errant

LIEUX DE CULTE

48 lieux divins

Le sublime temple du parfait Synchrétisme

52 lieux malsains

La secte noire

DANS L'EXOTISME

56 terra incognita

Akinya

82 scénario

Le dragon d'émeraude

EN SOUS-MARIN

64 Une bonne goulée d'oxygène

Vingt milieux sous les mers

66 scénario

Coups fourrés, coups dans l'eau!

Couverture: Mathieu Lauffrey

Aarakocra

« Pour bien l'encyclopédie commencer, il faudra sur l'animal te pencher. »

Frontispice du collège de botanique et zoologie.



Outre le glorieux privilège de figurer en tête du *Bestiaire Exhaustif* de sire Ludovic le Pointilleux (l'Aaaggg n'étant, comme vous le savez, qu'un animal légendaire), l'aarakocra possède des caractéristiques

qui en font un sujet d'étude non dénué d'intérêt. De prime abord frêle et craintif, ce croisement entre l'humanoïde et le volatile a en effet de quoi surprendre plus d'un explorateur chevronné. Aussi, si vous êtes confronté à une tribu d'aarakocras lors d'une de vos expéditions montagnardes, voici quelques informations qui vous seront bien utiles. Le premier contact avec l'une de ces créatures est toujours visuel. Si vous n'avez pas remarqué les banderoles colorées accrochées à des arbres ou coincées dans des rochers qui délimitent leurs territoires, un des aarakocras attirera votre attention en volant au-dessus de vous, faisant passer et repasser son ombre sur vous en un message plein de menaces. Si malgré tout vous ne désirez pas faire marche arrière, faites-le lui comprendre en reflétant la lumière du soleil dans sa direction à l'aide d'un petit miroir ou toute autre babiole brillante. Crier en direction d'un aarakocra ou pénétrer dans son territoire de nuit est considéré comme une grave insulte.

Les aarakocras accordent une grande importance aux signaux visuels car ils ne peuvent utiliser les autres. Leur voix est réservée à leurs chants religieux, aussi ne chantent-ils pas en dehors de ces cérémonies (sauf lorsqu'ils accomplissent une invocation) et rechignent-ils à parler avec les autres espèces. En revanche, on a récemment découvert qu'ils possédaient un véritable langage gestuel très subtil, composé de petits frémissements, de figures acrobatiques et de mouvements permettant de révéler de préférence des plumes d'une certaine couleur (chez les mâles). Leurs parades amoureuses ne mettent d'ailleurs en jeu que des signes visuels. Deux aarakocras volant à près

d'une lieue de Instance peuvent facilement converser dans ce langage grâce à leur vue extrêmement perçante.

Quant au toucher et à l'odorat, les aarakocras sont trop malhabiles au sol pour se laisser approcher et ils souffrent d'une totale déficience des voies respiratoires. Cette incapacité à repérer et à identifier les odeurs handicape grandement l'aarakocra dans la recherche de sa nourriture, d'autant que son mets favori est la mouffette

Règles et conseils

A suivre si vous devez vraiment être confronté à des aarakocras.

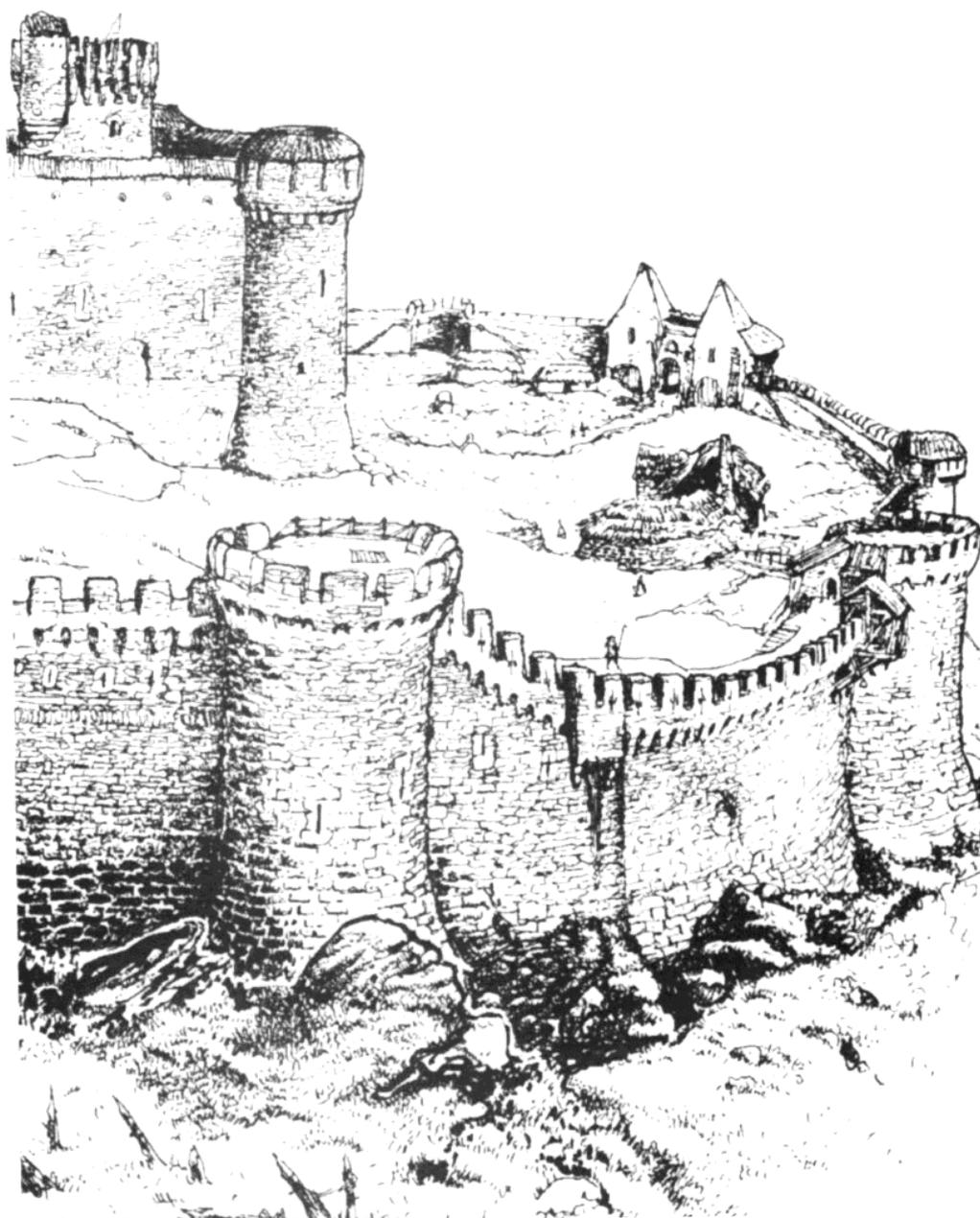
- Évitez les vêtements bruns, gris ou ternes mais au contraire portez des couleurs vives et bariolées. Un aarakocra fera difficilement confiance à une personne qui cherche à se dissimuler ou à masquer son apparence et ses gestes (avec une cape, par exemple).
 - Parlez avec les mains. Les aarakocras sont prêts à faire un effort pour parler votre langue s'ils voient que vous mettez de la bonne volonté à communiquer avec eux. Vos gestes n'ont pas à être vraiment significatifs car les aarakocras sont des experts du langage corporel. Évitez de mentir si vous n'êtes pas un excellent bluffeur.
 - Apprenez à danser. Si vous vous parez d'un habit chatoyant et exécutez une belle danse, vous les impressionnez favorablement.
 - Apportez-leur une mouffette bariolée en offrande, si vous arrivez à en supporter l'odeur.
 - Ne vous approchez jamais de leur nid, sous peine de mourir asphyxié par l'infection qu'il dégage.
- Bariolée, Les aarakocras sont d'ailleurs les seuls prédateurs connus de cette infecte créature dont la

capacité de mimétisme et l'odeur insoutenable constituent de puissants mécanismes de défense. La façon dont l'aarakocra repère sa proie sans pouvoir la voir ou la sentir est longtemps restée un mystère. Les rares aventuriers assez téméraires pour forcer une tribu d'aarakocras au combat ont permis d'apporter une réponse à cette énigme. Poussés dans leurs derniers retranchements, les aarakocras et leur chaman entament une danse trépidante accompagnée d'un chant strident. Il s'agit d'un rituel d'invocation pour une créature élémentaire du royaume aérien. On sait quel formidable adversaire une telle force élémentaire peut représenter, mais il semble que les aarakocras ont développé ce talent magique pour de tout autres raisons (l'esprit élémentaire rechignant d'ailleurs souvent à combattre). En fait, les aarakocras appellent en général une telle créature pour profiter de son sens parfait de l'odorat. Capable d'analyser avec précision le contenu des courants aériens qui le constituent, l'esprit élémentaire est le pisteur idéal lors d'une chasse à la mouffette. Si rien ne limite a priori le nombre de rituels d'invocation que les aarakocras peuvent accomplir en une journée, un tabou religieux semble freiner leurs ardeurs, même au printemps (la période de naissance des jeunes mouffettes bariolées). Une hypothèse crédible laisserait penser que les aarakocras se sentent redevables des esprits élémentaires et doivent accomplir de longues danses en haute altitude pour les remercier de leur aide.

PS. D'autres informations ornithologiques peuvent se dénicher dans le «Bestiaire monstrueux» de sire Téheisseire en page 11.

UN CHATEAU FORT

Les univers médiévaux-fantastiques ont un fondement à la fois « historique » (médiéval) et « mythique » (fantastique), mêlant allègrement le vrai et l'imaginaire, ils sont faite du bois dont on fabrique les légendes, plus que de la pierre derrière laquelle les seigneurs du moyen age occidental avaient coutume de s'abriter pour se protéger de leurs ennemis. On ne s'étonnera pas alors que les châteaux forts formidables forteresses quasi inexpugnables apparaissant dans les scénarios de Jeux de rôle soient généralement décrits de manière si vague qu'il est difficile de voir en eux autre chose qu'un décor de carton pâte Pour film de série B. Voilà de quoi rétablir certaines vérités concernant les citadelles médiévales, sans pour autant étouffer le merveilleux qui fait tout le charme des épopées arthuriennes ou tolkiennes...



De nombreux historiens se sont penchés sur le Moyen Âge et ont étudié les châteaux forts sous toutes les coutures, aussi notre propos ne sera-t-il pas ici de réaliser une étude exhaustive, qui n'aurait guère d'intérêt et prendrait trop de place. Au lieu de cela, nous vous proposons un château typique, avec ses habitants et son passé, qui vous est décrit dans ses grandes lignes et comporte un certain nombre «d'altérations», indissociables de l'image héroïque que les joueurs se font d'une ère chevaleresque où règne la magie. Diverses notes précédées d'un H. fourniront néanmoins tout au long du texte des renseignements historiques susceptibles de vous être utiles. Directement inspiré des forteresses du XIVe siècle, le château d'Artelac n'est qu'un exemple que vous pourrez modifier à loisir, au gré de vos envies et besoins. N'hésitez pas à le situer, à votre convenance, sur la route de vos aventuriers. Peu importe la région, les conditions climatiques ou les coutumes locales, les principes de l'architecture militaire médiévale restent immuables.

L'arrivée

Le château d'Artelac contrôle un vaste domaine comptant plusieurs villages et hameaux, de sombres forêts grouillant de gibier et de prédateurs, ainsi que plusieurs lacs et cours d'eaux. La région est plutôt riche, mais cela ne se voit pas dans le mode de vie des autochtones. En fait, les seigneurs d'Artelac ont toujours écrasé leurs sujets sous une pléthore de taxes et redevances, ne leur laissant jamais que le strict minimum. Les voyageurs qui arrivent sur ces terres entendent parler du nouveau seigneur local par les paysans, serfs ou camelots croisés en chemin. Le baron Harald a, paraît-il, récupéré le château de ses ancêtres après l'avoir assiégé pendant plusieurs mois...

PLUS VRAI QUE NATURE

Le château a été édifié au sommet d'une colline, dont un flanc abrupt donne sur la rivière Aloam. Pour emprunter la route sinueuse qui conduit à la demeure du seigneur d'Artelac, il faut passer par le petit village de Koldans...

H. L'argent a, de tous temps, été le nerf de la guerre. Au Moyen Âge, entretenir un château et sa garnison coûtait extrêmement cher, ce qui contraignait les nobles à se procurer de l'argent par tous les moyens. A côté des taxes classiques, ils baillaient des « tenures » (terres) à des paysans libres et infligeaient de lourdes amendes à ceux qui contrevenaient aux règles qu'ils avaient édictées... si leur crime ne méritait pas la peine capitale et la confiscation des biens.

Le village de Koldans

De toute évidence, des combats se sont récemment déroulés ici. La trentaine de bâtisses qui constitue le village a été incendiée et il n'en reste plus grand-chose. Au milieu des gravats semés de casques bosselés et de hampes de lances brisées, les habitants s'emploient à reconstruire leurs anciennes demeures avec du torchis (mélange de terre et de paille), du bois (pour les colombages) et du chaume. Un œil observateur notera que les travailleurs sont étonnamment peu nombreux. En fait, beaucoup ont été réquisitionnés et chargés par le seigneur de réparer les dommages subis par le château lors de son récent siège.

H. Villages et ouvrages fortifiés vivaient en symbiose au Moyen Âge. Les châteaux protégeaient les villageois, ceux-ci devant en échange prendre en charge l'approvisionnement (et souvent l'entretien) de la demeure seigneuriale. Pour en savoir plus sur les villages et maisons paysannes, reportez-vous à l'article qui leur est consacré dans le premier volume de « L'encyclopédie médiévale fantastique » (pages 22 à 25).

Le château d'Artelac

Voir les plans pages suivantes.

L'enceinte extérieure

• La barbacane. Au terme d'un chemin sinueux et en pente raide, les visiteurs arrivent à un petit fortin de bois ou *barbacane* édifié devant le pont-levis. Là, des gardes peu amènes leur confisquent (temporairement) leurs armes, avant de les soumettre à une fouille approfondie et à un interrogatoire en règle. Manifestement, la barbacane du château d'Artelac vient juste d'être reconstruite, comme en attestent certaines de ses pou-

trées qui semblent avoir été prélevées sur des engins de sièges.

H. La barbacane avait pour but de retarder les assaillants, le temps de relever le pont-levis. Elle était traditionnellement bâtie avant le fossé qui entourait habituellement les ouvrages fortifiés. Il arrivait qu'elle soit remplacée par un avant-poste en pierre (ex.: Château-Gaillard).

• Les défenses extérieures. Tout autour du fossé, on aperçoit ce qui reste de haies vives et chevaux de frise (pieux fichés dans le sol) censés briser les charges à cheval.

• Le fossé. Une pauteur effroyable s'élève de cette large tranchée profonde d'une quinzaine de mètres. Quelques cadavres y pourrissent en core, mêlés aux ordures et excréments rejetés ici par les gens du château.

H. Le fossé avait pour objectif d'empêcher les agresseurs de s'attaquer directement aux murailles (avec des béliers, par exemple), aussi les sapeurs devaient-ils d'abord les combler avec des pierres ou des « fascines » (fagots) avant de commencer à essayer de desceller les moellons des remparts. Les douves étaient en fait rarement remplies d'eau pendant la période médiévale. En plus de leur rôle défensif, elles tenaient lieu de dépotoir et de déversoir pour les latrines.

• Les poternes secondaires. Les remparts sont percés, de loin en loin, de discrètes petites portes en fer, très étroites, réservées aux piétons.

H. Tous les châteaux possédaient de telles poternes. Certaines étaient habilement dissimulées derrière des buissons et des arbres. Les défenseurs pouvaient les emprunter afin d'opérer des sorties nocturnes discrètes, sans avoir à ouvrir la grande porte.

• Le pont-levis. Cet énorme panneau de bois, qui est maintenu en place par d'épaisses chaînes, est déformé et brûlé par endroits, indiquant clairement qu'il a récemment dû résister à un assaut.

H. Parfois, le pont-levis était remplacé par des ouvrages de bois que les défenseurs pouvaient détruire rapidement en cas d'attaque, le but étant toujours de gêner le travail des sapeurs.

• La porte principale. Flanquée des deux grosses tours rondes du châtelet d'entrée, l'imense portail du château d'Artelac n'a rien d'en gageant. Les arrivants sont obligés de passer sous un assommoir (trou aménagé au-dessus de la porte et par lequel on peut bombarder les ennemis) et les pointes d'une herse qui semble prête à s'abattre sur eux à tout instant, avant de se glisser entre d'imposants vantaux de chêne bardés d'impressionnantes ferrures.

H. La herse, actionnée par un treuil installé dans la partie supérieure de l'entrée où se trouve le poste de garde, était généralement faite en bois dur, renforcé par des clous et des plaques de métal. L'entrée principale constituant toujours le point faible par lequel les ennemis pouvaient pénétrer dans les lieux, elle était protégée par le pont-levis (qui se présentait comme une paroi de bois quasi infranchissable, une fois relevé), la herse et la porte elle-même (que l'on condamnait, en cas de besoin, à l'aide d'épaisses poutres).

• Le châtelet d'entrée. Bâties en saillie, deux énormes tours à mâchicoulis surmontées de toits en poivrière couverts d'ardoises défendent l'entrée du château. Une *guette* (tourelle de guet) crénelée se dresse dessus de la tour de gauche.

H. Les tours dites « en poivrière » ne font leur apparition qu'aux alentours du douzième siècle. Leurs toits étaient recouverts de plaques d'ardoises ou de tuiles capables de résister aux flèches enflammées. Les « mâchicoulis », sortes de surplombs en pierre, permettaient aux défenseurs de laisser tomber des projectiles divers (pierres, poix enflammée, eau bouillante, plus rarement huile bouillante) sur les attaquants quand ceux-ci arrivaient près des murs.

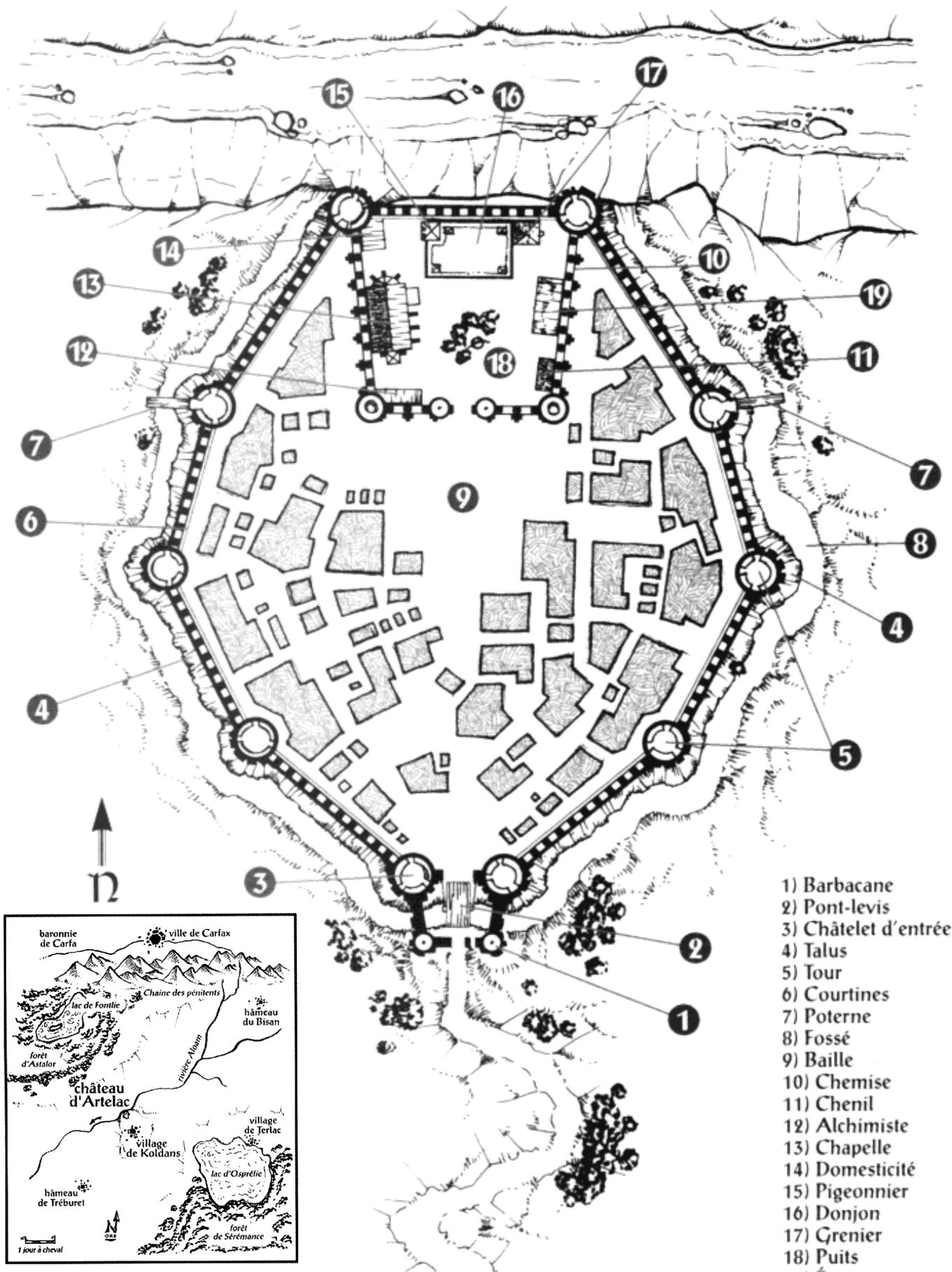
• Les remparts. Balafrées par les impacts de projectiles de catapultes et de trébuchets*, les *courtines* (murs) hautes de dix mètres sont surmontées par endroits de *hourds* en bois et leurs parois sont percées d'*archères* (meurtrières, étroites vers l'extérieur et larges à l'intérieur afin de permettre aux archers de viser). Des hommes d'armes parcourent inlassablement l'*aléoir* (che-

* Voir à ce propos notre article sur « Les Trébucheurs de l'Enfer » en page 19.

Châteaux et Histoire

Pendant le premier millénaire de notre ère, les châteaux devaient beaucoup aux camps bâtis par les romains: une seule enceinte de bois entourant quelques huttes et tentes. Peu à peu, l'usage a voulu qu'on les construise sur des mottes (collines naturelles ou artificielles). Les premiers vrais châteaux forts, dotés de donjons en pierre, datent des alentours de l'an mille. Les tours sont alors relativement basses et crénelées. Elles adoptent peu à peu une architecture en *poivrière* au XIII^e siècle. Il n'est toutefois pas rare de voir des castels possédant des tours des deux types, les seigneurs ayant souvent agrandi leurs vieilles demeures sans modifier les ouvrages plus anciens.

Bâtisses martiales



- 1) Barbacane
- 2) Pont-levis
- 3) Châtelet d'entrée
- 4) Talus
- 5) Tour
- 6) Courtines
- 7) Poterne
- 8) Fossé
- 9) Baile
- 10) Chemise
- 11) Chenil
- 12) Alchimiste
- 13) Chapelle
- 14) Domesticité
- 15) Pigeonnier
- 16) Donjon
- 17) Grenier
- 18) Puits

Le château d'Artelac, plan général



min de ronde) en considérant le paysage environnant d'un œil las.

H. Les murs faisaient parfois plus de trois mètres d'épaisseur. Quand ils n'abritaient pas des couloirs exigus, ils étaient construits en sandwichs, un blocage de moellons et de cailloux liés par du mortier étant monté entre deux parements externes de pierre de taille. Comme les tours, leurs parois comportaient des « trous de boulin » dans lesquels on glissait des poutrelles pour édifier des échafaudages temporaires. Parmi ces derniers, il convient de citer les « hourds », sortes de galeries en bois que l'on mettait en place en temps de guerre et qui remplissaient le même rôle que les mâchicoulis.

- **Talus.** Des talus inclinés, recouverts de briques, sont visibles au pied des courtines. Certains portent encore des traces brunâtres (du sang?).

H. Ces remblais avaient deux fonctions. Premièrement, leur inclinaison permettait de faire ricocher les projectiles lancés depuis les hourds et les mâchicoulis. Deuxièmement, ils compliquaient la tâche des sapeurs et mineurs chargés de percer les murailles.

La basse cour

La *baille* (basse cour) aménagée entre les enceintes extérieure et intérieure est dans un désordre indescriptible : cahutes plus ou moins en ruines, vestiges d'incendies, monceaux de pierres de tailles, amas de poutrelles, etc. Au milieu de ce

capharnaüm, une nuée d'artisans et d'ouvriers s'affairent à préparer le matériel nécessaire pour réparer les dégâts infligés au château.

H. Les grands châteaux possédaient au moins deux enceintes, concentriques (comme Artelac) ou cloisonnées. Les étendues assez vastes, ou cours, qui séparaient ces remparts étaient occupées par diverses maisonnettes et échoppes, organisées à la manière de petits villages. C'est dans cet espace que venaient se réfugier les paysans des alentours lorsque la guerre menaçait.

- **Chaumières.** C'est dans ces petites habitations à colombages que vivent les paysans travaillant sur les réserves du seigneur d'Artelac. Comme elles ont été bâties en torchis blanchi à la chaux, beaucoup ont été abîmées par les projectiles et traits enflammés que les assiégés ont expédiés par-dessus les remparts.

- **Ateliers et logis des artisans domestiques.** On peut noter la présence d'une forge, d'une échoppe de tailleur et de divers autres ateliers (menuiserie, poterie, etc.).

H. Forgerons, charpentiers et tailleurs jouaient un rôle important dans la vie des châteaux. Leur métier leur permettait ainsi de bénéficier d'une liberté un peu plus grande que la plupart des sujets seigneuriaux. Il était toutefois rare qu'ils s'ennuient...

- **Granges et étables.** En cas de siège, les défenseurs doivent pouvoir disposer de viande fraîche et de lait, d'où l'utilité d'aménager des étables dans l'enceinte même du château.

H. Il faut savoir que les bovidés étaient considérés comme coûteux

Repas et banquets

On trouve de tout sur la table des seigneurs : viande de boucherie (bœuf, mouton, porc), gibier (daim, sanglier, ours), volaille, poisson, petits oiseaux (alouettes, grives et pinsons, rôtis ou en pâté), gibier d'eau (hérons, cygnes), pain, gruau, etc. Les légumes (aussi appelés *herbes*) sont employés seulement pour les repas légers, pas les *jours gras*. En principe, les sauces et farces sont fortement épicées (thym, menthe, poivre, cumin, ail, cannelle), afin de couvrir le goût prononcé de certaines viandes légèrement avariées. Après les fromages (beaucoup moins diversifiés qu'aujourd'hui), on passait au dessert : pâtisseries (tartes, beignets), sucreries (à base de miel et d'amandes) ou fruits (dont certains particulièrement exotiques comme les oranges, abricots et melons importés de Terre Sainte). Pour manger, on se sert de cuillères et de couteaux (les fourchettes n'apparaissent qu'à la Renaissance), en respectant quelques règles élémentaires de politesse : on ne doit pas s'essuyer les doigts sur la robe des dames, mais sur les pans de la nappe et lorsqu'on crache à table, il faut éviter soigneusement d'éclabousser les membres du clergé...

à une époque où les réserves de foin étaient précieuses; c'est pourquoi l'on préférait généralement élever des moutons, bien moins exigeants sur le plan de la nourriture.

- **Moulin.** Un grand moulin de bois, à moitié carbonisé, se dresse contre une des courtines. Ses grandes ailes décharnées et noircies par le feu qui domine les remparts font penser à des bras squelettiques et menaçants.

H. Les seigneurs s'arrogeaient souvent le privilège de moudre le grain de leurs sujets... contre espèces sonnantes et trébuchantes ! Si les ailes du moulin étaient arrêtées en position de « X », cela signifiait que l'on pouvait amener son grain. En revanche, si elles formaient un « + », cela voulait dire que le moulin n'était pas en service.

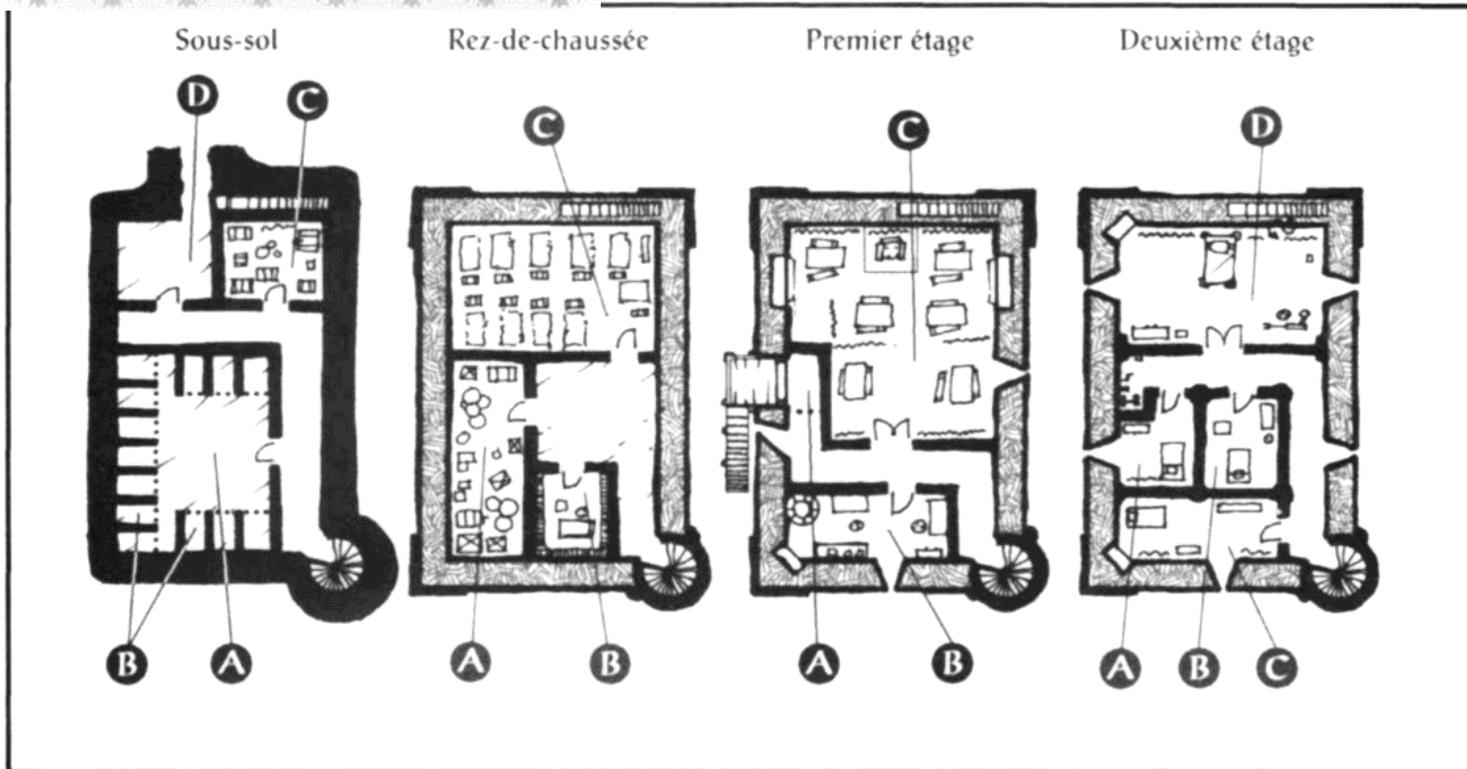
- **Fontaine.** Une belle fontaine ouvragée trône au milieu du désordre. Hommes et bêtes viennent s'y abreuver, au milieu des servantes occupées à laver leur linge.

L'enceinte intérieure

Un peu plus haute que les remparts extérieurs, la *chemise* (autre nom de l'enceinte qui entoure le donjon) est de forme carrée et ses tours sont crénelées. Son entrée défendue elle aussi par une herse et une lourde porte de chêne est dépourvue de pont-levis. Il n'y a pas de talus à la base des courtines.

En pénétrant dans l'enceinte intérieure, la première chose que l'on voit, c'est un immense donjon rectangulaire, dressé contre le rempart du fond. Mais, on y voit aussi d'autres bâtiments...

- **Les écuries.** Construites contre le mur est, elles abritent les chevaux du seigneur et de ses



Le château d'Artelac, plan du donjon

soldats. Une partie du bâtiment est apparemment habitée par les hommes d'armes.

- **Le chenil.** Une meute de chiens hurlants est hébergée dans une maison basse en bois dont émane une odeur suffocante.*

H. On ne répétera jamais assez que la «vie de château» était extrêmement monotone : au même titre que la guerre, la chasse était l'un des rares plaisirs que pouvaient s'offrir les seigneurs et c'est pourquoi ils entretenaient des meutes.

- **Chapelle.** A l'ouest, une petite église aux bas-reliefs délicats semble presque déplacée au sein d'un édifice militaire tel que le château d'Artelac. Un clerc à l'aspect débonnaire considère d'un œil circonspect les nouveaux arrivants.

H. Un château se devait d'avoir un lieu de culte. Celui-ci pouvait aussi bien être aménagé dans la cour, que dans le donjon même.

- **Grenier.** Une petite bâtisse carrée et sans fenêtres est accolée au donjon. C'est le grenier, dans lequel sont entassées les réserves de céréales du châtelain.

- **Puits.** Un groupe de jeunes servantes s'active autour de la margelle du puits qui occupe le centre de la cour intérieure. Elles interrompent un instant leur travail pour adresser des regards appuyés aux étrangers.

H. Il ne suffisait pas de choisir un lieu élevé pour édifier un château, encore fallait-il s'assurer que le sous-sol abritait des sources ou nappes souterraines. En plus de fournir de l'eau aux habitants

* Sur un autre sujet cynophile, voir notre article « Entre chien et loup » en page 16.

du fort, les puits offraient la possibilité de lutter contre les éventuels incendies. En général, chaque castel disposait de plusieurs puits, aménagés aussi bien à l'extérieur des bâtiments, que dans le donjon ou les tours d'enceinte. Il faut à ce propos signaler que les oubliettes, de sinistre mémoire, n'étaient en réalité que de simples puits.

- **Baraque des domestiques.** Des servantes et des cuisiniers discutent devant une modeste chaumière installée à côté du donjon.

- **Maison de l'alchimiste.** Dans un coin de la cour intérieure, une petite maison de torchis est ornée de symboles inquiétants. Un court instant, un visage barbu et antipathique apparaît à l'une des fenêtres, avant de se fondre à nouveau dans l'ombre...

H. Une fois débarrassée de ses aspects les plus folkloriques (pierre philosophale, élixir de longue vie, etc.), l'alchimie se révèle comme une véritable science à laquelle nous devons, entre autres, la découverte de l'eau de javel (que connaissaient toutefois les Grecs antiques!). Parfois, les alchimistes bénéficiaient de la protection d'un seigneur, ce qui leur évitait les tracas généralement associés à la sorcellerie.

Le donjon

Ce grand édifice rectangulaire et crénelé est le cœur de la forteresse d'Artelac. Pour des raisons de sécurité bien compréhensibles, ses murs ne sont percés que d'étroites meurtrières. On accède à sa porte en empruntant un escalier de bois qui conduit directement au premier étage. Le

rez-de-chaussée, quant à lui, ne possède aucune ouverture apparente.

H. Les escaliers extérieurs des donjons étaient en bois de manière à pouvoir être aisément détruits au cas où des ennemis parviendraient jusqu'à la cour intérieure.

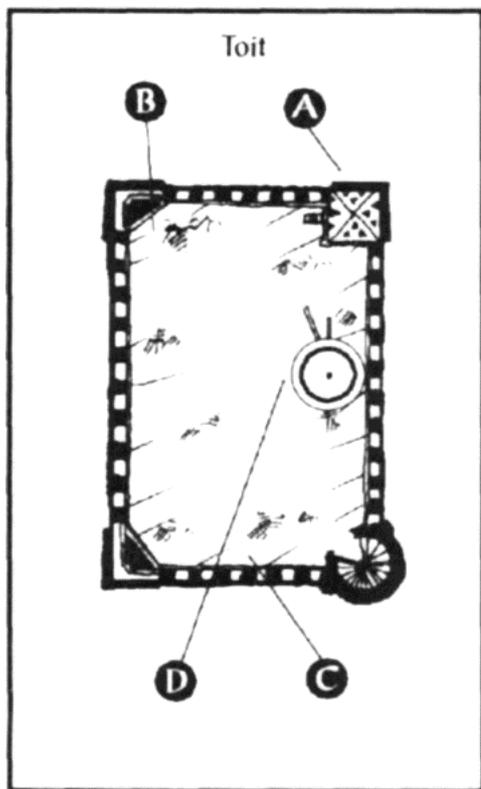
Sous-sol

A) **Chambre de torture.** Une petite salle où règne une odeur de sang et de putréfaction. Un seul brasero est installé dans un coin, tandis que les murs sont couverts de tenailles, scies et autres instruments à l'aspect peu engageant. Partout, des anneaux permettent d'attacher les suppliciés dans des positions aussi inconfortables que possible.

H. Contrairement à une idée reçue, les tribunaux médiévaux ne reconnaissent pas «en théorie» les aveux faits sous la torture. Celle-ci était toutefois largement employée («question préalable»), et la simple menace de nouveaux sévices suffisait à faire dire n'importe quoi au premier innocent venu.

B) **Cachots.** De minuscules réduits étouffants dans lesquels on ne peut ni se coucher, ni se tenir debout. Rien n'étant prévu pour les besoins naturels des condamnés, la puanteur ambiante est à la limite du supportable.

H. Les cachots des châteaux étaient rarement employés, car l'entretien des prisonniers revenait cher. Il était d'usage de mutiler ou de tuer les manants capturés, alors que les chevaliers et nobles étaient traités comme des invités de marque jusqu'à ce que leur rançon soit payée.



rière est également en fer. Un judas caché derrière une tenture de la grande salle permet d'observer à la dérobée les arrivants.

B) Cuisine. Une grande salle possédant son propre puits et une immense cheminée où l'on peut faire cuire un bœuf entier. Les plats sont préparés sur de grandes tables de chêne. Les ustensiles de cuisine (couteaux, louches, etc.) sont accrochés au mur. Saucissons et jambons pendent du plafond.

C) Grande salle. Une pièce immense et très haute de plafond (près de dix mètres) avec deux cheminées. Sur une estrade, un fauteuil de bois ouvragé sur lequel s'assoit le seigneur lorsqu'il tient audience. Quelques grandes tables et bancs, repoussés sur les côtés sont employés lors des réunions et banquets. Les murs sont couverts de somptueuses tapisseries cousues de fil d'or représentant des scènes de chasse. Des tentures accrochées à des anneaux du plafond permettent de diviser la grande salle en petits cabinets. Pendant la journée, le chapelain donne ici des cours aux enfants du seigneur et de ses officiers.

H. Il était exceptionnel que les tapisseries médiévales soient de la qualité de la fameuse « Dame à la licorne » présentée dans tous les livres d'histoire. Il s'agissait le plus souvent de toiles grossières ornées de motifs géométriques plus ou moins harmonieux.

Deuxième étage

A) Chambre du chapelain. Une cellule aux murs nus contenant une paille, un petit autel et le trésor du prêtre : une petite bible enluminée. Seul un brasero permet de chauffer cette pièce.

B) Chambre du chambellan. Chargé de l'organisation administrative du château, le chambellan a droit à sa chambre personnelle. Il dort sur une paille et travaille souvent très tard le soir sur des registres de comptes qu'il amène ici.

C) Chambre du prévôt. L'homme de confiance du seigneur d'Artelac jouit d'un relatif confort : une chambre assez spacieuse, un bon matelas et une petite cheminée pour lui tout seul. Mais, quand son maître reçoit des invités, il doit leur céder ce « petit coin de paradis » et aller dormir avec ses hommes... ce qu'il n'apprécie guère.

D) Chambre du seigneur. Un grand lit à baldaquin (en fait, un matelas de paille posé sur une planche surélevée abrité derrière des tentures) dans lequel le baron Harald, son épouse et ses enfants dorment ensemble. Les murs sont couverts de fresques guerrières aux couleurs vives. Dans un coin, un rouet sur lequel la baronne travaille le plus clair de son temps. Derrière une tenture, une porte secrète dissimule un étroit escalier (impossible d'y passer avec une armure) qui descend jusqu'au souterrain du sous-sol.

E) Salle du treuil. Ce réduit abrite le treuil permettant de remonter la herse du premier.

Toit

A) Colombier. Quelques pigeons voyageurs sont gardés là, au cas où le seigneur aurait besoin d'appeler rapidement ses alliés.

Détails pratiques

• **Fenêtres.** Au Moyen Âge, elles sont, généralement beaucoup plus hautes que larges. Elles sont obstruées par des croisillons de bois ou de fins treillis métalliques, voire par des morceaux de parchemin huilé tendus sur un cadre. Le verre, extrêmement coûteux, est réservé aux vitraux des églises et chapelles.

• **Escaliers intérieurs.** Os sont pratiquement tous du type à vis - colimaçon, si vous préférez - et tournent toujours dans le sens des aiguilles d'une montre en montant.

Il y a une bonne raison à cela... En effet, si les défenseurs devaient se battre à reculons en montant vers les étages supérieurs, ils disposaient ainsi de suffisamment d'espace pour manier leurs armes, alors que les attaquants (pour peu qu'ils soient droitiers) étaient gênés par le pilier central des escaliers.

• **Cabinets de toilette.** Ils étaient des plus rustiques : une planche percée d'un trou donnant sur une fosse d'aisance ou sur un conduit ouvert sur l'extérieur du bâtiment. On s'essuyait avec du foin sec (ouch !). Une anecdote : au terme de cinq mois de siège, la formidable forteresse de Château-Gaillard fut prise en 1204 par Philippe Auguste après qu'un « commando » se soit glissé par un conduit de latrines...

• **Mobilier.** Toujours très simple. Le plus souvent, il se limitait à quelques coffres de dimensions diverses. Les autres meubles étaient peu courants. Il arrivait néanmoins qu'un seigneur possède dans la grande salle de son château un vaisselier sur lequel étaient en permanence exposés plats en argent, coupes de cristal et autres signes extérieurs de richesse.

• **Literie.** Les nobles dormaient sur des matelas de paille recouverts d'une épaisse couette de plumes. Les soldats et les serviteurs, quant à eux, devaient se contenter d'un peu de foin et de couvertures rêches.

• **Éclairage.** La nuit, les châteaux étaient éclairés par quelques torches et d'innombrables bougies. Celles-ci étaient faites de suif animal et fumaient abondamment.

• **Désodorisants.** Quand on connaît les règles d'hygiène médiévale (prendre plus de deux bains par an était considéré comme une excentricité), on comprend que les châteaux ne devaient pas toujours sentir le rosé. Pour couvrir le « fumet » des habitants et les innombrables odeurs désagréables (latrines, cuisines, ordures), on suspendait un peu partout des bouquets de plantes parfumées.

B) Cheminées. De petits cônes de briques ouverts du côté opposé au vent dominant.

C) Chemin de ronde. Le donjon est une sorte de petit château en lui-même, on l'a donc doté de créneaux et d'un petit chemin de ronde.

D) Réservoir d'eau. Il permet de collecter l'eau de pluie acheminée jusqu'à lui par tout un système de canalisations et de chéneaux.

C) Chambre forte. Une petite pièce fermée par une porte de bronze à l'énorme serrure. Elle contient le trésor seigneurial : objets en or, impôts, parchemins secrets...

D) Souterrain. Un long couloir sinueux s'enfonce dans les profondeurs de la terre et conduit jusqu'au pied du ravin, en contrebas.

H. Ce type d'issue secrète n'était pas fréquent au Moyen Âge. Dans la réalité, les souterrains faisaient souvent office de « réfrigérateurs » où l'on entreposait les denrées périssables.

Rez-de-chaussée

A) Cave. C'est là que les nobles d'Artelac remisent leurs vins et leurs réserves les plus précieuses (viandes séchées ou salées, etc.). Un petit coffre encastré dans le mur est équipé d'une serrure complexe. On y range les épices, presque aussi coûteuses que la poudre d'or.

B) Salle des archives. Une pièce dont les murs sont couverts d'étagères sur lesquelles sont rangés de nombreux parchemins et livres. Cet endroit est très important, car en cas de différend juridique, on se reporte souvent aux chartes, listes et registres de comptes du château.

H. Quand les pièces justificatives sont cousues bout à bout et roulées pour être conservées, on les appelle « rôles »... un terme encore employé aujourd'hui par l'administration des impôts.

C) Chambre des gardes. C'est dans cette pièce mal éclairée que dorment les dix gardes chargés de la protection rapprochée du seigneur. Deux d'entre eux sont en permanence postés à l'entrée du premier étage.

Premier étage

A) Entrée. Un perron de bois donne sur ce petit vestibule qui peut être isolé du reste du bâtiment par une petite herse de fer (il suffit d'abaisser un levier dans la grande salle). La porte exté-

Comment créer d'autres châteaux

Artelac a été conçu de manière à présenter pratiquement toutes les caractéristiques d'un château «classique». Il faut cependant savoir que les forts médiévaux, s'ils possédaient de nombreux points communs, étaient tous différents les uns des autres. Leurs enceintes pouvaient être rondes, hexagonales, octogonales, rectangulaires, etc. Il en allait de même pour les tours et les donjons.

Si vous étudiez un peu attentivement la demeure des seigneurs d'Artelac, vous ne devriez ensuite avoir aucun mal à inventer rapidement toutes sortes de châteaux.

Vous avez besoin d'un avant-poste frontalier? Supprimez l'enceinte extérieure, modifiez la forme des tours (pourquoi ne pas les faire carrées?) et situez le tout sur une colline boisée. Il vous faut une demeure royale? Ajoutez une ou deux enceintes, installez le village de Koldans dans la basse cour, ajoutez ça et là quelques détails architecturaux purement esthétiques. En guise de plan, vous pourrez généralement vous contenter d'un schéma rudimentaire sur lequel vous représenterez les tours par des ronds (ou des carrés), les courtines par des traits pleins, le fossé par un trait pointillé. Pensez à indiquer l'emplacement des poternes, et le tour sera joué!

Les habitants

Le baron Harald d'Artelac

Âgé d'une quarantaine d'années, le baron Harald est un solide guerrier barbu au sourire engageant. Il se montre toujours d'une extrême affabilité et traite ses invités comme des princes. Ce n'est toutefois que de la poudre aux yeux... Harald est en effet un redoutable malade mental, atteint de paranoïa aiguë et de schizophrénie et qui manifeste parfois des tendances sadiques profondément répugnantes. Sous des dehors sympathiques, se cache en fait une brute immonde capable des pires exactions. Sa prudence malade l'incite cependant à ne jamais agir ouvertement. Aussi, si quelqu'un lui déplaît, il le fait toujours mettre à mort (après d'horribles tortures) par des hommes de mains dirigés par le prévôt Galard, son homme de confiance. Harald sait que son petit frère, Ylois, veut le punir du meurtre qu'il a commis lors de la reconquête du château (voir l'encadré *Nid de vipères à Artelac*). Il a donc décidé de se terrer dans son donjon et a payé des assassins pour qu'ils abattent son cadet. Il est prêt à offrir une fortune pour sa tête!

La baronne Lysia d'Artelac

Une femme menue et effacée qui sort rarement de sa chambre. Elle dissimule toujours son visage sous une voilette de dentelles, afin que personne ne puisse voir les traces des coups que lui inflige régulièrement son époux. Il n'est d'ailleurs pas rare d'entendre ses hurlements résonner dans les couloirs du donjon aux heures les plus sombres de la nuit. Lysia a donné le jour à sept enfants, dont deux seulement ont survécu (trois ont été tués par leur père lors de corrections un peu trop appuyées,

Nid de vipères à Artelac

Il y a une vingtaine d'années, au cours d'une campagne guerrière avec la seigneurie voisine de Carfa, le vieux seigneur Enguerand d'Artelac meurt de la Grande Vérole bleue des marigots en laissant trois fils : Gorad, l'aîné, Harald, le benjamin, et Ylois, le cadet. Profitant du désordre provoqué par ce décès, Ursus, le prévôt d'Enguerand, s'empresse de prendre le contrôle du château et de chasser les héritiers gênants, dont le plus vieux n'avait alors que vingt-deux ans. Pendant des années, les trois frères ont erré en quête de l'argent qui leur était nécessaire pour lever une armée et reconquérir leur domaine. Il leur a fallu attendre presque vingt ans pour réunir la somme nécessaire et faire le siège du château familial. Après trois mois de combats indécis, Sesnostre, le chambellan, a ouvert une poterne aux assiégeants, leur permettant ainsi de se rendre maîtres des lieux. Pendant le combat qui opposa Ursus à Gorad sur le toit du donjon, Harald poignarda son aîné sous les yeux d'Ylois (seul témoin de la scène). Ce dernier, comprenant que son frère le considérait désormais comme une menace, fut obligé de s'enfuir. Depuis, Harald s'est approprié le titre de seigneur d'Artelac.

deux autres sont mort de maladies) : Gelarian -un gamin d'une douzaine d'années à la peau pâle et au regard fiévreux - et Tolinia - une insupportable fillette de six ans qui semble avoir héritée du caractère de son père. Lysia a déjà plusieurs fois tenté de se donner la mort, en vain. Elle n'espère plus rien de la vie et pourra éventuellement apporter son soutien à ceux qui oseront défier son mari.

Galard

Le prévôt Galard est un homme courtaud et rustre dans lequel Harald a toute confiance. Ancien mercenaire réputé pour son ardeur au combat et sa cruauté, il a trouvé dans le baron l'employeur idéal. Il dirige les hommes du château d'une main de fer et ne pardonne jamais aucune faute. Passé maître dans l'art de l'hypocrisie, il s'ingénie toujours à accumuler de fausses preuves contre ceux dont il désire la mort. Galard a un sinistre secret : il aime le viol. Les servantes du château le craignent comme le diable...

Sesnostre

Le chambellan Sesnostre est un petit homme malingre à l'air inquiet. Très doué pour les mathématiques et la comptabilité, il a d'abord été au service du vieil Enguerand d'Artelac, avant de travailler pour Ursus l'Usurpateur... et de poursuivre sa carrière aux côtés d'Harald. Sesnostre redoute son nouveau maître et vit dans la crainte perpétuelle de lui déplaire. Obséquieux et effacé, il fait tout pour se gagner les faveurs du seigneur et n'hésite jamais à lui rapporter les propos qu'il entend.

Colas Tête de Plume

Colas est le fou d'Harald. C'est un homme très mince, au visage anguleux et au nez incroyablement pointu. Vêtu d'un pourpoint rouge, il passe ses journées à se moquer des habitants du château, en prenant bien soin d'épargner le baron et le prévôt. Il adore faire croire qu'il est un peu dérangé, mais cela n'est qu'une façade ; Colas est un assassin professionnel extrêmement habile que le seigneur a engagé comme garde du corps. Doté d'une musculature étonnante pour son gabarit, il sait aussi bien se battre à mains nues qu'avec une épée. Son arme préférée est toutefois le stylet empoisonné. Il en porte toujours quelques-uns sur lui, rangés dans des fourreaux hermétiques dissimulés dans les manches et les plis de ses habits.

Père Elmius

Le chapelain d'Artelac est un ancien moine adipeux et rougeaud. Son tempérament jovial apporte un peu de gaieté dans une demeure qui serait autrement sinistre. Elmius ne se fait aucune illusion sur le maître des lieux. Il ne se sent toutefois pas une âme de comploter et n'a aucune envie de lui déplaire. Cette lâcheté lui pose d'ailleurs de sérieux problèmes de conscience, qu'il tente chaque soir d'apaiser en se flagellant pendant des heures dans sa chambre. Elmius sait beaucoup de choses, qu'il révélera si on parvient à le mettre en confiance.

Vernalek le Savant

L'alchimiste du château est en réalité un sorcier redoutable. Engagé par Harald pour le protéger contre les «forces occultes», il semble totalement détaché des réalités de la vie quotidienne. Maigre et de très grande taille (2 m 10), il porte des robes noires et ne sort jamais de sa maison pendant la journée. C'est seulement les nuits sans lune qu'il se risque à l'extérieur pour aller chercher les ingrédients dont il a besoin pour ses expériences. Tout le monde ignore le but de celles-ci. Et s'il arrive que certains se plaignent des fumées nauséabondes qui sortent de sa cheminée, personne n'est assez fou pour aller se plaindre. Vernalek se moque éperdument du baron et de ses lubies. Ses projets sont beaucoup plus importants... et terrifiants!

Ylois

Âgé de vingt-cinq ans, Ylois est un jeune guerrier impétueux et idéaliste qui ne vit que pour venger la mort de l'aîné de la famille, tué par Harald. Traqué par les hommes du baron, il est contraint de se cacher dans les forêts du domaine seigneurial en compagnie de la vingtaine de soldats qui lui est restée fidèle. Il espère arriver à ses fins en attirant son frère hors des murs de son castel et c'est pourquoi il attaque sans relâche les convois qui vont à Artelac et les percepteurs chargés de collecter les impôts. Harald a très bien compris sa manœuvre et s'est contenté de mettre sa tête à prix en le faisant passer pour un vulgaire brigand dégénéré. Peut-être qu'avec une aide extérieure, Ylois parviendra finalement à provoquer le baron en combat singulier...

CARACTERISTIQUES

Pour AD&D

Baron Harald d'Artelac. Guerrier niv. 10, Al. CM, CA 2, DV10, PdV 76, TACO 9 ; #AT 1, Dégâts 1d8+2 (épée +1 et bonus aux Dg). For 17, Dex 14, Con 14, Int 15, Sag 7, Cha 14. Compétences spéciales: Endurance, Équitation.

Prévôt Galard. Guerrier niv. 7 ; Al. LM ; CA 3, DV 7, PdV 54, TACO14, #AT 1, Dégâts 2d4 (épée large). For 14, Dex 12, Con 15, Int 13, Cha 8.

Colas Tête de Plume. Voleur niv. 10, Al. N ; CA 2 (avec anneau de protection +2, bonus à la Dex et armure de cuir), DV 10 ; PdV 27, TACO16; #AT 1 ; Dégâts 1d8 (épée longue). For 13, Dex 18, Con 12, Int 15, Sag 9, Cha 12. Compétences spéciales : Déguisement, Falsification, Jeu.

Père Elmius. Clerc niv. 8, Al. B, CA 10, PdV 48, TACO16 ; #AT 1, Dégâts 1 d6 (masse). For 9, Dex 13, Con 12, Int 14, Sag 18, Cha 14. Compétences spéciales : Histoire Locale, Religion. Sorts : au choix.

Vernalek le Savant. Nécromancien niv. 12; Al. MC, CA 6, PdV 36, TACO16, #AT 1, Dégâts 1d4 (dague), RM +1. For 9, Dex 13, Con 11, Int 17, Sag 8, Cha 15. Sorts : au choix.

Ylois d'Artelac. Querrier niv. 10,- Al. LB; CA 2 ; DV 10 ; PdV 79, TACO10, #AT 1, Dégâts 2d6 (épée bâtarde d'Enguerand d'Artelac). For 14, Dex 14, Con 15, Int 12, Sag 13, Cha 16. Compétences spéciales: Endurance, Équitation, Histoire Locale.

Pour Simulacres

Baron Harald d'Artelac. PMJ Fort.

Métier: châtelain. Talent : Équitation.

Prévôt Galard. PMJ Fort. Métier : Chef de gardes. Talent : Falsification de document.

Colas Tête de Plume. PMJ Fort. Métier : Assassin. Talent : Comédie +1.

Père Elmius. PMJ Faible. Métier : Prêtre. Talents : Légendes.

Vernalek le Savant. PMJ Moyen. Métier: Nécromancien (niveau 2). Talent: Alchimie.

Ylois d'Artelac. PMJ Moyen. Métier : Brigand.

Instantanés

Faux semblants

Lors d'une étape à Artelac, les aventuriers se lient d'amitié avec le baron qui finit par leur exposer le problème qui le préoccupe : un infâme brigand, du nom d'Ylois le Menteur, ravage son domaine et met les villages aux alentours à feu et à sang. Ah, si seulement il se trouvait des combattants valeureux capables de lui faire passer l'envie de nuire...

Le monstre

Alors qu'ils traversent les terres d'Artelac, les aventuriers apprennent que les cadavres mutilés de plusieurs jeunes paysannes ont été découverts dans les parages du château. Le coupable de ces crimes atroces est - bien sûr - Galard, mais il va falloir mener une longue enquête pour le découvrir. Une fois la vérité établie, il risque d'être difficile de châtier le responsable...

Forces obscures

Des événements inquiétants se produisent depuis quelques temps dans la Chaîne des pénitents, au nord d'Artelac. Des orages étranges et surnaturels se produisent dans le voisinage d'une antique tombe, dans laquelle, selon les légendes, aurait été ensevelie la dépouille d'une créature maléfique et extrêmement puissante. Manifestement, quelqu'un tente par des rituels appropriés -de ramener cette entité à la vie. Qui? Peut-être bien Vernalek...

Pour Warhammer

Baron Harald d'Artelac												
M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM
4	71	67	6	7	12	72	3	44	45	34	47	45

Capitaine mercenaire.

Prévôt Galard												
M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM
4	46	44	6	5	9	47	2	32	31	35	44	36

Mercenaire.

Colas Tête de Plume												
M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM
3	42	28	4	5	11	54	1	55	55	49	60	64

Qambler, Charlatan.

Père Elmius												
M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM
4	36	38	5	6	11	54	1	70	69	77	73	70

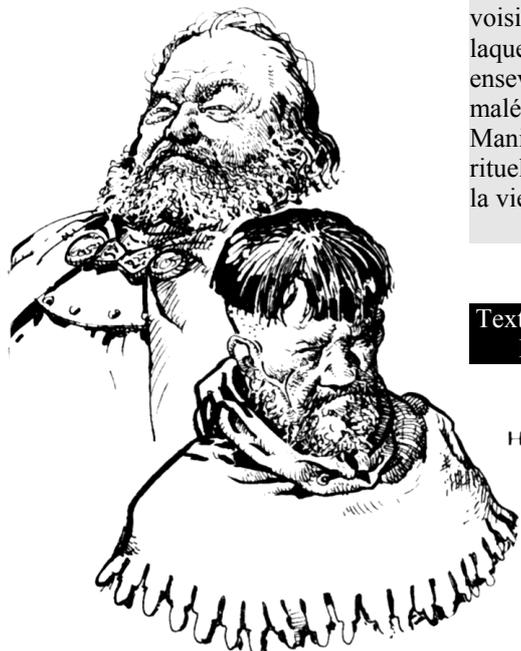
Clerc 3, dieu et sorts au choix

Vernalek le Savant												
M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM
4	43	31	5	6	9	81	1	50	63	70	55	77

Nécromant 4.

Ylois d'Artelac												
M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM
3	66	32	6	5	11	61	3	37	69	45	70	38

Chevalier errant.



Harald et Galard



Vernalek et Elmius

Texte: Jean Balczesak. Illustration : Rolland Barthélémy. Plan : Cyrille Daujean.

ENTRE CHIEN ET LOUP

déclarations de maître Maagr au sujet de son école de maîtres-chiens à Krovar, là où « animal de compagnie » ne rime jamais avec « il est gentil le youki ! ».



ux frontières de l'empire dans les Montagnes grondantes, entourée de terres giboyeuses mais désertées par la population paysanne, une citadelle grise défie les pics voisins. Si les monts de

la région grondent depuis des millénaires en broyant dans leur progression lente et inexorable la roche et la glace, c'est de cette construction humaine que les plaintes les plus déchirantes émanent une fois la nuit tombée. Crainte autant par les ennemis de l'empereur que par les futurs et infortunés maîtres de guerre devant y faire leurs études, l'école de maîtres-chiens de Krovar n'a rien à envier à sa sinistre légende. Jappements, hurlements, aboiements, gémississements et autres cris ou clameurs non identifiés résonnent nuit et jour dans la vallée que domine l'école et n'incite en rien le voyageur égaré à y chercher asile. Il faut dire que l'école renferme les bêtes les plus féroces du continent et qu'elles y sont dressées au combat, pour la guerre ou les arènes, et que personne ne souhaite être celui sur qui elles se feront les crocs. Des accidents sont arrivés, vous savez?

Les pierres

Comme toute place forte militaire, l'accès à l'école est réglementé. Son statut particulier en fait cependant un lieu prisé des guerriers expérimentés (et riches). Bien qu'elle soit spécialisée dans les créatures proches du chien (la ressemblance étant parfois difficile à trouver), les maîtres-chiens de Krovar ont la réputation de pouvoir dresser n'importe quelle créature, pour peu que son propriétaire y mette le prix. On raconte que le légendaire maître Mrorr, le fondateur de l'école, y aurait dressé une chimère et même un dragon. Personne de nos jours ne prête foi à ces allégations. Si on souhaite plutôt acheter l'une des bêtes de l'école, c'est également possible. Certes l'empereur est le client privilégié des maîtres-chiens, mais tout peut se monnayer. Un mur d'enceinte de quinze mètres de haut et de soixante mètres de diamètre, doté d'un large chemin de ronde reliant six tours de garde les unes aux autres, entoure les bâtiments en pierres grises de l'école. A l'intérieur, c'est un véritable village, nécessairement autonome à cause de la menace de siège que fait régner la frontière toute proche... bien que personne n'ait tenté pareille folie depuis l'assaut des troupes de sire Graude d'Astrapur, surnommé depuis le Général manchot. L'école est sous la direction de maître Waagr qui est également colonel de l'armée impériale. Outre les trente gardes, les deux sergents et les douze

maîtres-chiens, le personnel de l'école comprend deux apothicaires, un menuisier, un bourrelier, un forgeron et cinq cuisiniers. Les menus travaux et l'entretien des locaux sont assurés par les aspirants maîtres-chiens qui sont au nombre de vingt. Imaginez que vous ayez à « sortir » et à nourrir chaque jour, à l'aube, des centaines de chiens et vous comprendrez que la place n'est pas de tout repos. Les tonnes de déjections rendent la région très fertile (des puits à purins sont creusés aux alentours), mais côtoyer des chiens tueurs encore mal dressés n'est pas du goût de tout le monde et la vallée reste relativement boudée par les paysans. Ceci profite aux chiens dont le terrain de chasse est d'autant agrandi. Le gibier ne suffit cependant en général pas à nourrir toute la population animalière et l'école doit faire venir à grand frais des convois entiers de viande séchée - et de bière? - de la ville d'Astalar. Fort heureusement, le revenu que les maîtres-chiens génèrent grâce à la vente des chiens de guerre équilibre plus que confortablement le budget de l'école.

Chaque résident permanent possède sa demeure, mais on ne peut pas dire que le confort soit de mise, l'essentiel de la surface de l'école étant réservé aux chenils. Les maîtres-chiens logent dans leur propre bâtiment, tout empreint d'austérité jusque dans la salle de banquet. C'est pourtant le seul endroit qui détonne un peu de l'ambiance martiale qui pèse sur la citadelle. Les murs y sont décorés des nombreux trophées collectés aux cours des années par les chiens lors de leur première chasse après leur cycle de dressage. Un âtre impressionnant dans lequel on peut faire cuire deux cerfs simultanément occupe le mur du fond. Sur son manteau, les dépouilles empaillées des chiens les plus célèbres élevés à l'école sont exposées et honorées.

Les aspirants maîtres-chiens sont relégués dans un dortoir souterrain aux qualités acoustiques inexistantes, particulièrement en ce qui concerne l'isolation. Comme si les maîtres-chiens souhaitaient que les jeunes recrues s'habituent aux aboiements nocturnes des chiens les en faisant pleinement profiter. Malgré l'aide du bonnet matelassé qui leur est remis et qui est censé atténuer ces sons pénétrants, une jeune recrue passe par plusieurs semaines d'acclimatation avant de pouvoir dormir une nuit complète. Les éventuels résidents de passage sont hébergés dans un petit bâtiment à deux étages prévu à cet effet, mais dont l'entretien laisse sérieusement à désirer. Néanmoins, les hurlements nocturnes des chiens non encore dressés (les autres ont appris à se contrôler) y sont plus supportables... à condition d'être sourd.

Sans même parler des chenils, on comprend que l'espace dévolu aux personnes soit limité quand on voit l'Arène. Longue de vingt mètres, large de dix et profonde de cinq, elle occupe le centre de la cour de la citadelle. Dotée de gradins de pierre pouvant accueillir deux cents personnes, elle servait jadis à distraire les nobles de la région et leurs serfs, avant que la dernière Guerre des pénitents n'éclate. Elle n'est plus utilisée que pour l'entraînement des bêtes et des maîtres-chiens. Aussi un parcours d'obstacles et d'autres instruments de dressage y ont-ils été établis de manière permanente. Quatre tunnels venant des salles souterraines y aboutissent. Le sable en est changé toutes les deux semaines, mais il conserve néanmoins une désagréable teinte rou-geâtre. Il n'y a pas qu'un seul chenil dans l'école mais une douzaine, ainsi que plusieurs autres espaces souterrains aménagés avec des cages ou des puits. Cela est rendu nécessaire par les incompatibilités d'humeur qui existent entre certaines des différentes races de créatures hébergées dans l'école qui ne peuvent dans certains cas littéralement pas se sentir. Six de ces chenils sont en surface. Ce sont de simples longs bâtiments de pierre semblables à des étables mais emplis chacun par trente à cent cinquante cages de tailles variées. La véritable étable est située dans la muraille près de l'entrée afin d'isoler au mieux les chevaux des chiens. Les différents chenils servent également à séparer les mâles des femelles (et des chiots) durant les périodes de reproduction. L'école se livre bien sûr à l'élevage, sélectionnant depuis des décennies les spécimens les plus robustes et les plus doués, faisant des croisements expérimentaux aux résultats parfois efficaces, parfois... surprenants. Il n'est pas rare cependant que les maîtres-chiens achètent (ou capturent) des animaux pour renouveler le patrimoine génétique. Ils sont prêts à parcourir tout le continent pour trouver la race ou l'individu qui les intéresse. Les chenils souterrains sont aussi variés en forme qu'en taille. Comme les créatures qui y sont enfermées sont généralement plus dangereuses que les chiens de la surface, de lourdes portes blindées en barrent les accès. Seul le maître-chien responsable de son chenil en détient la clef. Deux de ces chenils sont entièrement entourés de plaques métalliques (pour des raisons connues de leurs seuls gardiens).

Les gens

Si les chiens pensent avoir le monopole du bruit dans l'école, ils se trompent. Les maîtres-chiens

ont également besoin de solides cordes vocales pour parvenir à se faire entendre par-dessus le vacarme provoqué par les animaux. S'il est vrai qu'un chien bien dressé n'aboie que sur ordre, c'est justement l'endroit de l'empire où il y a la plus grande concentration de chiens qui ne sont pas encore dressés. En conséquence, les maîtres-chiens ont développé des habitudes de langage pour faciliter la communication avec leurs subordonnés. Leurs ordres sont brefs (rarement plus de deux syllabes) et tonitruants, ressemblant à s'y méprendre eux-mêmes à des aboiements. Cette particularité est d'ailleurs très utile en combat de masse, lorsque la concision est de mise et le volume sonore élevé.

● **Baryton** dans ce concert apocalyptique, maître Waagr, le commandant de la citadelle, n'a jamais aucun mal à se faire comprendre. Force de la nature et meneur d'homme ou d'animaux hors pair, il mène son école à la baguette... ou plutôt au fouet. Il s'exprime cependant rarement, un regard appuyé ou un claquement de fouet lui suffisant à se faire comprendre. Il est réputé pouvoir dresser un animal sans jamais avoir à élever la voix, mais il n'a pas vraiment l'occasion de prouver sa compétence dans ce domaine. En effet, en tant que colonel de l'armée impériale, il préfère patrouiller la région avec ses meilleurs hommes et ses meilleures bêtes, n'hésitant pas parfois à provoquer des escarmouches avec des voisins un peu trop menaçants à son goût, au grand désespoir des diplomates. Son talent, mais aussi son impétuosité expliquent sans doute pourquoi il a obtenu ce commandement au fin fond de nulle part.



● Les maîtres-chiens ne possèdent pas à proprement parler de personnalité ou de caractéristique, si ce n'est leur charge, qui permettent de clairement les différencier. Tous plutôt bourrus et préférant la compagnie de leurs compagnons à quatre pattes (ou plus) à celle des humains, ils n'attirent guère la sympathie ni même l'envie de mieux les connaître. Il y a cependant quelques exceptions notables.

● Maître Grouarr est le bras droit de Waagr et jouit pratiquement de plus d'autorité que lui, d'autant que lui ne quitte jamais l'école. C'est donc lui qui doit faire face aux problèmes quotidiens et prendre des décisions rapides. Il a également la responsabilité du chenil des Molosses, les chiens de combats les plus recherchés par les armées du monde entier. Grouarr est plus affable que Waagr, mais tout est relatif. Quasiment insensible à la douleur, des années de dressage ont transformé sa peau en un véritable cuir. Il se plaît à impressionner les nouveaux venus en se laissant mordre jusqu'au sang par un jeune molosse. C'est dire le genre d'humour qu'il apprécie...

● Parmi les créatures enfermées dans les cages les plus profondément enfouies dans le sous-sol de la citadelle, certaines n'ont plus grand-chose à voir avec de simples chiens et nécessitent un traitement spécial. C'est là le domaine de maître Roff. Expert en charmes, invocations et protections magiques, il a un jour ramené des régions infernales un chien tricéphale cracheur de feu qu'il est parvenu à dresser en moins d'un an. Cela a assuré sa fortune (on dit que l'empereur lui-même lui aurait acheté), sa réputation et une place méritée à l'école de Krovar. Il a depuis grandement enrichi la ménagerie monstrueuse de la citadelle. Il y aurait en ce moment dans les profondeurs de l'école un Chien élémentaire (capable de se transformer en n'importe quel

capable de charmer un animal (cinq fois par jour) et de donner +5 au moral de ses alliés (humanoïdes ou animaux) dans un rayon de 50m (trois fois par jour).

Maître-chien. Guerrier niv. 5 ; AL N ; CA 4 , pv 30, TAC013, #AT 1, Dégâts 1 d8+1 (Épée longue). Compétence spéciale : Dressage.

Maître Crouarr. Guerrier niv. 8 ; AL LN , CA 3 , pv 70 , TAC010 , #AT 2 , Dégâts 1 d8+1 (Épée longue), For 15, Dex 15, Con 18, Int 13, Sag 14, Cha 15. Compétence spéciale: Dressage.

Maître Roff. Magicien niv. 12 , AL CG , CA 4 , pv 30 , TAC012 , #AT 1, Dégâts 1 d6+3 (Bâton magique) , For 14, Dex 16, Con 15, Int 18, Sag 16, Cha 11. Sa panoplie magique comprend des bracelets et des anneaux de protection ainsi qu'une amulette de protection contre le mal. Ses sorts sont surtout relatifs aux invocations et à la défense, mais il a en permanence une petite boule de feu en réserve... au cas où.

Maître Mrrurrr. Lycanthrope, Loup-Garou - voir Bestiaire monstrueux p.185 ; pv 30.

Pour Simulacres

Maître-chien standard.

Talents de base : Dressage, Fouet, Arme légère, Zoologie, Premiers

Maître Waagr. PMJ Fort. Métier : maître-chien. Talents : Dressage +2, Art de la Guerre +1. Son fouet magique lui donne l'équivalent de +1 en Précision au Dressage.

Maître Grouarr. PMJ Moyen. Métier : maître-chien. Talent : Résistance à la Douleur (+2 de bonus au test).

Maître Roff. PMJ Moyen. Métier : Magicien. Énergies magiques : Invocation 2, Protection 1, Guérison 1. Talent : Dressage.

Maître Mrrurrr. Lycanthrope (loup-garou), voir SangDragon p. 10. Métier: maître-chien.

Pour Warhammer

Maître Waagr													
M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	67	69	7	8	11	70	3	46	49	33	45	48	32

Capitaine mercenaire. Compétence supplémentaire : Dressage.

Maître-chien													
M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	42	36	4	4	8	44	1	29	34	30	31	35	25

Soldat. Compétence supplémentaire : Dressage.

Maître Grouarr													
M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	44	46	5	6	10	49	2	39	34	29	42	34	29

Mercenaire. Compétence supplémentaire : Dressage.

élément), une portée de Chiens d'ombres (qui attaquent l'ombre de leurs proies et leur causent ainsi des dommages), cinq chiens morts vivants et un démon canin enfermé dans un pentagramme fait d'os de chats... Personne n'est allé vérifier ces rumeurs.

• Quand rien ne semble pouvoir apaiser les tourments d'un chien sauvage nouvellement acquis, on fait appel à maître Mrrurrr. Il sait trouver d'instinct les mots pour le calmer, comme s'il pouvait le comprendre et communiquer avec lui... et pour cause. Mrrurrr est un loup-garou. Seuls les maîtres-chiens sont au courant de son état, Mrrurrr ayant la bienséance de s'absenter de l'école les nuits de pleine lune (la plupart du temps).

CARACTÉRISTIQUES

Pour AD&D

Maître Waagr. Guerrier niv. 10 ; AL LN ; CA 2 , pv 65, TACO 8 ; #AT 2, Dégâts 2d4+7 (fouet magique) , For 17, Dex 13, Con 15, Int 16, Sag 13, Cha 16. Compétences spéciales : Dressage et tactique. Waagr possède un Fouet de Dressage

Maître Rolf													
M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	44	44	5	6	10	80	1	65	64	70	66	66	38

Sorcier 4. Compétence supplémentaire : Dressage.

Maître Mrrrrr. Lycanthrope (voir livre des règles p.236). Compétence supplémentaire : Dressage.

Les bêtes

Les Molosses, ou chiens de guerre, constituent la plus grande part de l'effectif animal de l'école avec environ deux cents bêtes hébergées en permanence.

Le Chien de guerre



Un dressage complet de chien de guerre prend entre six mois et un an, un peu plus dans le cas des loups de combat. Ces animaux apprennent à attaquer en formation (et non en simple meute), à obéir à certains ordres tactiques (comme soutenir un repli défensif), à protéger et secourir les blessés sur un champ de bataille, etc. Des entraînements spécifiques sont donnés à des chiens destinés à des missions de reconnaissance, des combats dans des conditions particulières, etc. Par exemple, certains chiens apprennent à nager sous l'eau ou, pour les plus agiles que l'on dote de griffes métalliques, à grimper des parois abruptes.

La multiplicité des équipements dont un chien peut être doté est d'ailleurs étonnante. On trouve par exemple des mâchoires d'acier qui aggravent les morsures et dont les crocs creux peuvent être emplis de poison ; ou encore des harnais comprenant de petits compartiments pouvant renfermer des braises chaudes, à l'aide desquelles un chien bien dressé est capable d'enflammer tout un château.

Outre les chiens et les loups de guerre « classiques » entraînés au combat, à la chasse, à être montés (par des humanoïdes de petite taille) ou à monter la garde, on trouve des créatures hors du commun dans les chenils de l'école, élevés pour des tâches bien plus particulières.

Le Bave-rouge

C'est un effrayant spécimen de ce que l'élevage sélectif et un dressage traumatisant peuvent produire. Destiné à être lancé sur des rangs ennemis et à y provoquer un carnage au mépris de sa propre vie, cette créature entre dans une rage folle dès qu'elle goûte le sang de son adversaire. Elle devient alors insensible à la douleur et déchaînée. Ses mâchoires se crispent tellement qu'elle ne relâche pas sa prise, même une fois morte. Alors, si vous voyez un Bave rouge, abattez-le à distance !

Le Roquet

Doté d'une petite taille mais d'une peau extrêmement épaisse et résistante, le roquet est immunisé aux chocs. Une chute ou un coup de masse ne lui cause aucun dommage et seul un bras puissant pourra traverser sa protection de son épée. Cette propriété lui a valu de recevoir un entraînement particulier car il est idéal pour les sièges de forteresses. On l'installe sur une catapulte spéciale (appelée lance-roquet) et on le projette dans la place forte ennemie où il peut faire le maximum de dégâts. Une autre utilisation consiste à le fixer par un harnais mobile à une longue perche (appelée également lance-roquet) pour attaquer les défenseurs à distance sans avoir vraiment besoin de viser correctement.

Le Terrier

Comme son nom l'indique, la spécialité du terrier est également l'infiltration. Dressé à creuser des galeries profondes sous les fortifications ennemies, le terrier est également très efficace en équipe. Cinq terriers travaillant de concert avec un homme qui consolide leur ouvrage peuvent creuser un tunnel de dix mètres de long et un mètre de diamètre en une heure. Sensibles aux vibrations, les terriers sont capables d'estimer avec précision la position de la surface au dessus d'eux et de surprendre des proies alors qu'elles passent sans crainte. Ils raffolent des taupes.

CARACTÉRISTIQUE

Pour AD&D

Chiens et Loups. Voir Bestiaire monstrueux p.42 et p.176.

Bave-rouge. VD 15, DV 3, pv 15, CA 6, TAC018 ; Dégâts 1 d6+1. Après avoir réussi à infliger des dommages : CA 2 ; TAC012 ; Dégâts 2d6+2.

Roquet. VD 10, DV 1 +2, pv 7, CA -2 (immunisé aux armes contondantes) ; TACO 20 ; Dégâts 1d6.

Terrier. VD 10 (1 sous terre) ; DV 4, pv 20, CA 5 ; TAC018, Dégâts 2d4/2d4/1 d6 (le terrier peut attaquer avec ses longues griffes et ses crocs lorsqu'il jaillit de terre).

Pour Simulacres

Chien de garde standard : comme un loup (SangDragon p.46). Test de Combat : 9. Test de Perception : 9. Points de vie : 4. Points de souffle : 4. Points d'énergie : 1. Rapidité : 1. Armure : 0/0/1. Dégâts : [C]PV.

Bave-rouge. Test de Combat : 10. Test de Perception : 6. Points de vie : 3. Points de souffle : 7. Puissance : 2. Armure : 0/0/1. Dégâts : [C+2] PV.

Roquet. Test de Combat : 8. Test de Perception : 8. Points de vie : 2. Points de souffle : 2. Armure : 1/0/6. Dégâts : [C]PV.

Terrier. Test de Combat : 7. Test de Perception : 10. Points de vie : 3. Points de souffle : 5. Précision : 1. Armure : 0/0/1. Dégâts : [C]PV

Pour Warhammer

Chiens. Voir livre des règles p.235. Loups. Voir livre des règles p.240.

Bave Rouge. Voir chien de guerre livre des règles p.235 ; quand un Bave-rouge a réussi à mordre, il ne lâche pas sa proie et inflige automatiquement 1 point de dégâts à sa victime par round de combat (l'armure et l'Endurance ne joue pas dans ce cas). Une fois le Bave rouge tué, il faut réussir un jet de force à -2 pour dégager le blessé.

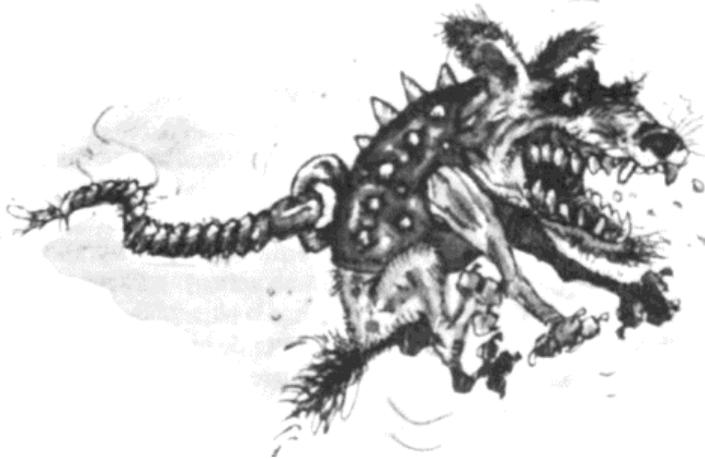
Roquet							
M	CC	CT	F	E	B	I	A
6	35	0	3	6	6	30	1

Le roquet n'est pas affecté par les armes contondantes.

Terrier							
M	CC	CT	F	E	B	I	A
6	29	0	4	3	6	30	1

Texte : Stéphane Bura. Illustration : Lionel Marty.

LES TREBUCHEURS DE L'ENFER



Cet extrait de l'ouvrage d'Aildefons de Castelluisant intitulé « itinéraire de Dalladia à Laelith) Annexes et Appendices, vol 3 : Stratégie et technologie militaire » dit tout sur le trébuchet et est recommandé à ceux qui craignent que le ciel leur tombe sur la tête.



Contrairement à ce que pensent certains, le courage des guerriers et l'art des magiciens, si puissants soient-ils, sont loin de rendre inutile le recours à des méthodes plus terre à terre pour remporter des batailles, surtout quand il s'agit d'un siège. J'ai pu recueillir à ce sujet le témoignage du Maître artilleur Hyéronimus, dit « Martel », chef des Trébucheurs de l'Enfer, compagnie de mercenaires qui a laissé d'ineffaçables souvenirs partout où elle a exercé ses talents...

« Maître Hyéronimus... ou dois-je vous appeler capitaine ? »

Note d'Hildefons. Je n'avais aucune envie de déplaire à un homme doté d'une taille et d'une musculature qui donnent l'impression qu'il pourrait remplacer au pied levé une de ses machines : même si le gaillard a en général l'air aimable, on le dit prompt à de redoutables explosions de colère.

« Les deux me conviennent, messire ! Maître correspond à l'aspect scientifique et technique de mon activité, mais je suis effectivement capitaine d'une compagnie d'artilleurs.

—Et je me suis même laissé dire que vous aviez sous vos ordres une des plus fameuses compagnies d'artilleurs mercenaires de tout le royaume !

—Je préfère contractuels à mercenaires : ce mot a malheureusement mauvaise réputation, du fait de concurrents peu scrupuleux. Cela dit, voya-geur, je suis un soldat et je dois avouer, sans fausse modestie, que le compliment est justifié. Lors de la Quatrième Guerre des pénitents, la cité d'Astrapur s'est rendue avec empressement dès que ses espions ont confirmé au gouverneur que mes Trébucheurs de l'Enfer avaient été engagés par le roi d'Elmar pour la durée du conflit en

général, et du siège en particulier. D'autant plus que le roi Sargon avait inventé un système de rétribution qui nous donnait du cœur à l'ouvrage : chaque jour de siège passé diminuait un peu notre prime ! En pareil cas, nos cibles comprennent vite que notre nom n'est pas usurpé.

—A propos de votre nom, il le dit bien, vous êtes spécialiste du trébuchet. Mais les catapultes, par exemple, ne peuvent-elles...

—Ah ! Les catapultes ! Laissez-moi rire ! »

NdH. Et il rit en effet, le genre de rire qui fendille une muraille à cent pas.

« Mais une catapulte, mon pauvre monsieur, c'est tout juste capable de vous balancer des pois chiches d'à peine trente ou quarante livres à quatre ou cinq cents pieds ! Tandis qu'un trébuchet de bonne taille, comme notre fameux Bras de fer, expédie à la même distance, pour le moins, des charges de plus de deux mille livres ! Deux mille, je vous dis ! »

NdH. Souvenez-vous qu'un pied équivaut à environ 30 cm et une livre à plus ou moins 500 g.

« C'est vrai que le chiffre est énorme. Mais expliquez-moi, vous qui êtes un expert, comment vous parvenez à projeter de pareilles masses ?

—Vous me prenez par les sentiments, chroniqueur ! Je vais vous expliquer cela, d'autant plus facilement que je vois que vous avez prévu un tonnelet de bière d'Astalor pour m'aider. Ça suffira pour commencer. »

NdH. Il a bu trois tonnelets pendant notre entretien. Je me demande où il met toute cette bière !

« Le principe est celui du levier. Un trébuchet, en fait, c'est un balancier avec un bras très court et un bras très long, qui peut mesurer jusqu'à

cent pieds sur les plus grosses machines de siège, comme mon Lance-montagnes. Au bras court est fixé un contrepoids aussi lourd que possible : cent mille livres sur le Lance-montagnes ! Le projectile est placé dans une coupelle à l'extrémité du bras long ou bien, sur les modèles les plus perfectionnés, dans une fronde qui prolonge encore le bras.

Le plus pénible est de relever le bras court et son contrepoids. Cela peut exiger les efforts de dizaines d'hommes et de chevaux. Mais le plus délicat est de peaufiner les réglages, notamment celui de l'ouverture de la fronde, pour qu'elle ne se fasse qu'en position à peu près verticale, afin de transmettre au projectile le maximum d'énergie. Et ça, c'est la tâche d'un maître artilleur ! Ensuite, on libère le contrepoids et il n'y a plus qu'à laisser faire la pesanteur. Ah, le bruit sourd du contrepoids qui s'abat tandis que la fronde siffle dans les airs ! C'est encore plus beau que l'observation des dégâts à l'arrivée. D'ailleurs, rien qu'à l'oreille, un vrai connaisseur peut vous dire si l'engin a été bien réglé. »

NdH. Il y a donc des engins qui expédient à 100 ou 200 m des charges allant du poids d'un poney à celui d'un beau taureau de corrida adulte !

« Cent pieds de long ? Cent mille livres de contrepoids ? Mais l'engin doit être pratiquement démantibulé après chaque tir !

— Pas du tout, historiographe ! Surtout sur les machines dotées d'un contrepoids articulé. Non seulement ce dispositif allonge la portée de tir (grâce à une sorte de techno-magie qu'il n'est pas permis de révéler au profane), mais encore il freine le balancement du bras après la libération du projectile. Du coup, l'engin ne bouge pratiquement pas et il est inutile de le remettre en batterie avant le coup suivant. En fait, notre cadence de tir est même supérieure à celle des catapultes !

—**Cependant, quelle peut être votre précision ? Les projectiles ne partent-ils pas un peu au petit bonheur ?**

—Avec des amateurs, peut-être, compagnon. Mais pas avec un véritable artilleur, un élève du grand Krupp le destructeur. Moi qui vous parle, avec un modèle moyen, disons un cinquante pieds, je place tous mes tirs à cinq cents pieds dans un cercle de quinze pieds de côté. Six ou sept cents livres à chaque fois : comment voulez-vous qu'une muraille résiste à ce martèlement ! D'ailleurs, notre précision est telle que nous avons même mis au point des trébuchets destinés au combat en rase campagne, qui lancent fort loin des missiles relativement légers, tels que des flèches géantes. On avait essayé avec des arbalètes monstres, mais ça ne marchait pas : le câble ou l'arc cassaient inévitablement lors de la mise en tension, ou se gondolaient à la moindre pluie. Mais si l'on dispose comme il faut la flèche sur un trébuchet, elle part magnifiquement, vole bien droit et, à l'arrivée, est capable d'embrocher d'un seul coup plusieurs hommes en armure les uns derrière les autres ! Avec ce genre de petite merveille, je touche une cible de cinq pieds à un quart de mille de distance. Vous voulez parier ?

—**Euh, non... Mais je me suis laissé dire que certains de vos confrères se souciaient peu de précision, grâce à des armes très spéciales...**

—Ah, ne m'en parlez pas, scribouilleur ! Il y a des brebis galeuses dans toutes les professions ! Granulph Brise-crânes, mieux connu sous le nom de Granulph Le Puant, étant demi-orque, se juge

au dessus des lois. En violation flagrante de la Première Convention de Laelith, qui a décrété l'interdiction des armes biologiques, il a coutume d'expédier par trébuchet des cadavres variés, mais de préférence morts de maladie, et tous plus ou moins pourris, dans les cités qu'il assiège. C'est ainsi qu'il a obtenu, pour le compte d'Enguerand d'Artelac, la chute de la baronnie de Carfa, car il avait réussi à se procurer les restes de malheureux morts Outre-Muraille de la Grande Vérole bleue des marigots. L'épidémie n'a pas tardé à ravager les rangs des défenseurs et Carfax est tombée. Mais le triomphe des assiégeants a été bref, car la Grande Vérole a fait peu de différence entre eux et leurs ennemis : ainsi mourut Enguerand. Hélas, cette cochonnerie est tenace : treize ans plus tard, les murs de Carfax sont toujours debout, mais ils n'abritent plus personne. On l'appelle maintenant la Forteresse vide ! Bien des aventuriers ont payé de leur vie d'avoir voulu retrouver le butin du sac de la ville, qui est censé encore s'y trouver.

—**Treize ans, c'est vraiment une peste peu banale !**

—Vous comprenez, camarade, la Grande Vérole bleue des marigots n'est pas seulement très contagieuse (à moins d'avoir un prêtre excessivement compétent à portée de la main). Elle laisse aussi des séquelles. Les morts ont une forte tendance à se transformer en fantômes, en goules, ou en les dieux savent quoi. En fait, la Forteresse vide n'est pas si vide que ça ! Quant à Granulph, qui avait évité de pénétrer dans Carfax, il sévit toujours. Il affirme maintenant avoir mis au point des projectiles creux

emplis de gaz toxiques, qu'il fabrique en faisant bouillir dans d'énormes chaudrons des centaines de crapauds-buffles venimeux des Grands Marais du Sud. Pouah ! Évidemment, c'est une violation de la Deuxième Convention de Laelith, mais Granulph dit qu'il s'en moque, puisque personne ne sait très bien où est Laelith ! »

NdH. J'ai en effet constaté avec étonnement que les habitants de cette région, pour la plupart, considèrent Laelith plus comme une vague légende que comme une ville bien réelle. « Croyez moi : tous ces trucs tordus ne vaudront jamais un trébuchet puissant et bien réglé, capable de projeter des charges bien lourdes et bien dures de bonne ferraille ou de bon granit. Avec un engin comme mon Lance-montagnes, je me fais fort de vous écraser la plus solide des fortifications en quelques jours de bombardement, au pire en deux ou trois semaines. Et puis, le respect des Conventions n'empêche pas d'être inventif. La technique des projectiles enflammés est souvent utilisée. Et j'ai personnellement mis au point le fameux « Sac à Malices de Hyéronimus ». Comme son nom l'indique, c'est un grand sac fait en vessie de porc et rempli de mes Malices, de grosses billes hérissées de pointes. En atteignant l'objectif, le sac explose sous le choc et les Malices jaillissent dans toutes les directions. L'effet sur l'adversaire est garanti !

—**Alors, avec vos engins, les fortifications ne servent plus à rien ?**

—N'allons pas jusque là, mon gaillard ! Certaines fortifications peuvent tenir, si elles sont bien



conçues. Avec de bonnes grosses tours carrées, de quinze pieds de côté environ, et aussi hautes que possible, sur lesquelles on place des trébuchets! Nous pouvons ainsi arroser l'assiégeant et l'empêcher d'installer ses engins. C'est d'ailleurs comme ça que j'ai permis à Astrapur de défier victorieusement les troupes du roi Sargon !

—Heu... Il me semblait que vous aviez plutôt participé à la prise d'Astrapur...

—Les deux, l'ami ! La défense de la ville, c'était lors de la Cinquième Guerre des pénitents ! Il faut dire que le gouverneur (le nouveau, pas celui qui avait été décapité pour avoir rendu la ville) avait eu le nez de nous engager avant la guerre. Plus cher apparemment, mais quelle économie par la suite! Nous avons eu tout loisir de régler notre tir sur les zones autour de la ville où il était possible d'installer des trébuchets. Quand l'armée elmarite a mis le siège devant la ville, leurs artilleurs ont gentiment commencé à assembler leur matériel et nous avons tranquillement commencé à les bombarder. Ah, quel jeu de quilles ! Ils n'ont jamais pu mettre en place un seul engin! Le roi Sargon a été furieux, mais que voulez-vous, c'est la loi du métier : aujourd'hui dans un camp, demain dans un autre...

—Et ce n'est pas dangereux, pour un mercenaire... euh, pour un militaire contractuel, d'encourir la colère d'un roi?

—Ça dépend... En fait, lors de la Sixième Guerre des pénitents, le roi Sargon a voulu s'assurer

mes services, mais la Strapurie a surenchéri. Respectueux des règles du métier, je m'apprêtais à rejoindre les forces d'Astrapur, mais Sargon m'en a empêché par la force et a prétendu m'obliger à l'aider, sous peine de torture. Dès que la nouvelle s'est répandue, la Guilde des Militaires contractuels l'a menacé de boycott, voire de représailles sanglantes : nous ne pouvons admettre de pression physique sur nos adhérents, que deviendrait le commerce? Sargon a cédé. Mais, mauvais joueur, il s'est assuré de la personne d'une certaine dame qui me tenait fort à cœur et n'était pas, elle, affiliée à la Guilde. Et je fus contraint de construire pour lui, lors du troisième siège d'Astrapur, le plus gros des trébuchets de l'histoire connue : le Méga-lance-montagnes.

—Donc finalement, le roi a gagné?

—Vous êtes étranger, étranger, et vous ne connaissez pas l'Histoire d'ici. Le matin du premier tir officiel, j'ai personnellement inspecté les réglages de l'engin, un monstre magnifique. Les tirs d'essai s'étaient parfaitement déroulés. Sargon s'est installé avec ses principaux officiers aux premières loges, juste à côté du trébuchet, non sans me faire surveiller pour que je ne risque pas de l'attacher d'une façon ou d'une autre au projectile — c'est ce qui était arrivé, dans des circonstances similaires, à un autre roi qui avait déplu au grand Krupp : il paraît que le spectacle d'un roi volant et hurlant, est très réjouissant pour le bon peuple. Mais mon idée était plus subtile.

Quand le projectile est parti, tous ont essayé de le suivre des yeux, mais c'était difficile : il était



près de midi et le soleil brillait. Je ne suis même pas sûr qu'ils aient compris avant que les deux mille cinq cents livres ne leur retombent sur la tête. Ce fut la fin du Méga-lance-montagnes et du roi Sargon !... Et le début du règne du roi Gardon, que vous connaissez, et qui n'a pas eu l'air de regretter cette façon inédite d'accéder au trône. Il ne m'a en tout cas rien reproché, et s'est empressé de me rendre ma douce amie et de faire la paix avec la Strapurie. A ce propos, buvons donc à la santé des rois sensés ! »

Texte établi d'après les manuscrits originaux par la Société des Amis d'Hildefons.

Et l'Histoire dans tout ça ?

L'essentiel des caractéristiques des trébuchets indiquées dans cet entretien est exact. Les inventeurs? Chinois, évidemment. Les armées arabes introduisirent l'engin : en Occident vers le Ville siècle (engin, du latin ingenium, dispositif ingénieux).

Quant aux autres points qui peuvent paraître dus à l'imagination fertile d'Hildefons (guerre bactériologique, lancer de flèches...), ils sont tout aussi historiques. Moins historique est l'usage que font du trébuchet les personnages de Poul Anderson, dans Les Croisés du Cosmos (Denoël) : ils n'hésitent pas à s'en servir pour expédier une bombe atomique sur une ville adverse qui se croit bien à l'abri derrière ses défenses antimissiles (évidemment, après, il ne reste plus rien du trébuchet ni de ses servants). Mais si vous préférez le réalisme, allez donc voir dans les pages du nc 215 du très sérieux magazine Pour la Science : vous verrez voler un piano au dessus de la campagne anglaise, grâce à un trébuchet de 20 mètres de long construit par des historiens selon les plans des ingénieurs du Moyen Âge, et avec les matériaux dont ils disposaient. Je ne sais pas ce que ces dignes historiens ont contre les pianos, et je me demande si il leur arrive de faire du grandeur-nature... Si oui, leurs adversaires ont intérêt à courir vite...



Texte : Frank Storo. Illustration : Lionel Marty.

Le voyage confortable

Petit précis de pérégrinations magiques, ou comment voyager aimablement par les temps qui courent, en chargeant sa besace du nécessaire rigoureusement indispensable, mais pas plus...

« Patron ! Vous avez entendu ? Cui... Cui... Cui...
— Hmm ? Laisse-moi me concentrer Shô-Shu. L'un de ces chemins mène à notre destination. Il serait donc préférable de

l'emprunter. Mais duquel peut-il bien s'agir... ?
— Vous voulez dire qu'on est perdu ?

— Ne dis pas n'importe quoi. Nous ne sommes qu'à un quart d'heure de marche de mon manoir. Nous ne sommes pas perdus. J'essaye simplement de... heu... »

Cui... Cui... Cui...

« Alors ? Là ! Vous avez entendu ? On dirait que ça vient de ce sac à l'arrière de la charrette. Dame Framboise nous aurait-elle empaqueté un volatile pour notre repas ?

— C'est plus probablement le chant d'une pipelette ventriloque. Vois-tu, ces curieuses volatiles échappent à leurs prédateurs en projetant leur voix à distance. Aussi, pour en capturer un, est-il nécessaire de se servir d'une Oreille de Juble Pourpre. Pour ce faire, il faut enchanter un...

— Oui, oui, patron. Mais ça vient de notre sac. C'est bizarre, non ? Je vais voir ce que c'est. »
Cui... Cui... Cui...

« Regardez ! C'est ce parchemin qui chante ! Il y a quelque chose d'écrit dessus... Désolé, mais ce parchemin ne peut être lu que par l'Archimage Gaston de l'Enverval. Hé ! Mais c'est vous, patron !

— Hmm ? Passe-moi donc cela, Shô-Shu. Où sont mes besicles ?

— Ça alors ! Le texte a changé quand vous l'avez pris. Maintenant, ça dit : Chéri, tes besicles sont dans le **Sac à Poches infinies**. Le mot de commande est "Fustibol". Ta Framboise.

— Par les expectorations de Glabamdul le Bavard ! Un **Agenda de Mémoi l'Oublieux**. Comme Framboise est prévenante. C'est un parchemin sur lequel on peut écrire des centaines de pages qui n'apparaissent que dans certaines circonstances. De plus, si on ne le remarque pas, l'Agenda se rappelle à l'attention de son propriétaire en pépianant. Nul doute que, comme je connais mon épouse, ces messages vont nous être bien utiles durant notre périple. J'ignorais que Framboise avait appris l'enchantement nécessaire à la préparation d'un Agenda. Cette femme est pleine de surprises. T'ai-je raconté la fois où nous nous trouvions dans ce puits démoniaque, c'était bien avant notre mariage, et nous étions...

— Patron ! Vos besicles !

— Hmm ! Oui... Sac ! Fustibol besicles !

— Comment ça marche ce sac, patron ? Vous mettez juste la main et vous en ressortez ce que

vous voulez ?

— C'est un peu plus compliqué que cela, mon brave et naïf Shô-Shu. Ce sac contient de nombreux compartiments dans lesquels chaque objet est magiquement isolé des autres, à l'abri des chocs. Malheureusement, si le volume du sac n'est pas affecté, la masse de chaque objet est prise en compte. A en juger par le poids de notre sac, Framboise a dû mettre plein de choses intéressantes dedans.

— Mais comment les faire sortir si on ne sait pas ce qu'il y a dedans ?

— On peut ordonner au sac de se vider, si nécessaire. Vois-tu, même si on l'appelle Sac à Poches infinies, il ne contient en fait que deux cent dix-sept emplacements. Cette limitation est due à l'utilisation des courbures planaires nécessaires à son...

— Patron ! Votre Agenda a encore changé. On dirait une carte.

— Shô-Shu ! Comment espères-tu devenir un jour un bon apprenti si tu n'arrêtes pas de m'interrompre ?

— Excusez-moi, Patron.

— Hmm... Par le poil rescapé de Saint Klobar ! Tu as raison, c'est bien une carte. Et si elle est exacte, ce dont je ne doute point, notre route pour rejoindre Ventrebourg et le conclave bi-décénial des Archimages passe par ce chemin-là. En route, Shô-Shu ! »

Je ne vois que la route qui poudroie...

Il est rare, pour ne pas dire exceptionnel, de voir un magicien de renom sur les routes. Il est vrai que les praticiens de l'art occulte sont plus à l'aise dans leur propriété, leur laboratoire ou le salon de leur employeur que dans un campement de fortune ou au milieu d'une rixe dans une auberge. Même s'ils doivent leur réputation à de hauts faits guerriers, l'or et les années d'études ont ramolli leurs corps et émoussé leurs réflexes. Ça ne veut pas dire que les vieux mages sont des adversaires faciles, mais plutôt qu'ils ont développé, tel un art, l'économie d'efforts inutiles.

Cependant, il est des circonstances où un magicien se doit de voyager physiquement plutôt que d'utiliser ses sortilèges. Pour l'aider dans cette épreuve, s'il ne souhaite pas encombrer sa mémoire de sorts spécifiques (ou s'il les a oubliés depuis longtemps), de nombreux objets magiques lui sont proposés. Certes, un riche marchand ou un noble peuvent eux aussi s'offrir de telles

merveilles mais, à moins d'être obscène-ment riches, ils préfèrent généralement investir dans un Médailon Repousse-Troll de Grûmelo plutôt que dans un Pique-Nique confortable de Pédipole. En revanche, le confort semble être la principale préoccupation des magiciens fortunés. Parmi les objets décrits ici, rares sont ceux qui « valent » en utilité le prix de leur conception, ce qui explique la clientèle réduite de leurs créateurs. Ces objets sont donc le plus souvent trouvés en possession de magiciens, bien qu'ils puissent également être de bonnes récompenses pour un service rendu et donc se retrouver, en petit nombre, dans toutes les couches de la population.

... Et les magiciens qui festinent !

Le conclave bi-décénial des Archimages est une espèce de pèlerinage rituel accompli par les magiciens les plus puissants du continent. Malgré cette puissance, c'est également une bonne dose de prudence (voire de paranoïa) qui leur a permis d'atteindre leur âge d'ordinaire avancé. Aussi, le lieu du conclave n'est-il pas accessible par des moyens magiques mais uniquement par la route, les sorts de téléportation, de vol ou de télékinésie restant inopérants sur tout le continent pendant la durée de cet événement. C'est au conclave que se décident les attributions de diplômes d'Archimage et que le prix de la meilleure liqueur de mûres affolantes est décerné. Aucun Archimage digne de ce nom ne manque cette occasion de se bourr... de rencontrer ses pairs.

Sur le chemin douillet du confort

La charrette de Gaston de l'Enverval progressait lentement sur le chemin boueux, tirée vaillamment par sa vieille mule, lorsqu'un sinistre gargouillement se fit entendre... « Excusez-moi patron ! C'est juste que j'ai très grande faim. Ça fait un sacré moment qu'on s'est pas arrêté pour manger. D'ailleurs, j'étais en train de me dire que votre vieille mule tirait votre charrette rudement vaillamment malgré la boue, l'effort et tout...

— C'est là l'effet des **Fers confortables de Pédipole** que mon maréchal-ferrant lui a posé avant notre départ. Tu remarqueras que je porte moi-même les **Chausses confortables de Pédipole** qui, comme les Fers, apaisent les fatigues de la marche et assurent que jamais ton pied, ou ta patte, ne glissera ou ne trébuchera. De plus mond

de Gaston



Bâton confortable de Pédipole, utile tant comme cravache que comme canne de marche, doit rassurer notre mule car c'est l'effet qu'il a sur tous les animaux. Si je ne m'abuse, ce qui n'est pas mon habitude, notre sac magique devrait contenir le reste de la **Panoplie de voyage confortable de Pédipole l'Itinérant**. Cette panoplie comprend de quoi satisfaire ton désir de satiété.

—...?

—On va manger, Shô-Shu. On va même pique-niquer.

—Dans cette boue?

—Ne crains rien. Sac ! Fustibol **Pique-nique confortable de Pédipole!** Par les contorsions hilarantes de Lucius le Souple, j'avais raison! Vois-tu cette simple nappe à carreaux soigneusement pliée dans ma main? Je la jette sur le bord du chemin et... Abardacabra (hé hé, aucun mot de commande n'est nécessaire, mais ça m'a muse) ! Elle se déplie et révèle son contenu, un plantureux pique-nique pour cinq personnes. Mange et bois tout ton saoul car la nappe se remplira de nouveau de nourritures et de boissons quand nous la refermerons. De plus, ce magique objet magique garde nos séants à l'abri de l'humidité et des cailloux, ne se tache pas, repousse les insectes et garantit un temps ensoleillé pendant la durée de notre halte. Pédipole l'Itinérant, grand voyageur mais homme de goût, peut être considéré comme un bienfaiteur de l'humanité pour cette invention. Son **Banquet confortablement portable de Pédipole** est encore plus exquis, offrant tables, bancs et mets chauds pour une tablée de vingt personnes. Il

convient cependant de l'installer dans une grange car lui ne protège pas de la pluie. Il est vrai que les banquets se tiennent rarement en extérieur, si on veut s'en tenir à...

—Patron ! Y'a pas de vin dans les carafes ! C'est de l'eau.

—Comment ça de l'eau? Je suis sûr que Pédipole n'aurait jamais commis une telle faute de goût. Laisse-moi voir. Par le douzième sceau du Pacte Yonisien! C'est exact. Il est hors de question que nous déjeunions dans des conditions aussi déplorable. Sac! Fustibol Papa!

—Papa, Patron?

—Non pas papa, mais PAPA. Pour **Parchemin de l'aigle persistant d'Archibalduc** (ou bien **Parchemin autocentré de perception aérienne**). C'est ce parchemin là. Regarde bien. On dirait une simple carte en couleur extrêmement détaillée, mais en fait il s'agit d'une reproduction fidèle des environs comme s'ils étaient vus par un aigle situé juste au-dessus de nous. Nous sommes juste au centre de cette carte (sur la petite croix). Un instant que je règle l'échelle. Aigle! Monte... monte... monte... descend... voilà ! Par les papil les desséchées de Rouge-Gorge l'Inextinguible, ce hameau dans cette forêt m'a tout l'air d'abriter une auberge. Le **Cristal de vision parfaite** attaché au parchemin va me permettre de vérifier cela de suite...

—Voyez-vous des créatures dans la forêt, patron? C'est quand même rudement à l'écart de notre chemin et c'est pas très rassurant.

—Le parchemin ne reproduit malheureusement pas les êtres vivants, seulement les éléments naturels et les constructions. Mais je ne suis pas

d'humeur à me laisser barrer la route de cette auberge par qui que ce soit. Replie-moi la nappe et grimpe dans la charrette. »

L'auberge du jambon blanc

«Aubergiste! Deux assiettes de ce ragoût de lapin et un pichet de votre meilleur... »

CuL.CuL.CuL. !

«Je disais, un pichet de votre meilleur... »

CUI...CUI...CUI...

« Par les résonances assourdissantes des cloches de Sonnnonn, que me veut cet agenda?! Chéri, il est hors de question que tu rentres de ce conclave dans l'état déplorable dans lequel je t'ai récupéré la dernière fois. S'il te plaît, abstiens-toi de boire de l'alcool durant ce voyage. Si tu n'y parvenais pas, une Douche Instantanée de Rodolphe l'Impeccable viendrait à chaque manquement raffermir ta résolution. Ta Framboise.

—Elle bluffe, patron.

—Par l'aura palmeraie des Pics Jumeaux, la gar ce! C'est bien là la preuve de sa duplicité. Moi qui avais pris soin d'emmener une pleine gourde d'Élixir du matin suivant cette année. Elle ne bluffe évidemment pas.

—De toute façon, si votre élixir guérit une gueule de bois normale instantanément, il vous laisse toujours l'esprit un peu bizarre... et puis il n'est pas assez puissant pour contrer les effets de la liqueur de mûres affolantes.

—Oh, mais je ne m'avoue pas vaincu. Aubergiste! Je vais plutôt m'installer à cette table près de

l'âtre. Shô-Shu, je vais te révéler un grand secret de magicien dont tu ne devras parler à personne, et surtout pas à Framboise, ou sinon...

—D'accord, d'accord patron ! Je vois le tableau. C'est quoi votre secret? Cette poignée de poussière?

—Ce n'est pas de la poussière. C'est le moyen d'obtenir de l'alcool où que tu te trouves sur le continent : ce sont des **Œufs d'éthylosphinx**.

—Des œufs, patron?

—Oh, pas de simples œufs d'insectes. Ils sont enchantés pour éclore dès qu'ils sont exposés à une source de chaleur. J'en jette une pincée dans le feu et... Adarbarcaba (hé hé!) Une escadrille de petits sphinx en jaillit instantanément et s'en vole par la fenêtre. Ils vont butiner les plantes et les fleurs environnantes et, grâce à cette matière première, synthétiser dans leur corps un alcool qui sera caractéristique de cette région. Ça ne va prendre que quelques minutes. Quand ils seront pleins et gonflés d'alcool (ils vont grossir jus qu'à la taille de mon pouce), ils reviendront à l'endroit où ils sont nés et mourront. Mets un plat dans la cheminée pour les recueillir.

—Et après, patron ? On les presse pour en extraire l'alcool?

—Ce n'est pas nécessaire. Lorsqu'il meurt, la tête, les ailes et les pattes de l'éthylosphinx disparaissent. Il suffit de le croquer pour le déguster. Ne prends pas cet air dégoûté. Ces créations magiques ne sont pas de véritables insectes. Une fois prêts, ils ressemblent plus à des dragées fourrées à la liqueur. Le seul inconvénient est qu'ils ne se conservent pas. Nous allons être obligés de tous les finir...

—Mais patron, vous n'avez pas peur de prendre une douche instantanée?

—Absolument pas. Framboise m'a interdit de boire de l'alcool... mais pas d'en manger. Je suis même certain d'être capable de concocter un petit enchantement qui poussera les éthylosphinx à boire directement de la liqueur de mûres affolantes une fois que nous serons rendus à Ventrebourg... »

Prenons

la route fleurie...

« La Désolation sordide. Voilà, si vous voulez mon avis un nom qui colle parfaitement à ce coin.

—L'endroit n'est pas si désolé que cela, Shô-Shu. Il est au contraire peuplé de monstres bien mieux adaptés aux conditions rudes de la région que des paysans superstitieux. A part cette foin ne blindée, bien sûr, qui constituera un excellent repas. Il nous faudrait du bois pour le feu...

—Mais on va pas faire un feu, patron ! Vous venez

de dire que la région est bourrée de monstres ! La fumée va les attirer.

—Il m'est regrettable de constater qu'après toutes ces semaines passées à mon service, tu doutes encore de mes capacités. Je possède bien évidemment un moyen d'empêcher la fumée d'indiquer notre position. Mais je vais être magnanime. Adrabracabac (hé hé) !

—Coa?

—Comme tu n'es certes pas en mesure de ramasser du bois sous cette forme de batracien, je vais te montrer de quoi est capable la **Livrée animée de maître Coincedent**. Ces six habits de laquais (gants et souliers vernis inclus) sont capables de tenir parfaitement une maisonnée ou de servir un repas. Mais pour l'instant, je me

contenterai de les envoyer collecter notre bois. Malheureusement, bien qu'ils aient les meilleures manières, ils ne savent pas cuisiner. C'est pour quoi... Sac ! Fustibol **Couverts serviables et confortables de Pédipole**. Regarde bien. Ces couteaux et fourchettes vont dépecer et préparer notre gibier. Admire l'aisance avec laquelle ils retirent les écailles. Ah ! Voilà notre bois. Où ai-je donc mis mon **Confortable briquet inusable de Pédipole**?

—Coa! Coa!

—Où ça? Mais non, il était dans ma poche. Voilà.

—COA!

—Plaît-il? Hmm... J'ai du mal à te comprendre... Bacradaabac!

—La fumée, patron !

—Par le crâne percé de Gudulmène, j'ai oublié l'essentiel ! Sac ! Fustibol **Œuf fumivore de Grégoire** ! C'est un des fameux **Œufs brûlants du mage Grégoire**. Celui-ci aspire la fumée du foyer dans lequel il est placé. Il permet également de dissiper un brouillard ou du gaz sur une zone de vingt mètres de diamètre. Ce ne sont pas de vrais œufs, bien sûr, quoiqu'une légende relative à un phénix orphelin...

—Heu... patron...

—Quoi encore?

—Peut-être que vous devriez le mettre, votre œuf dans le feu.

—Quel étourdi je fais ! »

...qui mène vers le bonheur !

« Il ne fait guère de doute que nous aurons des visiteurs cette nuit. J'espère que tu es content de m'avoir déconcentré tout à l'heure.

—Désolé, patron.

—N'en parlons plus. Ce n'est pas une raison pour ne pas se mettre à l'aise. Sortons donc nos **Couches impeccablement confortables de Pédipole**. T'ai-je dit qu'en plus d'être extrêmement confortables, légères et capables de maintenir leur occupant à la température idéale, elles per mettaient également de se fondre dans le décor lorsqu'elle étaient utilisées en extérieur?

—Oui, patron.

—Ah? Hmrf... Bien. Installons-nous. Cet **Œuf aride de Grégoire** nous protégera du froid de ce désert avant de gagner nos couches. Il est plus efficace qu'un feu et beaucoup moins brillant. S'il pleuvait, ce qui est tout de même peu probable, il pourrait être réglé pour absorber l'humidité avant qu'elle ne nous atteigne. Il est très

pratique également pour assécher les terrains boueux. Je ne te conseille cependant pas de le jeter dans une rivière car il pourrait s'endormir et recracher en un instant toute l'eau qu'il a accumulée pendant des années. Hé hé! Je me rappelle du jour où j'en ai lancé un sur un esprit élémentaire d'eau... plus efficace qu'une douche instantanée de Framboise, si tu veux mon avis.

—Certes, patron. Mais qu'est-ce qui va nous protéger, si vous me permettez que je vous le demande?

—Par le sanctuaire du Gormelo Emplumé !

J'allais

me coucher sans avoir préparé la **Duplication imparfaite de Rosario**.

—...?

—La Duplication imparfaite de Rosario.

—...Et qu'est-ce que c'est, patron?

—Je savais que tu allais me demander ça. Tu as encore beaucoup de choses à apprendre et tu es chanceux d'avoir un maître si érudit que moi pour te les enseigner (et surtout si disposé à partager son savoir. J'espère que tu mesures ta chance). La Duplication est une petite figurine qui

lorsqu'elle est activée grandit et se transforme jusqu'à atteindre la taille et prendre l'apparence de son possesseur. Elle est animée et peut exécuter des tâches simples, mais imparfaite car elle ne peut faire illusion longtemps face à un observateur averti. Elle est pourtant d'une aide irremplaçable aux voyageurs isolés dans une contrée hostile (comme nous le sommes), car sa caractéristique principale est... mais je t'en nuie, non?

—Non, non patron. Qu'est-ce qu'elle fait?

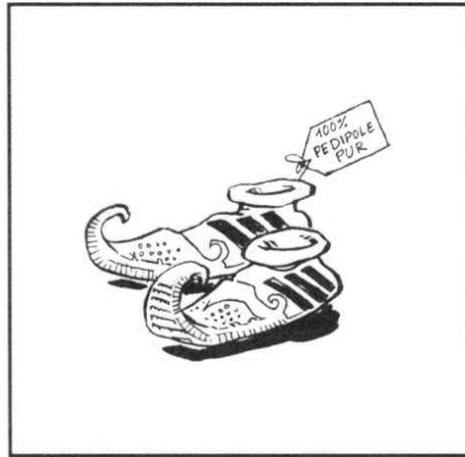
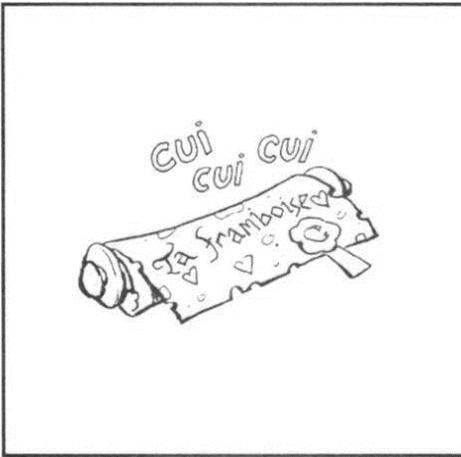
—Nous verrons plus tard s'il est nécessaire d'entrer dans les détails. Allons nous coucher.»

A la fin, tout va bien !

L'attaque fut foudroyante, sans pitié. Avant que quiconque puisse réagir, les dents du premier troll fourchu s'étaient enfoncées dans la gorge de l'Archimage Gaston. Sans laisser à son compagnon le temps d'exprimer sa surprise (ce qu'il aurait été de toute façon bien incapable de faire), le second troll s'attaqua aux jambes de la forme inanimée.

Trois autres trolls fourchus s'étaient imprudemment approchés des couches de Pédipole dissimulées dans les rochers. Les flammes émanant de l'**Œuf ignivome de Grégoire**, lorsqu'ils s'en approchèrent, consumèrent une bonne partie de leurs anatomies.





Enfin les quatre derniers trolls, pensant trouver en la mule une proie plus facile, réagir à peine quand un « Dacabarabarc » s'éleva de derrière eux. Ils furent bien plus inquiets de constater que la mule avait regagné sa forme première et qu'il ne s'agissait bien d'un basilic de belle taille qui les regardait avec insistance. Au matin, Shô-Shu en s'éveillant constata que leur campement avait été redécoré avec des statues de trolls fourchus, certaines en piteux état. Il faut dire que la Couche impeccablement confortable de Pédipole assure à son occupant un sommeil sans heurt. L'effet du poison de contact paralysant de la Duplication Imparfait de Rosa-rio avait parfaitement fonctionné sur les deux trolls. Shô-Shu se demandait cependant ce que faisaient ces trolls pétrifiés dans des attitudes empreintes de terreur autour de leur mule. Gaston de l'Enverval fut assez bon pour lui expliquer qu'un Réveil-mateur l'avait tiré de son sommeil juste avant l'attaque des trolls fourchus. Il s'agissait d'un petit homoncule bondissant et silencieux, capable de voir parfaitement dans la nuit et de détecter magiquement le danger. Shô-Shu ne comprit toutefois pas s'il s'agissait d'un objet magique ou d'une créature. Quoiqu'il en soit, après cette nuit, Shô-Shu se montra bien plus respectueux envers l'Archi-mage Gaston. Et par la pagination aléatoire du manuscrit du Père Mhuté, il se mit même à l'appeler « Maître » !

CARACTÉRISTIQUES

Pour AD&D

• Sac à Poches infinies

Il existe des sacs pour lesquels l'ordre « Vide-toi » ne fonctionne pas. Il est donc impossible d'en connaître le contenu quand on se les procure. La recherche de leur contenu peut devenir une aventure en soi. Ces sacs sont très prisés des ambassadeurs ou des coursiers transportant des secrets importants.

[Valeur: 30.000 po]

• Agenda de Mémol l'Oublieux

Seul un mage confirme peut apprendre l'enchantement qui permet de « programmer » l'agenda. Il faut pour cela rédiger entièrement à la main son contenu.

[Sort de magicien de 4e niveau - Valeur: 7.500 po]

• Panoplie de voyage confortable de Pédipole l'Itinérant

Il est extrêmement rare de trouver une panoplie complète à la vente, avec ses huit éléments. Si c'est le cas, le vendeur ne voudra certainement pas la dépareiller. [Valeur: 170.000 po]

- Chaussettes confortables de Pédipole

et Fers confortables de Pédipole

Valeur: respectivement 3.000 et 2.000 po.

Tous deux s'adaptent à toutes les tailles de pieds ou de sabots.

- Bâton confortable de Pédipole

Aucun animal n'est a priori hostile au porteur du Bâton à moins d'être provoqué. Un attelage dirigé à l'aide du Bâton ne s'emballe jamais.

Utilisé comme bâton de marche, il empêche les ponts de neige de s'effondrer, les rochers de s'ébouler ou les sables mouvants de s'ouvrir sous les pas de son possesseur. [Valeur: 8.000 po]

- Pique-nique confortable de Pédipole

Même si la nourriture est inépuisable, ce sont toujours les mêmes mets froids qui sont disponibles. La version originelle contient de l'eau et du vin. Framboise avait trafiqué celle de Qaston. [Valeur: 25.000 po]

- Banquet confortablement portable

de Pédipole

Ici, les mets sont chauds, mais toujours invariables. Le Banquet se « range » en repliant la longue nappe qui recouvre les tables. [Valeur: 45.000 po]

- Confortable briquet inusable de Pédipole

IL peut s'allumer en toute circonstance, même sous l'eau, mais il ne faut alors pas s'attendre à ce qu'il enflamme quoi que ce soit. [Valeur: 2.000 po]

- Couverts serviables et confortables

de Pédipole

Outre leur talent de cuisinier, les Couverts peuvent devenir de redoutables armes bien que leur vitesse soit très faible.

Lorsqu'ils préparent un plat, il leur faut disposer de tous les ingrédients, mais ils peuvent générer magiquement n'importe quelle sorte de condiment.

[VD 2, DV 4, pv 12, CA 6, TAC016, #AT 3, Dégâts 1-4 - Valeur: 20.000 po]

- Couche impeccablement confortable

de Pédipole

Repliée, elle n'est pas plus grande ni plus lourde qu'un mouchoir. [Valeur: 5.000 po]

Il existe une autre version, bien plus rare, de la Couche qui permet de diminuer de moitié le temps de guérison de ceux qui y dorment et qui soigne leurs maladies non magiques. [La couche lance un sort de soin des blessures légères et/ou de soin des maladies à toute personne blessée et/ou malade l'ayant occupée une nuit entière - Valeur: 30.000 po]

• Parchemin de l'aigle persistant d'Archibald (ou Parchemin autocentré de perception aérienne)

Les roulettes, machines de guerres ou toutes autres constructions mobiles ne sont pas visibles sur la carte. Les créatures élémentaires, tels des arbres ou des rochers animés, le sont si elles restent immobiles. La carte couvre au maximum cent kilomètres carrés et au minimum cent mètres carrés. « L'aigle » ne voit pas à travers les toits ou le sol. On ne peut pas non plus essayer de regarder « sur le côté » de la carte pour, par exemple, regarder par la fenêtre d'une maison. [Valeur: 9.000 po]

• Cristal de vision parfaite

Il ne s'agit que d'une loupe extrêmement puissante permettant de voir des détails jusqu'à quelques dixièmes de millimètre. [Valeur: 12.000 po]

• Élixir du matin suivant

Une gorgée de ce breuvage remet le voyageur d'aplomb pour une journée de marche après une nuit de beuverie. Il faut tout de même le mettre dans la bonne direction et ne pas lui poser de questions trop compliquées avant midi. [Valeur: 100 po/dose]

• Livrée animée de maître Coincedent

Traditionnellement, les serviteurs de la Livrée Animée n'ont pas de coiffe, ce qui leur donne un aspect d'homme étêté et a poussé plus d'un paysan apeuré à les brûler. Peu imaginatifs bien que parfaitement stylés, ils sont incapables de combattre.

Existe en une version « soubrettes », plus onéreuse pour des raisons inconnues. [Valeur: 3.500/4.500 po]

• Œufs d'éthylosphinx

Comme l'a laissé entendre Gaston, ces œufs sont très rares et leur existence est méconnue. Produits d'un enchantement complexe et long,

Magie et pierre qui roule

leur prix ne rebute cependant pas les amateurs tant l'alcool qu'ils produisent est de bonne qualité. On a même entendu parlé de certains mages s'étant installé dans une région donnée uniquement à cause du goût que l'alcool des éthylosphinx y avait. [Valeur: 150 po/œuf, chaque œuf produisant une bonne gorgée.]

• Petit panier de maître Grégoire

Elozian Jab Gordzerr aurait recueilli, auprès d'un noble de Baartebrume, une preuve de l'existence du mythique «petit panier de 24». Le parfumeur a démenti l'information.

- Œufs brûlants du mage Grégoire

Tout comme pour la panoplie de Pédipole, il est difficile de réunir une «Omelette de Grégoire» comprenant chacun des quatre œufs. [Valeur: 30.000 po]

- Œuf fumivore de Grégoire

De rares exemplaires de cet œuf absorbent également sur commande l'air au rythme de un mètre cube par seconde. Ils sont détruits au bout d'une minute d'une telle utilisation.

[Valeur: 1.500/3.000 po]

- Œuf aride de Grégoire

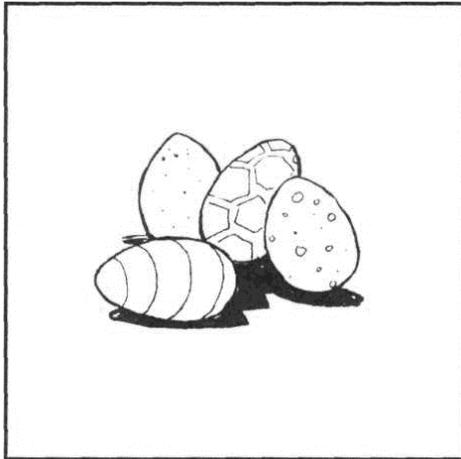
Cet œuf absorbe automatiquement l'humidité et l'eau avec laquelle il entre en contact au rythme d'un mètre cube par seconde. S'il absorbe plus de mille mètres cubes en une journée, il est détruit et relâche toute l'eau qu'il a accumulé.

[Valeur: 4.500 po]

- Œuf ignivome de Grégoire

Le possesseur de cet œuf l'active et le désactive grâce à un mot de commande. Toute autre personne pénétrant dans une zone de trois mètres de rayon entourant l'œuf quand il est activé déclenche son effet destructeur. L'œuf ne possède qu'entre dix et vingt charges et est limité à une utilisation par jour.

[Dégâts 4d10 - Valeur: 22.000 po]



• Duplication imparfaite de Rosario

La statuette prend l'apparence de la personne qui l'active, vêtements compris. Elle peut émettre des sons, mais sa voix gutturale est peu crédible. Ses ronflements sont par contre très convaincants. La Duplication ne peut en aucun cas combattre. Si elle s'éloigne de plus de vingt mètres de son original, elle reprend sa forme initiale. Son poison paralysant n'affecte pas la personne qu'elle copie. [Valeur: 8.500 po]

• Réveil-mateur

Semblable à un petit démon de la couleur du jade d'une dizaine de centimètres de haut, le Réveil-mateur est cependant un objet enchanté. Il possède une capacité de prescience et une intelligence suffisante pour comprendre (dans une certaine mesure) ce qui constitue un danger pour son possesseur. [VD 20, CA -1, pv 15 - Valeur: 6.000 po]

Texte: Stéphane Bura. Illustration: Jean-Luc Sala

Pour Simulacres

Tous les objets et sorts utilisés par Gaston de l'Enverval sont du domaine de l'Enchantement, combinés à des sorts ultra spécifiques de magie Hermétique. Il faut suivre des instructions compliquées dans des grimoires quasiment introuvables. Pour créer des sorts de ce genre, il faut normalement être magicien hermétique de niveau 3 (les sorts sont particulièrement complexes), et magicien enchanteur de niveau 3 (pour la permanence, la recharge et l'utilisation facile des objets). Pour suivre les «recettes» des grimoires, le niveau 2 suffit, et deux magiciens peuvent travailler en équipe. La seule exception sont les sorts de Duplication imparfaite et de Réveil-Mateur qui sont des variations des sorts d'Invocation (SangDragon p. 38) de niveau 2.

Pour Warhammer

Les prix sont à diviser par 50.

Tous les objets présentés sont des objets magiques à l'exception de deux d'entre eux qui sont des sorts. Les sorts ne s'achètent pas.

Agenda de Mémol l'Oublieux

Niveau de sort : Magie mineure

Point de magie : 2 Portée : 0

Durée : une semaine

Composant : un parchemin

Effet : le lanceur se souvient automatiquement des rendez-vous et autres obligations qu'il a inscrit sur le parchemin.

Réveil-mateur

Niveau de sort : Magie mineure

Point de magie : 2 Portée : 0

Durée : Tant que le lanceur dort

Composant : une roue dentée

Effet : le lanceur se réveille au moindre danger imminent.



Shô-Shu est un serviteur certes fidèle, mais un tantinet superstitieux.

Ce fragment d'« image porte-bonheur » ne quitte jamais la doublure intérieure de sa chemise. Il l'y a cousu lui-même, au plus près de son âme: sur l'estomac, à côté du nombril.

Elle a, comme pouvoir supposé, de faire fuir les mauvais génies puisqu'elle représente les esprits tutélaires de sa famille surveillant le repos de son arrière-grand-père (qui vécut centenaire).

Bien sûr, Gaston trouve cela ridicule et refuse de s'apitoyer sur les démangeaisons que provoquent les frottements de l'image sur la peau.



L'entrepôt de maître

Sortbier

La magie présente de nombreux aspects rarement exploités en jeu de rôle. Son côté économique, notamment, est presque toujours ignoré. Pourtant, l'existence d'une communauté de magiciens générera presque à coup sûr divers commerces, dont celui des marchands de composants.

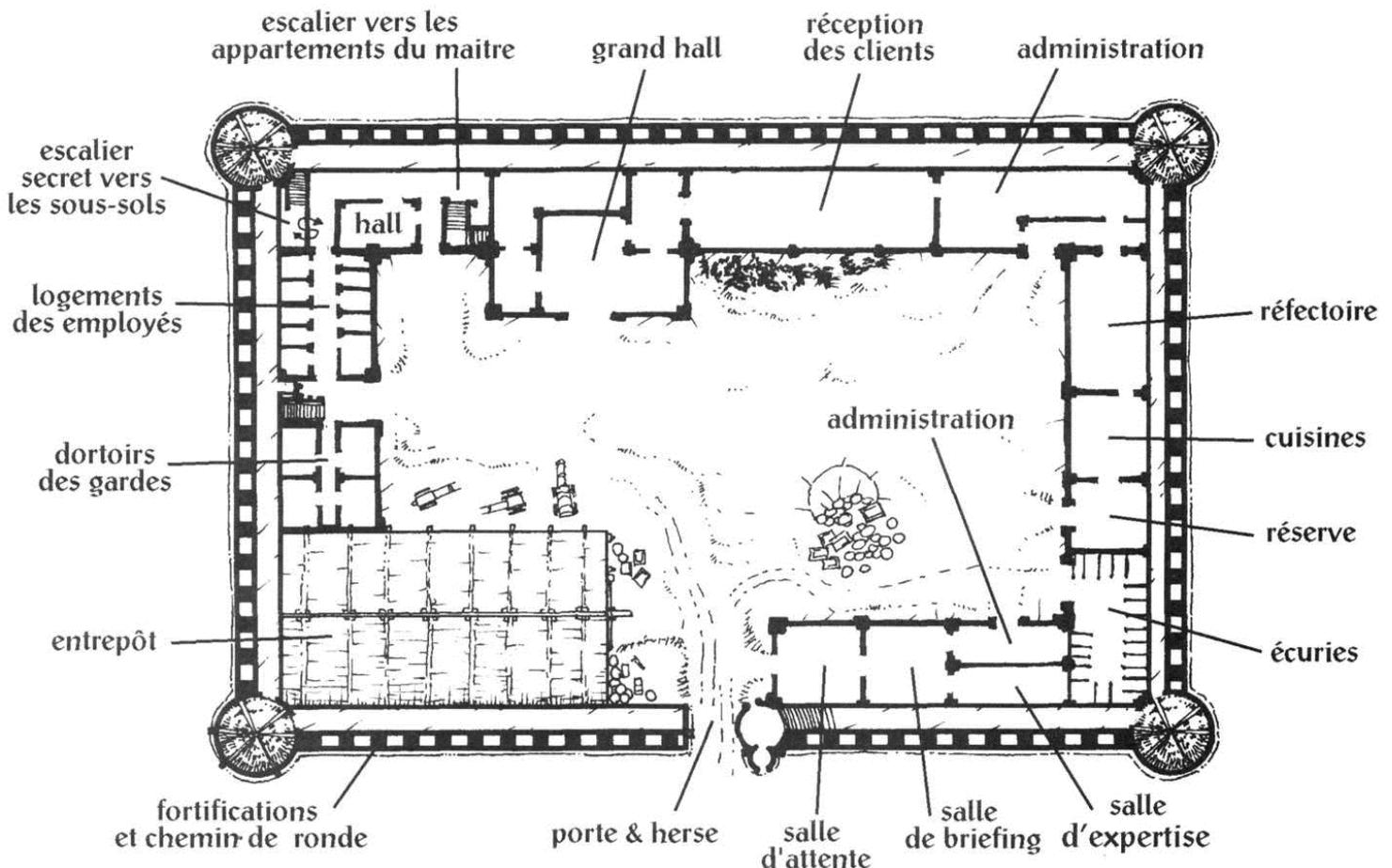
Historique

Première génération

Tout commença avec Abban Sorbier, il y a presque deux siècles. Abban était alors un jeune hobbit fraîchement arrivé en ville, qui cherchait un moyen de se faire une place au soleil. Pour une raison ou pour une autre, l'idée d'ouvrir un restaurant ne le tentait pas (il y avait déjà une bonne soixantaine de restaurants hobbits en ville). Abban préféra créer un petit commerce d'herbe à pipe. Celui-ci prospéra raisonnablement, et notre entreprenant hobbit ouvrit une seconde boutique consacrée aux plantes médicinales.

Au bout de quelques années, il réalisa que ses meilleurs clients (surtout pour l'herbe à pipe) étaient de vieux excentriques hirsutes et harpigneux, portant des robes multicolores et des chapeaux pointus. Tous avaient tendance à lui réclamer avec insistance des herbes rarissimes, et à les payer très cher lorsque d'aventure il en avait en stock. Il en prit bonne note mais, ne sachant pas au juste quelles herbes étaient importantes pour les magiciens, il ne put pas faire grand-chose, à part élargir son stock. Un jour, Abban fut contacté par un certain Iosaphat, un apprenti fugitif qui avait dérobé le grimoire de son maître. En échange de sa protection (Abban le prit à son service comme majordo-

me), Iosaphat lui parla longuement de la magie. Abban vit s'ouvrir toutes sortes de nouvelles perspectives - après tout, les herbes n'étaient qu'une infime partie des très nombreux accessoires nécessaires aux magiciens. Avec l'accord de la guilde des artisans, il investit sur-le-champ une partie de ses profits dans un atelier de souffleur de verre qui périlclitait, puis dans une petite forge, et enfin dans une bijouterie... autrement dit, tout ce qu'il fallait pour fabriquer en série des composants de magie mineure. Lorsque le maître de Iosaphat le retrouva, son ancien disciple lui fit une « proposition équitable » : Iosaphat lui rendait son grimoire, lui céda un petit pourcentage des bénéfices déjà réalisés



et l'embauchait comme « conseiller technique ». Le magicien (un certain Frandion, un illusionniste qui avait connu des jours meilleurs) accepta. Avec son aide, Abban compila une liste de composants assez importante, et commença à manœuvrer pour s'assurer le monopole de ces marchés... Lorsque la guilde des magiciens réagit, il était trop tard : la maison Sorbier tenait l'essentiel du marché. Dans la mesure où Abban (et ses successeurs) étaient des hobbits raisonnables et peu désireux de tuer la poule aux œufs d'or, tout se passa bien. Très vite, les magiciens furent convaincus qu'il était préférable de laisser la récolte des composants (un processus souvent fatiguant et dangereux, de toute façon) à des spécialistes...

Seconde et troisième générations

Abban mourut dans son lit à l'âge respectable de cent neuf ans en laissant son entreprise à son fils Jason. La mort de ce dernier, il y a à peu près soixante ans, ouvrit la seule grosse crise qu'ait connue l'entreprise : la Querelle de l'Héritage. Iosamon, le petit-fils de Iosaphat, prétendit avoir droit à la moitié de la société. Selon lui, son grand-père était le cofondateur (voire le véritable fondateur) de l'entreprise, Abban n'ayant apporté «qu'un peu d'argent». Stimulé par l'exemple de son aîné, Iossod, le frère de Iosamon, réclama également sa part. Du côté des Sorbier, tout était clair : la totalité de l'héritage devait revenir à la fille de Jason, Baie-Rouge. La dispute dura quatre ans, et conduisit à une décision de compromis parfaitement logique, mais qui fit beaucoup de bruit, à l'époque : Iosamon épousa Baie-Rouge. A eux deux, ils firent grimper la compagnie Sorbier à de nouveaux sommets de prospérité. Iossod, lâché par son frère, s'exila, et personne ne sait vraiment ce qu'il advint de lui... Bien sûr, les mariages mixtes humains-hobbits sont stériles mais, au bout de deux décennies de scènes de ménages, Iosamon et Baie-Rouge s'entendirent pour désigner un héritier, un lointain cousin de Baie-Rouge, qu'ils adoptèrent officiellement. Il prit le nom de Jason pour bien mar-

Un vilaine rumeur

Q'est devenu Iossod, l'autre petit-fils de Iosaphat? Certains disent qu'il s'est exilé et a trouvé la mort quelque part dans les territoires sauvages de l'extrême-sud. D'autres, mieux informés, murmurent qu'il n'a en fait jamais quitté la ville. Selon eux, il aurait fondé une autre entreprise de vente de composants, baptisée Compagnie de la Mandragore. Celle-ci se consacrerait à deux objectifs :

- fournir des composants à tout ce que le royaume compte de démonistes. Nécromants et autres enchanteurs maléfiques.
- ruiner, dès que ce sera possible, l'entreprise de maître Sorbier.

Les gens très bien informés murmurent que la Compagnie de la Mandragore serait structurée à peu près comme sa rivale, et qu'elle aurait son quartier général quelque part dans la citadelle abandonnée qui surplombe la ville...

quer son attachement à la tradition familiale. Ce qui nous amène à notre époque...

Quatrième génération

Maître Jason Sorbier, deuxième du nom, est à la tête d'un petit empire financier. Il est le fournisseur officiel de composants de la Guilde des Enchanteurs, Sorciers et Alchimistes du royaume, ainsi que du conseil local des Archimages. Les magiciens viennent de très loin pour lui acheter du matériel, spécialement tout ce qui touche à la magie du désert (sésame, djinn, caverne...), dont il s'est fait une spécialité, bien que n'étant pas de là-bas.¹

Les lieux de Jason

Maître Sorbier possède deux boutiques en plus de son magasin central.

• « **Au mage élégant** », la première, vend des robes de soie de diverses formes et couleurs, ainsi que des bâtons, des chapeaux, des bijoux non magiques... bref, tous les accessoires indispensables au mage moderne. Elle n'a qu'un intérêt marginal, et n'est pas tellement protégée.

• « **A la plume de Roc** », la seconde, est considérée comme un peu plus importante, et est donc un peu plus surveillée (on y trouve en permanence au moins deux gardes, dont un magicien). Il s'agit d'un parcheminier, adjacent à un atelier de reliure. Maître Lorkan, le gérant, vend du par chemin, des livres de sort vierges, de l'encre, etc. Ce magasin est très fréquenté, et pas seulement par les magiciens. Les étudiants et les professeurs de l'université de droit et théologie représentent une bonne partie de son chiffre d'affaires ; certains diplomates des Bibliothèques Suspensives² viennent même s'y approvisionner quand il y a pénurie chez eux.

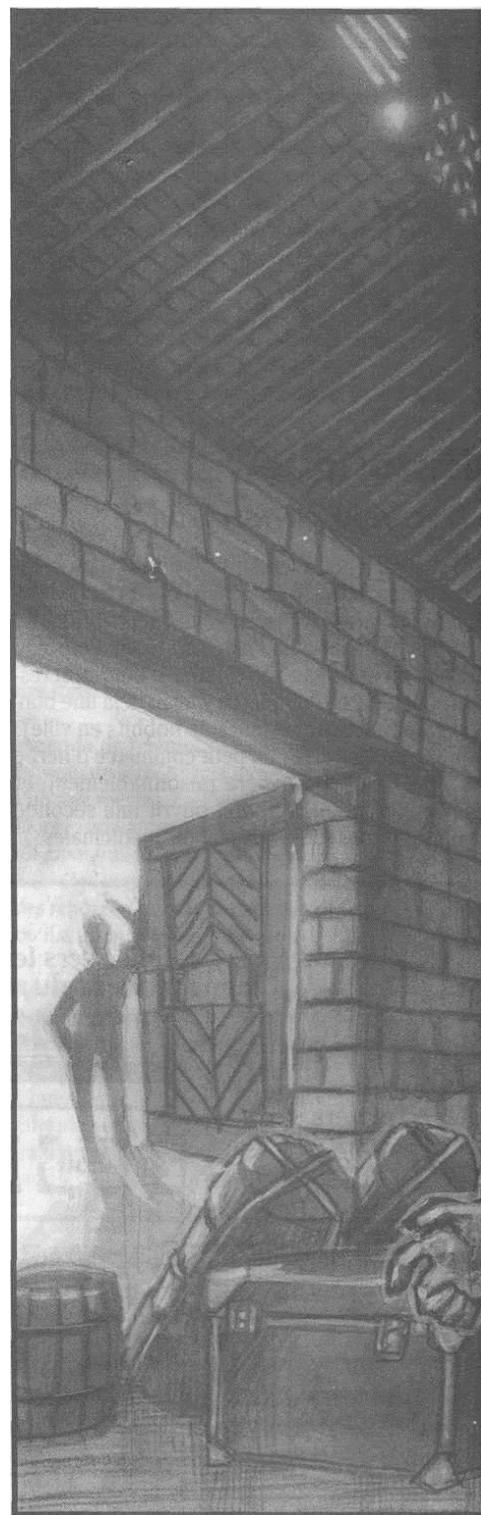
Le centre nerveux de la compagnie reste néanmoins le Grand Entrepôt, un ensemble de bâtiments de construction récente, installés en dehors de la ville. Maître Jason en a personnellement dessiné les plans, et l'a pensé comme une petite forteresse. En voici une brève présentation (qui ne couvre que les pièces principales).

• **Les défenses.** Les bâtiments sont entourés par un mur d'enceinte haut de cinq mètres, surmonté de créneaux. Le chemin de ronde est rarement utilisé, sauf par des apprentis désireux de prendre un peu l'air mais, en cas de besoin, les tours d'angle renferment quantité de flèches, ainsi que des chaudrons et des stocks d'huile. Sorbier a surtout porté son attention sur les défenses magiques. Les zones importantes (l'entrepôt et la chambre forte) ont été enchantés de manière à empêcher les teleportations et autres invasions sous forme éthérée (le magicien qui tenterait le coup redeviendra brusquement matériel sous le nez des gardes ou, si vous préférez, sera téléporté dans l'une des cellules du sous-sol).

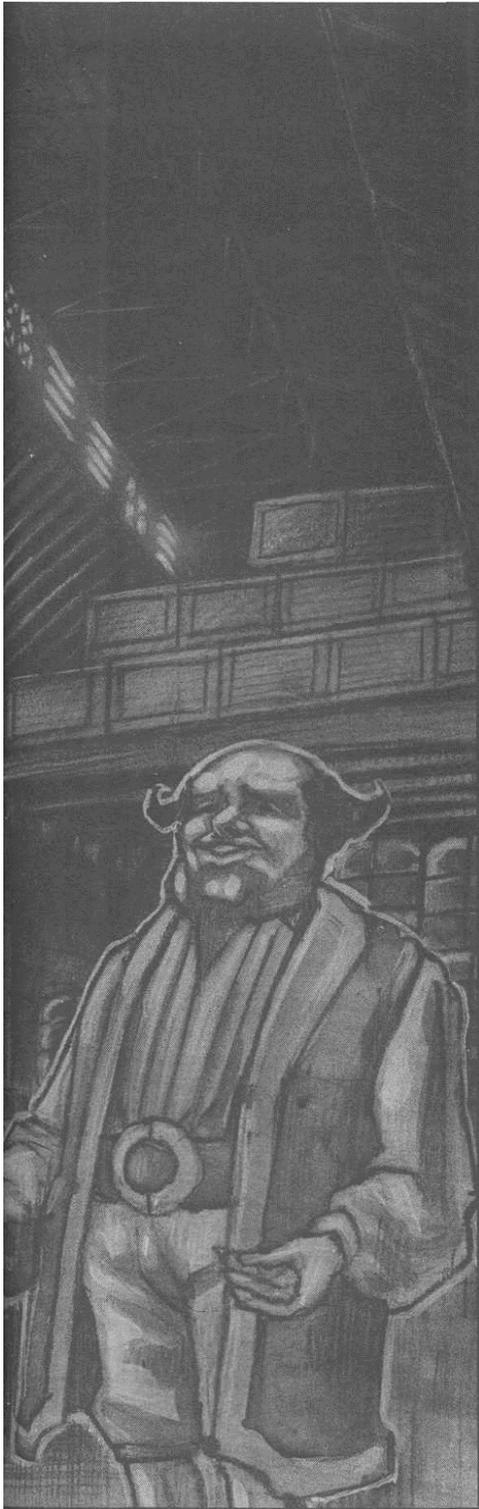
• **Artisans.** Ce qui a commencé comme un groupe de tentes et de cabanes est en passe de se transformer en un petit village prospère, quoique plus «industriel» que la majorité des villages médiévaux-fantastiques. Il abrite une vingtaine de

1) **Le pourquoi est dans notre article sur « Le parfumeur » en page 32.**

2) **Voir l'article éponyme en page 36.**



familles spécialisées dans le travail du bois, du métal, du verre. Bien entendu, on y trouve aussi un boulanger, un boucher, etc. Il faut bien nourrir les résidents de l'Entrepôt! • L'entrepôt. Une salle immense, où est conservée la production des artisans : des milliers de composants de magie mineure, des plumes indispensables pour les sorts de Sommeil aux clochettes dorées nécessaires pour lancer le sort de Danse en passant par les miroirs, les baguettes de bois à briser, les boulettes de cire, les clés miniatures pour le sort d'Ouverture, etc. Dans la mesure où presque tous ces composants sont détruits lors du lancement du sort, la demande ne diminue jamais...



les aventuriers ne sont pas en train d'essayer d'escroquer la compagnie (régulièrement, des petits malins tentent de vendre des « cœurs de géant » et autres « foies de dragons » qui ont en réalité été prélevés sur des vaches). Enfin, la quatrième salle abrite des comptables et la (petite) réserve d'argent liquide destinée aux avances sur frais (le paiement proprement dit s'effectue par lettre de change, tirée sur un banquier de la capitale).

- **Réception des clients.** De l'autre côté de la cour, un ensemble de salles luxueusement meublées. Les employés y sont souriants, à la limite de l'obséquieux.
- **Logement des employés.** Une dizaine de chambrettes conçues pour une ou deux personnes. Elles abritent tous les clercs, les magiciens et autres bureaucrates.
- **Casernement des gardes.** Deux grands dortoirs sans rien de particulier.
- **Appartements de maître Sorbier.** Situés à l'étage, ils sont spacieux, mais bas de plafond (pour un humain !). Jason y vit en compagnie de son épouse Fiametta et de son jeune fils Abban, qu'il prépare à prendre sa succession...
- **Cuisines, réfectoire, latrines, etc.** R. A. S.

Les personnalités de l'entrepôt

Jason Sorbier, le propriétaire

Un mètre vingt, pas loin de soixante-dix kilos, le crâne dégarni, le teint fleuri, presque toujours souriant. Jason est incontestablement le hobbit le plus riche du monde connu, et fait l'impossible pour que cela ne se sache pas. Il s'habille comme un bourgeois prospère, mais fait très attention de ne pas verser dans l'extravagance : pas de bijoux, pas de tissus trop somptueux. C'est un homme d'affaires prudent, intelligent et fondamentalement bon.

Abban, l'héritier

Il n'a encore qu'une vingtaine d'années, mais son père s'inquiète beaucoup à son sujet. Il est épouvantablement paresseux, et ne s'intéresse pas le moins du monde aux affaires. Sa seule passion est la cuisine (préparation ET dégustation) et il parle régulièrement d'ouvrir un restaurant lorsqu'il sera majeur (ou, pire, de confier l'Entrepôt à un gérant et de vivre de ses rentes). Jason cherche une jeune hobbit ayant la tête sur les épaules pour la marier à Abban mais, pour l'instant, il n'a trouvé personne...

Coralus, magicien résident

Ce vieillard paisible, à la voix douce et posée, est le seul magicien à résider en permanence dans l'Entrepôt. Il est chargé de traiter avec les clients les plus importants et, surtout, de veiller à ce que les défenses magiques soient toujours en place. Il s'acquitte scrupuleusement de ces deux fonctions.

Les magigardes

Inutile de donner des noms : ils changent régulièrement. Il s'agit de magiciens qui ont accepté, en échange d'un composant rare, de se mettre au

Un mot d'éthique

Il y a un domaine dans lequel la maison Sorbier a toujours énergiquement refusé de travailler, c'est celui de l'achat et de la vente des esclaves (après tout, les jeunes vierges font d'excellents composants, ne serait-ce que pour l'invocation des démons). La maison Sorbier est un établissement respectable, qui accomplit une œuvre socialement utile (deux, en fait : fournir les magiciens en composants et aider à l'extermination des monstres). En privé, il est arrivé à maître Sorbier de regretter d'être obligé de faire tuer des créatures intelligentes, quoi que non-humanoïdes. Il préférerait cent fois se concentrer sur le commerce des herbes et des autres composants mineures, mais malheureusement, celui des monstres est infiniment plus lucratif...

service de la famille Sorbier pour une période donnée (généralement six mois, à répartir sur plusieurs années). Ils sont sous les ordres de Coralus, réenchangent périodiquement les défenses, montent la garde devant la salle forte, etc. Inutile de dire que cette « facilité de paiement » n'est pas accordée à tout le monde. Sorbier et Coralus n'acceptent que les magiciens en qui ils ont confiance, et n'hésitent pas à s'assurer par magie de la pureté de leurs intentions.

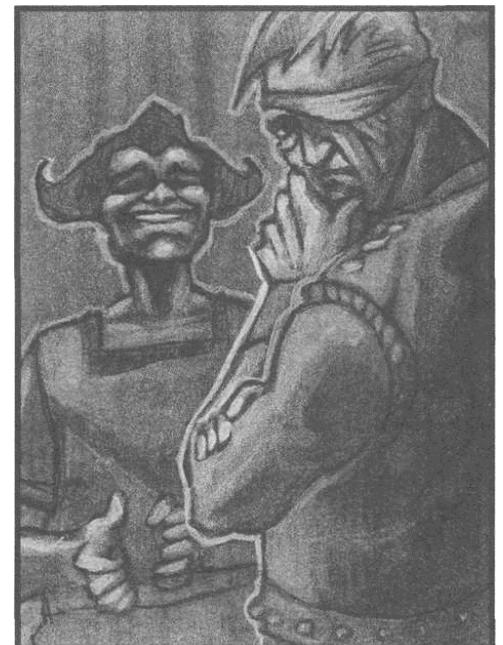
Gerçois, réceptionniste

Un petit homme en robe grise, qui s'occupe de recevoir les fournisseurs. Il est assez représentatif du petit groupe d'employés qui prospèrent dans les bureaux de maître Sorbier : aimable, gentil, profondément honnête mais complètement ignorant des besoins des aventuriers avec qui il traite.

Bors le Borgne

Il coordonne les différents groupes de récolteurs. C'est un colosse couvert de cicatrices, avec une

Gerçois & Bors



- **La salle forte.** Un cube de pierre situé au sous-sol, dont l'unique accès est gardé en permanence par au moins quatre gardes et deux magiciens. Son contenu varie selon les dernières trouvailles des récolteurs, mais on y trouve généralement divers fragments de créatures monstrueuses, soigneusement conservés par magie.
- **Réception des fournisseurs.** Quatre vastes salles un peu délabrées, avec un ameublement inconfortable et des employés peu aimables (du moins en général. Lorsqu'un groupe leur amène quelque chose d'intéressant, ils deviennent soudain très courtois). La première pièce est une salle d'attente, la seconde sert au briefing des récolteurs. La troisième est plus intéressante : c'est une « salle d'expertise », où officient des naturalistes et des magiciens, qui s'assurent que

voix de stentor et un penchant pour la bière brune. Ancien aventurier lui-même, il a su se faire aimer de ses hommes. En revanche, il exaspère profondément Sorbier qui, tout en reconnaissant sa compétence, songe de plus en plus souvent à lui trouver un remplaçant.

Jon Son, récolteur

Un individu discret, âgé d'une trentaine d'années. Il n'est presque jamais à l'Entrepôt, mais parcourt tout le royaume à la recherche « d'occasions ». Bors lui verse régulièrement de grosses sommes, et lui laisse la bride sur le cou. À Jon Son de trouver un gibier intéressant et d'engager des aventuriers pour le neutraliser...

Les moyens d'une réussite

Maître Sorbier a compris depuis longtemps que la diversification était la clé du succès. Il a donc systématiquement élargi son champ d'activité pour répondre aux demandes de sa clientèle qui, au fil des ans, est devenue de plus en plus exigeante. Pour l'heure, son succès repose sur :

- **La fabrication.** La plupart des composants de magie mineure sont relativement peu coûteux à fabriquer, et peuvent être revendues avec un profit substantiel. Toutefois, le processus n'est pas entièrement sans danger. Depuis près de cinquante ans, les Sorbier sont en procès avec les principales guildes d'artisans du royaume, qui les accuse de concurrence déloyale. La réplique de maître Sorbier a été de fonder une Guilde des Faiseurs de composants, à laquelle tous ses employés sont systématiquement affiliés. La petite guerre légale que se livrent les guildes

« officielles » et celle de Sorbier passe de temps en temps par des épisodes plus violents...

- **L'achat.** Depuis des années, tous les aventuriers du royaume savent que maître Sorbier est prêt à acheter à bon prix toutes sortes de choses plus ou moins farfelues, souvent des morceaux de créature. La liste complète - avec les tarifs - est disponible à l'Entrepôt sur simple demande. Les aventuriers les plus désargentés arrosent parfois leurs fins de mois en ramenant des griffes de goblin ou des mandibules d'araignée géante à Sorbier.

A noter : l'Entrepôt fabrique également des récipients de toutes tailles sur lesquels ont été jetés un sort de Conservation permanent. Les groupes de récolteurs en sont automatiquement équipés, et les aventuriers indépendants peuvent en acheter pour un prix modique. Cette politique, pratiquée depuis plusieurs générations, a eu un effet pervers : certains monstres ont été chassés presque jusqu'à l'extinction. Ils se font si rares qu'il faut aller de plus en plus loin dans les terres sauvages pour les trouver. Le problème n'est pas encore vraiment préoccupant, mais le deviendra d'ici une dizaine d'années.

- **La récolte.** Nombre de composants magiques sont des plantes ou des minéraux rares. Maître Sorbier envoie régulièrement des groupes dans les montagnes pour cueillir des édelweiss ou lui rapporter des ammonites (des coquillages fossiles, très utiles pour certaines variantes du sort de Pétrification). C'est généralement un bon test

pour une petite bande d'aventuriers dont la compétence reste à prouver. S'ils s'en sortent honorablement, Sorbier leur confiera des missions un peu plus délicates.

- **La chasse.** Variante de la récolte, mais avec un gibier vivant et capable de se défendre. Dans ce domaine, tout est possible. La plupart des missions sont relativement peu dangereuses, même si elles prennent du temps et de l'énergie. Généralement, la commande ressemble à :

« Voici une liste de morceaux de créatures dont j'aurai rapidement besoin. Il paraît que la région autour de la ville d'X... grouille de monstres. Installez-vous là-bas, et revenez ici dans une saison avec un maximum de dépouilles. » La durée de la mission peut varier, tout comme les exigences du client. Ainsi, l'une des légendes de la maison parle d'un groupe d'aventuriers malchanceux. Ils passèrent deux ans dans les jungles de l'extrême-sud, à se procurer les singes commandés par un puissant sorcier. Deux des membres de l'expédition furent dévorés par des elfes cannibales, trois autres succombèrent aux fièvres, et un fut déshiqué par un gorille peu coopératif. Le seul survivant revint avec un plein bateau de singes magiquement préservés et une volonté bien arrêtée de prendre sa retraite dans un coin tranquille. Il a été très heureux d'apprendre que le sacrifice des disparus ne fut pas vain : depuis son retour, le commanditaire de l'expédition peut lancer son sort préféré (métamorphose en banane) à volonté... * Il arrive, pour certaines commandes urgentes, que maître Sorbier n'ait pas la possibilité d'attendre. Dans ce cas, il embauche un groupe d'aventuriers en leur laissant plus ou moins carte blanche. La mission sera du genre : « Ramenez-moi deux ailes de griffon dans moins d'un mois ».

Pas d'autres précisions, mais pas de questions non plus sur les moyens, et des récompenses très motivantes.

- **La récupération discrète.** Parfois, le gibier est hors de la portée de l'aventurier moyen. C'est notamment le cas de toutes les variétés de dragon (alors que ce sont de véritables mines de composants!). Généralement, il s'agit de créatures très puissantes, et donc très peu discrètes. Dans ce cas, Sorbier engage un guetteur. Celui-ci vit tranquillement dans la région, surveillant à distance l'ancre de la créature.

Lorsqu'un héros se présente avec l'intention d'occire la bête, le guetteur prévient la maison-mère. Sorbier envoie alors un groupe de récupérateurs, « les Victors » comme il les appelle. Leur mission est simple et, théoriquement, sans danger. Ils doivent observer les faits et gestes du héros sans intervenir. S'il parvient à abattre la créature, les récupérateurs le laissent s'éloigner avant de prélever ce qui les intéresse sur la dépouille. Si c'est le monstre qui gagne, les Victors peuvent toujours récupérer les restes du héros et lui donner des funérailles décentes... Parfois, évidemment, le monstre (ou le héros!) remarquent les curieux et décide de leur donner une leçon.

Les tarifs pratiqués

Le problème est double, en fait.

- **L'achat.** Maître Sorbier s'y montre raisonnable.

* **Ouaip!**

Localisation et variations

la plupart des mondes médiévaux-fantastiques tolèrent assez bien la magie et les magiciens. Maître Sorbier passera relativement inaperçu dans pratiquement tous les univers d'AD&D (sauf sur Athas, le monde de Dark Sun, où la magie est illégale. Et même dans ce cas, en réduisant le volume d'opérations et en choisissant un lieu moins voyant, Sorbier pourrait faire des affaires). Le monde de Warhammer est également une possibilité tentante. Le Grand Entrepôt serait parfaitement à sa place dans la banlieue d'Altdorf...

Pour les autres jeux médiévaux-fantastiques, l'adaptation risque d'être un petit peu plus difficile. Dans les univers où la magie fonctionne sans composants, vous pouvez garder l'aspect « chasseurs de monstres ». Simple, les chasseurs ne récupèrent pas les restes. Vous pouvez aussi décider de recentrer les activités de maître Sorbier sur les magiciens. Même s'ils n'ont pas besoin de composants, ils ont certainement besoin de quelque chose ! Sorbier pourrait gérer une école où il formerait des domestiques spécialisés, habitués aux petites manies des mages. A moins que vous ne préféreriez une immense bibliothèque payante où Sorbier tente de regrouper toutes les connaissances magiques du monde connu - dans ce cas, convertissez les chasseurs de monstres en récupérateurs de grimoires. Ou encore un centre d'étude et de déminage d'objets magiques inconnus. Les possibilités sont infinies !

blement honnête. Les aventuriers qui lui présentent spontanément de la matière première peuvent en espérer entre dix et cinq cent pièces d'or, selon la nature de l'objet et la difficulté de la récupération.

Pour vous fixer les idées, le cerveau d'un goblin - utilisé pour lancer certaines variantes des sorts de Stupidité - vaudra à peine quelques pièces d'or, alors que pour les glandes à venin d'une manticroie, on leur comptera sans discuter deux à trois cent pièces d'or. Les tarifs sont fixes, et ne sont généralement pas négociables. Les choses se compliquent un peu pour les groupes envoyés en mission et qui sont rémunérés à la semaine selon la distance qu'ils ont parcouru, les dangers qu'ils ont eu à affronter et la quantité de composants récoltés.

- **La vente.** Alors, là... les barèmes en vigueur sont effroyablement complexes, et peuvent se résumer à « ce qui arrange le MJ ». Les composants de magie mineure sont très bon marché (jamais plus de quelques pièces d'argent), mais sont souvent vendues en lots d'une dizaine ou d'une douzaine d'unités. En revanche, tous les composants complexes, dont la récupération a exigé du temps, de l'énergie ou de la violence sont effroyablement surtaxés. Cher MJ, ne vendez rien à moins de cent pièces d'or, et n'hésitez pas à monter beaucoup plus haut. On a vu des magiciens dépenser des dizaines de milliers de pièces d'or pour se procurer des carcasses entières de dragons... Par-



fois. après une récolte particulièrement fructueuse, maître Sorbier organise une vente aux enchères. Être invité à l'une de ces ventes est un honneur en soi. Il est possible d'y côtoyer tout ce que le royaume compte de magiciens puissants... et riches!

Note importante : les fournisseurs, tout comme les clients d'ailleurs, sont relativement peu nombreux. Maître Sorbier est toujours disposé à discuter d'arrangements spéciaux, si cela peut lui être profitable. Par exemple, les magiciens pauvres peuvent toujours se louer comme magigardes en échange du composant de leurs rêves. Il est même arrivé à Sorbier de faire crédit à de vieux clients.

Coralus & Abban

Instantanés

Abban le Jeune fait une fugue.

Les PJ sont embauchés pour le retrouver Il s'est engagé comme marmiton dans un restaurant, à une dizaine de lieues de l'Entrepôt. Le problème sera de le retrouver avant qu'il ne s'attire de gros ennuis. Il est profondément naïf, ne sait pas grand-chose de la société humaine et se trouve être l'héritier d'une famille très riche... Bref, c'est la proie parfaite pour un escroc ou un kidnappeur: une des guildes artisanales qui déteste les Sorbier Si elles ont vent de l'affaire, elles enverront leur propre équipe de récupérateurs musclés. Enfin, si la Compagnie de la Mandragore existe bel et bien, elle voudra sûrement lui mettre la main dessus. Justement, l'un des grands Mages noirs lui a commandé un cœur de hobbit (il en a besoin pour Invoquer l'archidémon de la gourmandise). Aux MJ de naviguer entre tout ce petit monde...

Pénurie de monstres.

Jason en est si préoccupé qu'il tente une approche originale: l'élevage. Il compte commencer par quelques créatures peu dangereuses », par exemple des araignées géantes. Les PJ sont chargés d'en capturer quelques couples et de les conduire à une grande propriété dans la montagne. Si vous avez un rôdeur ou un forestier dans le groupe, vous pouvez même les nommer gardiens de zoo... Il faudra les nourrir, les soigner, éviter les évasions, et ainsi de suite. Si tout se passe bien, maître Sorbier compte développer sa ménagerie. Le cauchemar commencera le jour où il aura une douzaine d'espèces, toutes plus dangereuses les unes que les autres. Suite à un sabotage, les monstres s'échappent... Bon courage pour les rattraper!

Texte: Tristan Lhomme. Illustration: Pierre Le Pivain. Plan : Cyrille Daujean.

CARACTÉRISTIQUES

Pour AD&D

Maître Jason Sorbier. Roublard niv.6; AL N; CA 8 ; pv25.

Coralus. Magicien niv. 12 ; AL LN ; CA 6 ; pv 26.

Les magigardes. Magiciens de niveau 3 à 5.

Les gardes standards. Guerriers niv. 3.

Bors. Guerrier niv 7 ; AL CN ; CA 4 ; pv 50.

Jon Son. Ranger niv. 9 ; AL BC ; CA 8 ; pv 70.

Pour Simulacres

•Le système de magie de Simulacres ne nécessite pas de composants. Néanmoins une règle optionnelle les utilisant paraîtra dans le prochain numéro (90) de Casus Belli.

Maître Jason Sorbier. PMJ moyen (test 8, 4PV, 4PS, 4 EP). Métier: marchand. Talent : négociation, diplomatie. Hobby: numismatique.

Coralus. PMJ moyen (test 8, 5PV 4PS, 4 EP). Métier : magicien. Talent : art magique. Hobby : littérature (chansons de geste). Sorts : prenez ce qui vous intéresse dans les listes de sorts de SangPragon, en évitant magie noire et nécromancie.

Les magigardes. PMJ moyens (test 8, 5PV 4PS, 4 EP). Métier : magiciens. Talents : art magique. Hobby : variés. Sorts : deux/trois sorts offensifs au choix, plus un sort de guérison. Ni magie noire, ni nécromancie.

Les gardes. PMJ moyens (test 8, 5PV, 4PS, 4EP).

Métier : gardes. Talents : épée, hallebarde.

Bors. PM fort (test 9, 6PV 4PS, 4 EP). Métier: chef des gardes. Talents : art de la guerre. Hobby : chasse.

Jon Son. PMJ fort (test v, 6PV, 4PS, 4 EP). Talents : commerce, pistage. Hobby : dressage.

Pour Warhammer

Maître Jason Sorbier													
M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
2	45	46	3	3	7	76	1	56	51	68	49	69	65

Halfling Marchand.

Coralus													
M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	43	37	5	5	10	55	1	49	56	55	42	50	41

Sorcier 2, Illusioniste 1.

Les Magigardes (Sorcier 1)								
M	CC	CT	F	E	B	I	A	
3	45	39	4	5	7	42	1	

Les gardes (Miliciens)								
M	CC	CT	F	E	B	I	A	
4	34	35	5	6	10	45	1	

Bors													
M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	42	43	5	6	10	50	2	39	44	40	43	52	41

Mercenaire.

Jon Son													
M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
5	53	39	5	6	14	52	2	43	36	46	57	51	45

Eclaireur.



Le parfumeur

Elozian le parfumeur est un personnage ambigu. Sa maison peut être utilisée comme lieu de rencontre ou point de départ d'une aventure. Lui-même et ses employés peuvent servir d'introduction dans divers milieux de la ville. Enfin, deux instantanés montrent que la maison elle-même peut être le théâtre de l'action.

Pour se mettre au parfum

Elozian Jab Gordzerr est propriétaire d'une échoppe sur le pont des Duels, reliant et séparant à la fois les cités de Skootelouke et de Baartebrume. Une boutique qui, comme ses voisines, possède deux rez-de-chaussée posés comme deux pieds de part et d'autre de la rue, un vaste étage qui les relie et surplombe la voie de passage, et un immense grenier au toit pentu pour couronner le tout.

Étant l'un des trois privilégiés dont la demeure domine un pied du pont, Elozian dispose aussi d'une cave assez biscornue, qui donne, lorsqu'on descend encore par un escalier fort raide, sur un quai minuscule mais suffisant pour décharger le contenu d'une barque. Ce qui évite d'accoster aux quais de la ville, et fait ainsi l'économie de la très substantielle taxe réclamée par l'administration marinière.

Dans une ville relativement xénophobe, Elozian l'Étranger jouit d'une position enviable, qui repose sur trois capacités.

- Tout d'abord, Elozian a été « ramené » d'un long

voyage par Tadheuzt Clannmirr, chevalier parti très jeune pour une guerre juste et prestigieuse, dont la famille est crainte et respectée dans la région. Le fait que, à 45 ans, Tadheuzt ait succédé à son père à la charge de responsable des fortifications de Baartebrume a renforcé son aura, et par conséquent la position de son protégé.

- Le second passeport d'Elozian est son métier, disons plutôt son talent : parfumeur. Né dans un pays exotique et chaud, notre homme a tout jeune appris à apprécier les odeurs, les plus belles comme les plus rudes pour le nez et l'esprit. Il sait comment tirer, des fleurs et des arbres autant que des humeurs des animaux, des parfums capables de faire oublier les relents des immondes, des bras d'eau croupie ou des viandes avariées qui s'épanouissaient dans les ruelles de sa ville natale. Oh, il y a bien de par le royaume d'autres parfumeurs, mais si certains ont du talent, l'originalité et la créativité ne font pas partie de leurs préoccupations. Leurs particularités respectives restent dans le dosage des écorces d'orange et de la lavande, et le musc est le seul ingrédient exotique qu'ils connaissent et utilisent. Elozian, lui, fait venir par caravane le jasmin et l'ylang-ylang, le freesia, l'ambre, les larmes de benjoin, le camphre et d'autres préparations déjà raffinées dans quelque cuisine de sorcier du pays des djinns et qui n'ont pas de nom en ce royaume... Elozian s'est fait une spécialité de trouver pour ses plus riches clients et clientes des variantes personnalisées de parfum, et les nobles s'accordent à trouver que le parfu-

meur sait « mieux encore révéler leur noblesse », pour citer l'un d'eux. Bien vu à la cour du seigneur de la province, le duc Alphan II de Castlingh, Elozian est aussi le confident des bourgeois, des nobles et des bourgeois (surtout des bourgeoises !) des deux villes que sépare la rivière.

- Le troisième atout du parfumeur est beaucoup plus discret. Sans être un secret, l'activité qu'il exerce en parallèle est assez confidentielle : Elozian dès son arrivée en ville est devenu l'un des fournisseurs d'un certain Sorbier, commerçant d'une ville voisine ; il lui fournit n'importe quel composant magique pour les sorts afférant au désert, milieu qu'il connaît mieux que personne. Ceux qui sont au courant de son activité sans vraiment tout comprendre, comme Tadheuzt Clannmirr, supposent qu'il importe des substances préparées par des gens de son pays. Ce qui explique sans doute certaines livraisons nocturnes par des barques bâchées, voire, selon le témoignage de Varabin Rozis - ivrogne notoire - par un bateau naviguant sous l'eau profonde de la rivière... Cette activité qu'il pratique encore à l'occasion lui a permis d'amasser son premier pécule et d'acheter sa maison sur le pont.

Elozian, face soleil

La maigreur du parfumeur fait ressortir ses yeux gris un peu exorbités, son nez en bec d'aigle, sa mâchoire anguleuse. Il est toujours habillé à la mode, et impeccablement, dans des teintes vert ocre qui lui éclaireissent le teint. Si ses gestes et son œil sont vifs, c'est d'abord de son nez qu'il faut se méfier. Elozian sent les humeurs des gens, et sait tout de suite leur peur, leur fatigue, leur volonté de tricherie ou leur état de santé. Les odeurs vestimentaires lui apprennent d'où viennent ses interlocuteurs (voire de chez qui ils arrivent, s'il connaît cet endroit), ce qu'ils ont bu et mangé, et il peut retracer leur itinéraire sur les six ou huit dernières heures. Et bien qu'il porte parfois bourse garnie, les voleurs ont renoncé à le surprendre au coin d'une ruelle... Elozian partage son temps entre son laboratoire (qui occupe la moitié de l'étage et une partie du grenier), la gestion de ses affaires, quelques expéditions pour quêrir personnellement certaines plantes, mais aussi beaucoup de visites aux personnalités des deux cités. Entre ce que lui racontent ses yeux et son nez, et ce qui se déverse dans ses oreilles, il ferait un parfait espion... Mais personne n'aurait l'idée de l'en soupçonner, car s'il lui arrive d'émettre des opinions, sa discrétion est par contre proverbiale ! Nul de ses confidents ne l'a jamais accusé d'avoir trahi un secret.

Elozian, face cachée

Entre ce qu'il sait et ce qu'il devine, Elozian joue souvent le médecin des âmes : écoutant, consolant, guidant, usant des parfums comme de subtils remèdes, il est le psychothérapeute inavoué des deux cités.

Et ce rôle l'amuse beaucoup. Car non seulement il lui vaut d'être considéré comme l'ami de la famille dans de nombreuses demeures, mais il lui donne la possibilité, lui l'Oriental, l'étranger, d'influer sur la vie et les décisions des grands.

L'agglomération est comme un vaste récit dont il est capable, lorsqu'un chapitre ne lui convient pas, de changer la suite. Redevable d'une dette de sang, il a une fois changé un magicien coupable de lèse-majesté en héros local, juste en déclenchant quelques menus incidents au cours desquels l'accusé a eu l'occasion de racheter son pardon. Une autre fois, touché par la détresse d'une de ses jeunes clientes, il a su transformer une idylle qui menaçait de tourner à la Roméo et Juliette, en une aventure échevelée qui a réuni les familles rivales et permis l'union des jeunes gens. Quant à la politique citadine, c'est chaque jour qu'il sème quelques suggestions qui vont germer dans l'esprit de l'un ou de l'autre, jusqu'à fleurir au grand jour sans que nul ne se doute du travail du jardinier...

Ce qui, de fil en aiguille, a mené notre homme à devenir quelque peu conspirateur. Lié d'amitié, par l'entremise de maître Sorbier, avec certains magiciens d'une province voisine, la Forstagne, il est par fidélité devenu leur complice lorsque leur seigneur, le vieux duc Afgemir IV, a été déposé par son propre bras droit, le peu scrupuleux chevalier Vastlavir. Installé par ruse, muselant les contestations, le nouveau seigneur connaissant la fidélité de quelques magiciens à Afgemir s'est empressé de les accuser de divers méfaits afin de les emprisonner ou de les pendre. Rebelles actifs, quelques mages ont pu échapper au coup de filet et espèrent bien libérer leurs amis et leur duc. Mais les fuyitifs sont aussi les plus jeunes des mages : peu expérimentés, ils sont à peine une poignée. En leur servant à la fois de boîte aux lettres, de mentor et d'auberge, Elozian prend un risque certain : la prise de pouvoir de Vastlavir ayant toutes les apparences de la légalité, les seigneurs voisins, Alphan compris, respectent les alliances passées avec le duché de Forstagne, ce qui inclut de livrer les « bandits » pris sur leurs terres et qui auraient une dette à payer en Forstagne. Et donc, bien évidemment, des crieurs publics ont déjà répandu dans tout Skootelouke et Baartebrume le signalement des « dangereux bandits » recherchés...



● **Que faire avec Elozian?** Sa moralité n'est pas clairement exprimée. Est-il droit et intègre? Est-il droit, mais capable d'entorses à sa morale, entorses qui peuvent aller trop loin s'il perd le contrôle de la situation? Est-il droit parce qu'il a fui et paye une ancienne faute, et que sous l'honnête homme se cache une vieille haine qui pourrait ressurgir?

Dans tous les cas, tant que les PJ ne sont pas des mauvais incurables, il tentera de les rencontrer pour discuter avec le magicien du groupe. Il peut servir de contact en ville si les PJ ont déjà une mission, et les cacher s'ils sont menacés, ou simplement les introduire dans certains milieux. Ou encore ce peut être lui qui leur demande de travailler à son service : il est prêt à payer de belles sommes pour des missions difficiles d'aide aux rebelles.

Ceux qui font vivre la parfumerie

Diplomate en société, Elozian n'est pas facile à vivre pour ses proches. Véhément dans ses reproches, parfois renfermé, parfois lyrique, moqueur, ou habité de fièvre créatrice, il est imprévisible. Peut-être est-ce la raison pour laquelle il reste célibataire, car sa situation sociale en ferait un parti enviable, malgré son âge mûr (on raconte que ses expéditions de cueillette ne visent pas que les fleurs et les simples, mais ce n'est qu'une rumeur).

Églantine

Cadette d'une famille de commerçants, elle fut fascinée par les alambics que son père avait demandé à visiter. Vive et impertinente, elle sut faire le siège de l'irascible maître des lieux jusqu'à ce qu'il accepte de lui apprendre quelques ficelles du métier, impressionné qu'il fut par ses talents olfactifs. Églantine avait 13 ans quand sa famille fut ruinée. Elozian la prit alors comme apprentie et, sans égaler son mentor, elle a développé à son contact un nez hors du commun. A 23 ans, elle est aujourd'hui le bras droit d'Elozian. Lisant et pratiquant les mathématiques, c'est elle qui fait marcher la maison lorsque le parfumeur est en « tournée ».

Elle habite sur place:

aucun de ses prétendants n'ayant jusqu'ici réussi à lui soutirer le moindre intérêt.

● **Utile pour:** prendre des décisions en cas de problème inattendu ; trouver des endroits où se cacher en ville (lieux abandonnés ou chez des amis) ; être informé sur le commerce, les convois ; détecter une anomalie dans un calcul; mentir avec aplomb; «sentir» ce qui se passe.

● **Capacités :** herboristerie.

Pol Patte folle

Ancien rabatteur du seigneur, Pol fut vers 14 ans blessé à la cheville et claudique depuis. Il a dû trouver une activité moins intensive. A 18 ans, très observateur, il fait pour Elozian un parfait chasseur de simples, qu'il connaît presque aussi bien qu'un sorcier, et passe son temps à parcourir la nature environnante. Bon chasseur à l'affût, il lui arrive de braconner un peu, mais il est si discret que cela n'a jamais eu de conséquence. Apprécié dans les fermes pour son talent de blagueur, il est aussi un peu espion pour son maître... A l'atelier, il est aussi chargé du « nettoyage » des matières premières : effeuillage des plantes pour la mise en bocaux, nettoyage des résines, etc.

● **Utile pour:** pister; trouver des lieux connus de lui seul ; obtenir des infos sur des fermiers, les errants, les ermites, les fugitifs.

● **Capacités :** voleur niv. 2, chasse, botanique, se dissimuler; combat à la dague et au poignard.

Bourgon Taillechêne

Musculeux, noueux, trapu, précocement dégarni, Bourgon est aussi avenant quand il sourit (malgré l'absence de quelques dents) que menaçant quand son regard en dessous devient hostile. Ancien cuisinier, devenu coupeur de bourses par goût du risque, il a cultivé ses rhumatismes dans les géoles de la province. C'est lui qui prépare les produits de base, fond les résines, cuit les graisses, distille les fleurs, à la fois maître et servant des alambics.

Le soir, Bourgon retrouve ses anciens amis dans les tavernes, certains repentis, d'autres toujours malandrins. Lui aussi a appris à provoquer la confiance, et ramène chaque nuit sa moisson d'informations, ce qui lui vaut le droit de ne reprendre son travail qu'en milieu de matinée.

● **Utile pour:** découvrir les bas-fonds et nouer des liens avec la pègre locale, aider à des préparations magiques, faire le coup de poing (c'est lui qui intervient en cas d'esclandre à la boutique), monter une expédition nocturne en ville, dérober un objet dans la rue ou un lieu public...

● **Capacités :** voleur niv. 3, cuisine, lutte, se dissimuler, comédie ; combat au couteau, à la dague et à mains nues.

Siriphin l'érudite

Cultivé, mais très naïf, Siriphin est toujours derrière le comptoir de vente. Accessoirement bel homme de 25 ans, Siriphin a été placé là par Elozian dans trois buts précis.

● Sa mémoire en fait un excellent vendeur : il est capable de noyer le client sous tant d'énumérations de composants que celui-ci en oublie les trois quarts, mais garde l'impression d'une grande compétence et surtout de la grande valeur de ce qu'il achète.

● Son physique «charmant» est une publicité vivante qui attire de nombreuses femmes riches et oisives (quoique Elozian lui ait promis les pires châtimements s'il se permettait le moindre faux pas !), avec qui il discute autant parfum que poésie ou philosophie.

● Enfin, fils d'une bonne famille proche du shérif de Baartebrume, il a été « secrètement » requis par celui-ci pour «surveiller» la parfumerie, et s'assurer qu'Elozian «l'étranger» ne se livrait à aucune malversation ou n'ourdissait aucun complot. C'est bien sûr en toute connaissance de cause qu'Elozian l'a engagé. Toute la maisonnée lui sert en permanence une mise en scène (c'est facile: il est discipliné et ne quitte son comptoir que sur ordre), celle d'une boutique tout à fait honnête qui se permet de temps en temps une entorse aux lois, mais si minime que le shérif n'osera jamais intervenir, grillant ainsi son espion...

● **Utile pour:** s'informer sur la vie des clients (si on sait le faire parler, sinon il sait aussi garder un secret), obtenir une information sur l'histoire locale (si elle a fait l'objet d'un livre), s'introduire dans le milieu des « fils de bonne famille » des deux villes.

● **Capacités :** traiter comme un PNJ niv. 0.

Aldebaar Gloland et Furth la Limace

Aldebaar est musclé et massif, l'œil sombre, la chevelure noire et bouclée. Furth est maigre, petit et voûté, le cheveu long et collant, et il est affublé d'un défaut qui le fait baver dès qu'il s'excite.

Habités aux pièges de la rivière, ces deux bateleurs sont régulièrement employés par Elozian pour les livraisons «sensibles». Nés tous deux dans un hameau de pêcheurs en amont, ils ont été, enfants, les seuls rescapés d'un massacre perpétré par des mercenaires qui venaient de subir un revers et se sont défilés sur les premiers venus, c'est-à-dire leurs parents... Froids et cyniques, ils sont aussi capables de grands sacrifices par amitié. S'engueulant sans cesse lorsqu'ils doivent manœuvrer une grosse embarcation, ils sont en fait comme deux frères... Ils sont tout dévoués à Elozian, et ce sont eux qui ont fait entrer les rebelles dans la parfumerie dans des caisses anodines... Sur la demande du parfumeur, ils ont monté une petite équipe de contre-

bandiers susceptibles de prêter main forte en cas de besoin.

- **Utiles pour** : s'informer sur la rivière, les bateaux, les villes et villages à 50 km en amont ou en aval; pour participer à des expéditions nocturnes; pour récupérer ce qui est tombé dans l'eau, ou au contraire cacher au fond de la rivière un objet compromettant.

- **Capacités** : guerriers-voleurs niv. 2, navigation fluviale, nage, dissimulation; armes: poignard, javeline, bâton (rame).

Les magiciens rebelles

Ils sont cinq : Tod Traelius (grand sec à cheveux noirs, 25 ans, niv. 3), Baldo Gidamus (rouquin malin, petit et jovial, 20 ans, niv. 2), Himmy et Darm Glookpeper (des jumeaux fins, grands, blonds, 18 ans, niv. 2), et Gwodainn Troïmm, que son front haut, son nez en bec d'aigle, sa maigreur, font paraître âgé alors qu'il n'a que 17 ans (niv. 2). Des amis se sont joints à eux pour les aider (amis d'enfance, serviteurs dévoués (guerriers niv. 0) et un voleur reconnaissant recruté au cours d'un combat...).

- **Utiles pour** : entraîner les PJ dans des missions d'espionnage à Forstagne, ou de récupération d'objets divers, de convoyage de messages, de diversion; attirer des ennemis; amener à rencontrer des personnages farfelus (certains de leurs alliés, ou des contacts dont ils espèrent de l'aide).

A l'enseigne «Aux essences d'Orient»

1. Le magasin est en angle, séparé en deux par une cloison percée d'une large ouverture en ogive, fermée par un lourd rideau. La partie boutique (1a), très haute (8m sous plafond!), est décorée avec ostentation. Quelques objets exotiques (lampes, tapis) ajoutent une note de mystère.

Les murs sont couverts d'étagères garnies de flacons, de pots et de vaporisateurs ouvragés (une échelle est nécessaire pour atteindre les plus hautes). Un grand comptoir supporte diverses balances, entonnoirs de cuivre et de verre. La partie (1b), éclairée par les vastes baies de vitraux, est un petit salon où les meilleurs clients peuvent prendre un thé afin de «reposer leur nez» entre divers essais de parfum.

2. La réserve. Des flacons, des tonnelets, des dames-jeannes, du sol au plafond. Sur un mur, un profond placard contient des petits ustensiles (entonnoirs, pipettes, etc.) et une cache (2a) qui permet d'espionner le petit salon (1b). Escalier vers l'étage et la cave.

3. L'atelier. L'escalier débouche sur la salle des gros alambics. Les deux chaudrons de cuivre sont chauffés par la vapeur issue de deux chaudières, et les essences se déversent par leur bec vers de gros réservoirs, sous la poignée puissante de Bourgon.

4. Au centre de l'atelier, **une trappe** permet de haler des marchandises depuis une charrette stationnée dans la rue. Les murs sont encombrés de paquets attendant d'être traités par Pol.

5. Le domaine de Pol : de vastes tables où il sépare le bon grain de l'ivraie.

6. Le séchoir. Des dizaines de paniers d'osier où séchent des fleurs, des feuilles, des racines.

7. Le grenier, telle une petite cathédrale de bois, mesure près de 36 m de long sur 10 m de large. De nombreux conduits de cheminée en brique le traversent (l'un est factice et peut cacher une personne qui doit rester debout). Au milieu, une trappe (à la verticale de celle de la zone 4) et un palan permettent de haler des marchandises depuis la rue. La partie nord s'ouvre par une double porte en chêne sur une terrasse où est arrimée une grue capable de monter des charges depuis un bateau. Le côté sud est cloisonné pour former des chambres. Le reste est aussi encombré de plantes qui séchent, de coffres renfermant les matières premières les plus précieuses ou les plus volatiles.

8. Chambre de Pol. Une lucarne donne sur l'ouest. A part le lit, une armoire contient ses quelques vêtements, un coffre renferme ses outils de cueillette. Ses accessoires de chasse sont cachés dans un double-fond.

9. Chambre d'Églantine. Une lucarne donne sur l'est. Près du lit, l'armoire contient ses vêtements (elle possède deux robes de bal, car Elozian l'emmena parfois à des festivités). Contre un mur, un petit bureau lui permet de travailler la nuit. Ce bureau contient, dans un double-fond, les traces des achats clandestins du parfumeur.

10. Chambre de Bourgon : un lit, une table avec des cartes à jouer (insomniaque, Bourgon fait des réussites), un coffre aux vêtements grossiers. Un double-fond cache ses instruments de voleur.

11. L'escalade jusqu'à **la terrasse** étant réalisable pour un voleur motivé, cette double porte en chêne est renforcée de barres de métal et garnie de clous. La serrure est d'un modèle exotique, difficile à crocheter (malus -20 %).

12. La grue est en bois. Un système de pignons permet à un homme de haler - lentement - jus qu'à 200 kg. On peut l'activer à deux.

13. Les appartements d'Elozian. Cette partie est divisée en deux niveaux, et donc moins haute que la boutique. Le long vestibule (13a) donne sur une salle à manger (13b), avec sa grande table et ses vaisseliers surtout destinés à épater le bourgeois, sur la cuisine (13c), sur le salon (14), ou sur l'escalier (18b). Bien que Bourgon soit en charge de la cuisine, il est fréquent que Églantine ou même Elozian se mettent au fourneau. Question bœufs et herbes, la cuisine n'a rien à envier à l'atelier (en fait, les composants magiques les plus coûteux ou les plus illégaux sont cachés parmi les épices). On mange bien, et souvent exotique, chez le parfumeur ! Sauf lors qu'il y a des invités : une cuisinière, amie d'Églantine, vient faire pour l'occasion des plats plus dans la norme...

14. Le salon est un endroit à l'atmosphère feutrée. Les volets sur la rue sont toujours fermés pour filtrer le bruit, et la pièce s'ouvre côté sud sur une petite terrasse abritée par l'étage du dessus. Un vaste divan (meuble bas recouvert de coussins, très exotique pour les autochtones) côtoie des fauteuils profonds et des guéridons où Elozian joue à quelques jeux de cartes avec ses invités.

15. Le bureau d'Elozian est d'un seul tenant. Hormis un pan de mur couvert d'une bibliothèque (certains livres renferment des descriptions de sorts cachées au milieu de recettes de cuisine), la pièce est ceinturée de tables, de buffets bas et d'établis qui servent autant de bureau

que de paille pour les expériences chimiques du maître des lieux. Pipettes, cornues, flacons... il y a du verre à casser dans cette pièce. Une trappe, dans le double-fond d'un buffet, permet d'accéder au vide de 1 m de haut qui se dissimule sous le plancher, et où l'on peut cacher plusieurs personnes durant quelques jours.

16 et 19. La cave contient surtout des denrées alimentaires et les bonnes bouteilles, mais aussi les composants de parfumerie (ou de magie) qui craignent la chaleur. Un passage secret mène en (17). Un treuil permet de lever la grille (23).

17. Prévüe à l'origine comme réservoir d'eau, cette **cave oubliée** sert de salle de réunion secrète et de cache. Sur l'étroite partie plate du sol de pierre, un lit, une table et six chaises tiennent à peine. Le reste du sol épouse la forme arrondie de l'arche. Une pierre de cette arche peut être descellée pour s'échapper, mais elle n'est pas à la verticale du quai, et l'on tombe donc dans l'eau...

18. Une cavité équivalente à (17), mais qui sert réellement de réservoir d'eau pour la maison.

20 et 21. Réservoirs d'eau servant pour les maisons voisines.

22. Cette toute **petite salle** sert de sas vers le quai. On n'y laisse rien très longtemps, car elle est froide, humide et parfois inondée.

23. Une herse en fer forgé, au maillage serré et très résistante. Une fois déverrouillée et halée avec le treuil situé en (16), elle rentre dans le plafond.

24. Le quai n'est pas très large (1,20 m), mais suffisant pour décharger les barques de Aldebaar et Furth, ou d'autres livreurs. Seuls les deux piliers les plus larges du pont possèdent un tel quai.

Le don d'Elozian

Le nez particulièrement fin d'Elozian lui permet d'identifier de nombreuses odeurs et d'en déterminer leurs provenances ou leurs causes. En termes de règles, nous pourrions traduire cela par un don, une compétence tellement spécialisée qu'elle pourrait être assimilée à de la magie même si ce n'est pas le cas.

Odorat divin

Caractéristiques : Sagesse ou Intelligence

Ajustements : variables

Le jet de sagesse permet à Elozian d'identifier les odeurs et le jet d'intelligence de maintenir une certaine cohérence de l'ordre des choses. Il peut se servir de son odorat pour déterminer les choses suivantes :

- **Détection d'une présence humanoïde** selon le lieu où il se trouve :

- ville : portée 10 m de rayon ;

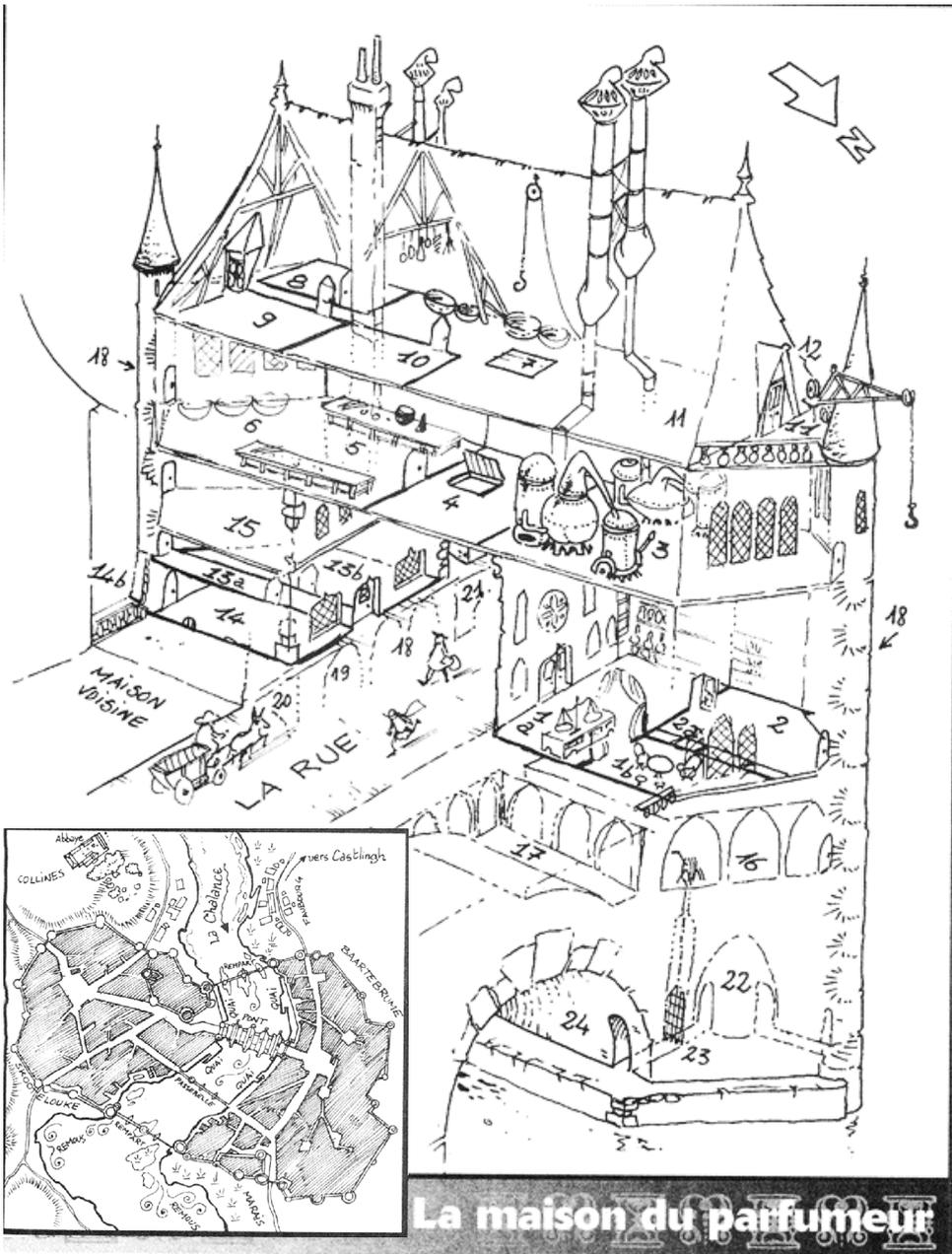
- donjon : portée 15 m de rayon ;

- extérieures : portée 25 m de rayon (50 m avec le vent dans le bon sens).

Les bonus/malus sont alors les suivants : 0 s'il connaît bien la personne, -2 s'il ne la côtoie que de temps en temps, -4 si elle lui est inconnue.

- **Détection d'une émotion forte** (peur, joie, haine, amour...) sur une personne se trouvant à moins de 3 m de lui) : +2 s'il connaît bien la personne, 0 s'il ne la côtoie que de temps en temps, -2 si elle lui est inconnue.

- **Détection et identification des maladies** sur une personne se trouvant à moins de 1.5 m de



INSTANTANÉS

Nuit de chine...

Elozian a invité les PJ pour discuter sorts avec le magicien du groupe. Un magicien oriental, voyageant sous l'aspect d'un marchand de soieries, arrive à ce moment et demande l'hospitalité au parfumeur de la part d'un ami commun. Il possède un objet mystérieux, qu'il montre à Elozian : soudain, un djinn (ou autre créature magique de votre choix) s'en échappe. Il va falloir le convaincre ou le forcer à rentrer dans son flacon... sans troubler l'ordre public ni alerter le guet...

Nuit chaude...

Un incendie, heureusement maîtrisé, a fait voler les vitraux en éclat et détruit une partie de la vitrine et du toit. Elozian craint que le guet ne suffise pas, et engage les PJ pour éviter tout pillage. Or deux personnes vont tenter de s'introduire de nuit dans la maison. Un voleur de bon niveau, qui cherche de l'or, des objets précieux; et un bandit payé par un commerçant jaloux d'Elozian, pour détruire tout ce qu'il peut.

- **Faim** : Provoque une sensation de faim insoutenable qu'il faut satisfaire au plus vite. Les effets disparaissent dès que le sujet a dévoré, en une seule fois, une quantité de nourriture équivalente à trois de ses repas.
- **Sommeil** : Le sujet se sent terriblement fatigué et s'endormira dès qu'il aura trouvé un endroit confortable, pour une durée de 1d 12 heures.
- **Charisme** : L'odeur agréable dégagée par le sujet augmente son charisme de 2d4 tant qu'il ne se montre pas agressif vis-à-vis de son auditoire. Cet effet a une portée d'environ 3 m de diamètre. Les effets disparaissent dès que le sujet se lave.

ANNEXES

Pour Simulacres

Odorat divin. Il suffit d'utiliser les règles normales de tests de Simulacres, en utilisant bien sûr toujours la Perception comme Moyen. Les bonus/malus sont les mêmes que pour AD&D. Bien évidemment, les «pouvoirs» de cet odorat sont bien supérieures à celui d'un sens normal. On considérera donc qu'Elozian dispose d'un Talent spécial : Odorat, qu'il a au niveau +3 (ne pas oublier les bonus pour les réussites critiques).

Pour Warhammer

Odorat Divin. Caractéristique: Initiative (Observation) ou Intelligence (Analyse). Ajustements: variable.

Conversion des ajustements. De AD&D à Warhammer : 5 % par point d'ajustement. Par exemple, un ajustement de -1 correspond à -10% sur le jet.

lui : -2 s'il connaît bien cette maladie (et ses manifestations odorantes), -4 s'il ne la côtoie que de temps en temps, -8 si elle lui est inconnue.

• **Détection des empoisonnements** sur une personne se trouvant à moins de 1,5 m de lui : -2 s'il connaît bien ce poison, -4 s'il ne connaît que le type de poison, -8 s'il lui est totalement inconnu. De plus, les malus suivants sont applicables (et cumulatifs) : +2 s'il s'agit d'un poison animal, 0 s'il s'agit d'un poison botanique et -5 s'il s'agit d'un poison minéral. Une identification précise du poison est possible avec un malus supplémentaire de -4.

• **Identification des lieux** fréquentés précédemment par une personne se trouvant à moins de 3 m de lui : +2 pour toutes les odeurs tenaces : cuisine, parfums forts, animaux, excréments, industries (forges, tanneries, boucheries, etc.), -2 pour toutes les odeurs fugaces (forêt traversée, champs, marais, tabac, etc.), 0 s'il connaît bien le lieu que la personne a visité, -2 s'il ne le visite que de temps à autre et -8 s'il n'y a jamais mis les pieds.

Il peut ainsi retracer la journée toute entière d'un ami rien qu'aux odeurs qu'il véhicule, en fonction

de certains facteurs climatiques : une journée par temps chaud, une demi-journée par temps venteux et une heure par temps pluvieux.

Mais les talents d'Elozian ne s'arrêtent pas là, il peut aussi créer des parfums provoquant certains états chez leur porteur ou quelqu'un qui les respirerait de trop près (à moins de 1,5 m). Les effets peuvent être les suivants :

- **Détente** : Provoque un certain bien-être au sujet, le rendant plus calme tant qu'il respire ce parfum.
- **Écœurement** : Provoque le dégoût d'une substance particulière à sa simple vue. L'odeur de la substance sera déformée de façon à écœurer tellement le sujet qu'il fera tout pour ne pas s'en approcher à moins de 50 cm. S'il devait franchir cette distance, il serait pris d'une violente envie de vomir.
- **Émotion** : Provoque une émotion définie en fonction du type de parfum. Cet effet peut être comparé au sort de magicien du même nom, l'effet étant cependant considérablement réduit dans sa portée et son temps d'effet.

Les Bibliothèques suspendues



Une grande et belle ville entièrement dédiée aux livres, au culte du signe écrit, à la soif de connaissance universelle... une Laelith dont le Roi-Dieu serait bouquiniste à Urbicande, voilà qui méritait bien quelques pages de cette « Encyclopédie ». Et pour mieux l'explorer de l'intérieur, un scénario complète sa description en page 74.

Présentation

Un bref historique

Quand le magiocrate Huidemar entreprit de soumettre à sa volonté les royaumes voisins de son domaine, il ne se contenta pas de piller les richesses matérielles des villes conquises mais, conscient du pouvoir politique et spirituel représenté par les livres, vida également les bibliothèques de leur contenu. Rapidement, les centaines de milliers d'ouvrages dérobés par ses hordes barbares ne purent plus trouver de place dans sa tour. C'est pourquoi le magiocrate eut l'idée de mettre à contribution ses meilleurs ingénieurs et ouvriers pour bâtir une bibliothèque capable de contenir la totalité des livres, parchemins et tablettes désormais en sa possession. Un architecte quelque peu illuminé parvint à convaincre Huidemar de choisir un site pour le moins inattendu : un plateau rocheux au cœur du désert des Murmures, où, selon l'architecte, la conservation des livres serait assurée par l'absence quasi totale d'humidité. Les titanesques travaux commencèrent donc et coûtèrent la vie à de très nombreux ouvriers. Huidemar fit appel à des cantonniers nains qui creusèrent la roche et mirent à jour une rivière souterraine, évitant ainsi à la future bibliothèque de dépendre des trop rares sources du désert des Murmures. Quinze tours blanches s'élevèrent bientôt au-dessus du plateau et on s'empressa d'y transporter le trésor littéraire d'Huidemar. Ainsi naquirent les Bibliothèques suspendues, une cité de deux mille

habitants toute entière concernée par l'accumulation du savoir, un oasis pour le pèlerin assoiffé de connaissance. Le personnel des bibliothèques fut recruté parmi les plus illustres érudits. Ils formèrent rapidement une aristocratie de lettrés, qui se regroupèrent autour de collèges différents, couvrant les sept domaines de connaissance identifiés jadis par Ogier le Docte : l'alchimie, l'astronomie, l'histoire, la théologie, les sciences naturelles, la mécanique et la magie. Pendant les trois cent ans que dura le règne du magiocrate, les Bibliothèques suspendues s'enrichirent encore de milliers d'ouvrages, fruit des razzias du magiocrate ou œuvres des copistes et des enlumineurs de la cité. Enfin, après trois siècles de règne, le magiocrate mourut, mettant fin aux rumeurs sur sa prétendue immortalité. Il décéda victime d'un mal étrange auquel nul médecin ne trouva de remède. Les Bibliothèques suspendues ne disparurent pas pour autant mais se choisirent un nouveau maître. Ainsi fut formé le Concile, constitué des maître bibliothécaires des sept collèges. Au fil du temps, les Bibliothèques suspendues acquirent meilleure réputation et surent faire oublier les pratiques barbares imposées autrefois par leur fondateur. Elles sont aujourd'hui le lieu de la plus formidable concentration de savoir que le monde ait connu. Jusqu'à une période récente, leur influence politique et financière n'a cessé de croître. Elles contribuent désormais à la paix en encourageant les négociations en période de crise. Ses diplomates disposent généralement d'une pla-

ce de choix dans les autres cités et leur avis est toujours pris en considération.

Le plateau Écarlate

Le voyageur qui, après avoir pénétré au plus profond du désert des Murmures, arrive en vue du plateau Écarlate, ne peut manquer d'être frappé par la magnificence des quatre escaliers taillés à flanc de falaise par les ingénieurs nains. La roche rouge du plateau a été sculptée de telle manière qu'elle donne au monument force et caractère quand on le contemple de loin, mais sait également éblouir par la richesse de ses détails lorsque l'on gravit ses marches. L'ascension des cent cinquante mètres de l'escalier central, bien qu'éprouvante en raison de sa forte déclivité, passe comme un rêve tant est grande la puissance évocatrice de l'ornementation naine. Rares sont les visiteurs qui parviennent au sommet du plateau sans être saisis d'une irrésistible exaltation ou d'une insondable mélancolie. Chacun des escaliers est orné de sculptures symboliques ou figuratives représentant un des quatre éléments usuels.

Le premier escalier, dédié à la terre, ne conduit pas jusqu'en haut du plateau mais s'arrête aux deux tiers de sa hauteur, au niveau d'une porte en bronze à double battant. C'est ici l'entrée de la cité labyrinthique des nains qui s'étend sous les Bibliothèques suspendues. L'escalier central, symbole de l'eau, permet d'accéder au bord supérieur du plateau et à la route menant aux Bibliothèques suspendues. Il représente cet élément sans lequel la cité ne sau-



rait exister et qui est l'objet de l'accord passé entre les nains et les bibliothécaires. Les deux autres escaliers, consacrés respectivement à l'air et au feu, montent à l'assaut de deux fines aiguilles rocheuses qui s'élèvent sur le bord du plateau. Le sommet de la première, creusée par les nains, est une tour de guet qui permet d'observer tout mouvement dans le désert des Murmures à des lieues à la ronde. La seconde fait office de phare : un feu y est entretenu en permanence qui guide les caravanes jusqu'au plateau Écarlate.

Poursuivant sa route, le voyageur avance ensuite sur une route pavée qui sinue en direction des Bibliothèques suspendues. Le voyageur ne peut manquer d'être ébloui, au sens propre comme figuré, par la blancheur inaltérable de ses murs et de ses quinze tours. Enfin il parvient au pied des remparts et, après s'être acquitté d'une modeste taxe, pénètre par la porte des Sables (voir plan : 2) dans le quartier des caravanes, première marche de la cité des lettrés.

Les lieux

Les neuf marches

Les Bibliothèques suspendues sont construites sur une proéminence du plateau Écarlate appelée

mont Pastel. Elles s'organisent en neuf marches successives, accessibles par une multitude d'escaliers et d'échelles. Chaque marche, à l'exception de la première et de la dernière, constitue le domaine d'un collège.

- **La première marche (A)** comprend les remparts et le quartier des caravanes. Les remparts ne sont ni très épais ni très élevés mais néanmoins suffisants pour résister à un siège, à condition que les Trébucheurs de l'Enfer n'en soient pas ! Le quartier des caravanes est essentiellement une forêt dense et colorée de tentes de toutes tailles et formes : certaines sont de véritables palais de toiles où résident à l'occasion les princes nomades du désert des Murmures. Les rues du quartier changent de conformation au gré des départs et des arrivées. A certains endroits, les tentes laissent la place à un bazar où les caravaniers viennent vendre leurs marchandises exotiques. C'est également le lieu de tous les trafics, où s'échangent substances rares et illicites, objets volés et livres interdits. La seule construction durable de la marche est la forteresse cornue (1) où s'est établi la caste combattante des toges noires. En échange de connaissances magiques, ces guerriers ont accepté d'assurer la défense des Bibliothèques suspendues. La forteresse cornue a la couleur rouge du plateau Écarlate et doit son nom aux gargouilles de

toutes formes qui hérissent le haut de ses murs. La légende prétend que chacune des statues est une toge noire tombée au combat, et qu'il suffit d'un mot du maître de l'ordre pour qu'elles s'animent et se rangent aux côtés de leurs frères d'armes.

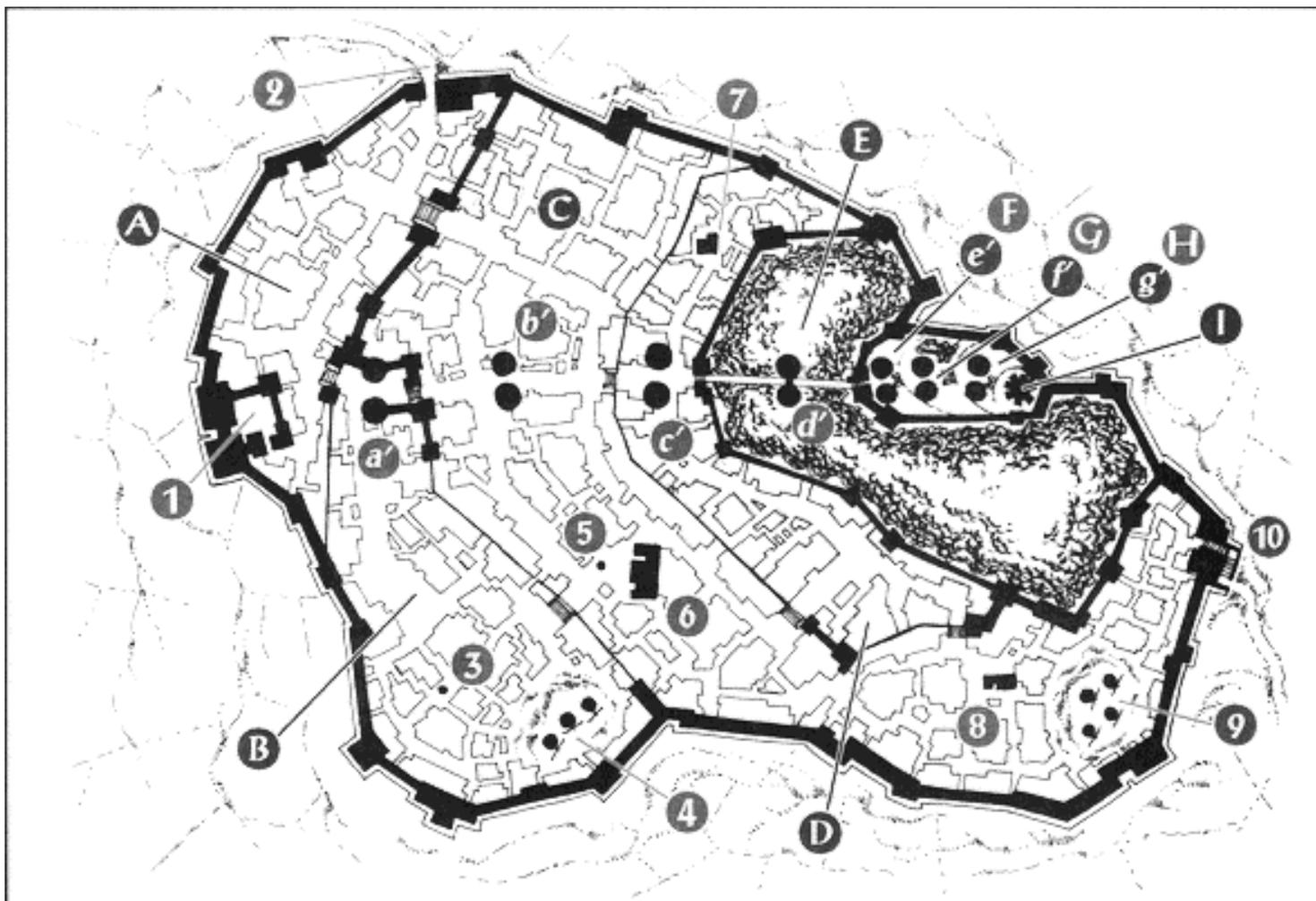
- **La deuxième marche (B)** est le quartier des artisans et abrite le collège de mécanique (a'). H rivalise en bruit et en animation avec le quartier des caravanes. De nuit comme de jour, les ateliers résonnent du martèlement des outils et des machines. Les inventions saugrenues y sont quotidiennes, à tel point que certaines rues sont encombrées de véhicules et d'ustensiles abandonnés, dont l'usage ou l'utilité est parfois loin d'être évidente.

La production manufacturière du quartier des artisans contribue pour beaucoup à la richesse des Bibliothèques suspendues. Certains habitants du désert ont abandonné leur mode de vie nomade pour venir s'y installer et comptent parmi les meilleurs tisserands. Quelques nains ont quitté leur labyrinthe et forgent armes et outils. Mais de tous les artisans du quartier, les plus riches sont les parchemineurs, qui fabriquent parchemins, encres et plumes d'une qualité inégalée. Le Concile voit d'ailleurs d'un très mauvais œil les fréquentes hausses de prix imposées par la guilde des parchemineurs.

- **La troisième marche (C)**, le quartier des diplomates, est le siège du collège d'histoire (b'). Elle accueille les émissaires venus d'autres cités ainsi que les nobles qui souhaitent recevoir l'enseignement du collège. Les habitations, d'architectures variées, y sont plus grandes et plus riches que partout ailleurs. C'est ici que se pratique le jeu dangereux du pouvoir et que l'influence des Bibliothèques suspendues à travers le monde se fait le plus ressentir. Dans l'ombre des jardins publics où la population se repose un moment du soleil du désert, les espions du Concile et ceux des royaumes voisins se dissimulent et s'affrontent. Les artistes sont également très nombreux dans le quartier des diplomates, où s'obtient facilement le soutien financier d'un mécène. Outre le collège d'histoire, la bâtisse la plus remarquable du quartier des diplomates est l'ambassade naine (6). C'est une forteresse trapue qui domine les maisons avoisinantes de toute sa masse. Elle communique avec la cité naine qui s'étend sous les Bibliothèques suspendues.

- **La quatrième marche (D)** correspond au quartier saint et au collège de théologie (c'). Ici se concentre toute la vie religieuse des Bibliothèques suspendues. Les temples se comptent par dizaines et chacun est libre de pratiquer son culte sans crainte des persécutions. Les seules conditions sont le respect des croyances d'autrui et l'interdiction du prosélytisme. Le quartier saint se veut une enclave neutre où les guerres de religion n'ont plus cours. Les toges noires, nombreuses à patrouiller à cet endroit, veillent à empêcher les débordements fanatiques. De ce fait, les religions représentées dans le quartier saint font preuve de tolérance et les cultes « durs » sont rares. Plusieurs temples font office d'hôpitaux, en échange de quoi l'administration de la ville les exonère de payer les taxes habituelles.

Un temple tient une place à part dans le quartier saint, celui d'Iman l'Omniscient, divinité protectrice des Bibliothèques suspendues (7). Le culte,



Les Bibliothèques suspendues

apparu une dizaine d'années après la mort du magiocrate, compte aujourd'hui quelques centaines de pratiquants dans la cité. Les prêtres d'Iman ne le présentent pas comme un dieu créateur mais au contraire comme une création de l'homme, constituée de la somme des connaissances qu'il est parvenu à accumuler, et destinée à disparaître si le savoir s'effaçait de sa mémoire. Il est pour chaque habitant de la cité un encouragement à s'instruire. Le temple a la forme d'une pyramide au sommet tronqué. Nul office n'y est célébré. En revanche, les prêtres d'Iman ont souvent fait pression sur les collèges pour permettre à un pratiquant miséreux d'accéder aux bibliothèques et d'y recevoir un enseignement.

- **La cinquième marche (E)** est le domaine exclusif du collège de botanique et de zoologie (d'). Entouré d'une muraille, le quartier tout entier n'est qu'un immense jardin où prolifèrent plantes exotiques et animaux étranges, ramenés des lieux les plus reculés du monde connu. Nul ne peut pénétrer dans le jardin à l'exception de certains bibliothécaires, qui sont autant chasseurs qu'érudits, et qui s'emploient à étudier sa faune et sa flore.

deux tours du collège, qui sont comme deux îles perdues au milieu d'une végétation luxuriante. En son milieu se trouve une petite forteresse gardée par une trentaine de toges noires qui défendent l'accès aux dernières marches des Bibliothèques suspendues.

- **Les sixième, septième et huitième marches (F, G, H)** correspondent respectivement aux quartiers des alchimistes (e'), des astronomes (f') et des mages (g'). Leur superficie est bien moindre de celle des autres quartiers et ils n'ont d'autres habitants que les bibliothécaires employés dans leurs collèges. On y trouve des entrepôts, des ateliers et quelques rares lieux de détente. L'am biance y est morne et studieuse, parfois troublée par la rumeur venue des bas quartiers. Les bibliothécaires de ces marches sont habitués à murmurer et nombre d'entre eux ont fait vœu de silence. Dans les tristes ruelles de ces quartiers, plus encore que dans les bibliothèques, on réalise que la voie de la sagesse et de l'érudition est surtout pavée de sacrifices.

- **La neuvième marche (I)** est une simple terrasse sur laquelle est construite la quinzième et dernière tour des Bibliothèques suspendues. L'ancien palais d'Huidemar est soutenu par sept contreforts sur lesquels sont gravées des scènes représentant chacune un champ de connaissance. La tour s'élève à une hauteur stupéfiante, mais seule une petite partie est aujourd'hui occupée par l'administration des bibliothèques. La

plus haute des pièces, située sous l'ogive du toit, accueille chaque semaine le Concile. La tour abrite également l'ultime bibliothèque de la cité, où sont conservés les ouvrages les plus ésotériques et les plus précieux.

Les fontaines

L'eau constitue bien sûr un problème constant dans le désert des Murmures. Mais les habitants des Bibliothèques suspendues ont la chance de disposer d'une centaine de fontaines publiques, alimentées par la rivière souterraine qui passe sous le plateau Écarlate. Trois de ces fontaines sont remarquables :

- **la source d'Harald (5)** dispense à l'occasion du solstice d'été un délicieux hydromel, don de la communauté naine pour célébrer le renouvellement annuel de l'accord avec la cité ;
- **la fontaine des douze dragons** est la plus grande des Bibliothèques suspendues. Sise devant l'ancien palais du magiocrate, ses douze statues crachaient jadis une eau claire et limpide. Du jour de la mort d'Huidemar, l'eau devint noire et nul ne put plus en consommer sans mourir empoisonné ;
- **la sirène de Jousseau (3)** est une statue de bronze qui s'élève au centre d'une place du quartier des artisans. La conque tenue par la sirène est l'œuvre d'un magicien d'antan, et nul ne sait d'où provient l'eau qui s'en écoule. L'eau de la conque est particulièrement recherchée par les

alchimistes qui l'utilisent comme base à de nombreuses expériences.

Le Concile

Depuis la disparition du magiocrate Huidemar, la cité est dirigée par un concile, dont les neuf membres ont en charge les principales affaires de la cité et de ses bibliothèques. Les bibliothécaires de chaque collège en désignent chacun un membre. S'y ajoutent le maître des toges noires et un représentant du peuple nain. Les neuf membres procèdent ensuite à l'élection du dirigeant de la cité. Chaque membre possède un mandat à vie, mais peut à tout moment être révoqué par un vote unanime moins une voix du conseil.

- **Andréas d'Outrepart**, maître bibliothécaire du collège de magie, est un personnage mystérieux, comme il se doit pour un praticien des arts occultes. C'est un quinquagénaire filiforme et austère qui participe rarement aux réunions du conseil.
- **Oswald Titelune** est le maître bibliothécaire du collège d'astronomie. Ce très vieil homme est devenu aveugle à force d'observer les étoiles, mais n'a rien perdu de ses facultés intellectuelles. Il dirige officiellement les Bibliothèques suspendues.
- **Filmor Andruval**, archiviste du collège d'alchimie, est le représentant de maître Bérénice Teintespoir. Cette dernière, trop occupée par ses expériences, lui a confié la charge des finances de la cité. Le jeune homme, qui n'aspire qu'à poursuivre ses propres études, dirige donc la collecte des impôts.
- **Belgor l'instruit**, maître bibliothécaire du collège de théologie, est un vieil homme pragmatique que ses proches soupçonnent d'être athée bien qu'il s'en défende. En plus des questions religieuses, il est chargé des affaires courantes de la cité et de l'administration des bibliothèques.
- **Eregone** le sagace est le maître bibliothécaire du collège d'histoire. C'est un fin diplomate d'une quarantaine d'années, poli et empressé à l'excès. Il gère les relations extérieures de la cité et négocie avec ses fournisseurs.
- **Karl Tristemine**, maître bibliothécaire du collège de mécanique, est un solide gaillard aux manières frustrées mais aux compétences certifiables. Il s'occupe de l'entretien des diverses installations de la ville, en particulier des moulins à vent qui pompent l'eau de la rivière souterraine.
- **Astride Fauchevent**, maître des toges noires, est une quadragénaire énergique, à la chevelure de neige et l'allure athlétique. Elle est responsable de l'application des lois et chef de milice.
- **Oreel de Boisvert**, maître bibliothécaire du collège de botanique et de zoologie, est une elfe sans âge dont le savoir surpasse celui de tous ses prédécesseurs. Elle est la première non-humaine à avoir accédé au statut de maître bibliothécaire et s'est attirée à ce titre de nombreuses inimitiés.
- **Sven Beowulf** est le représentant de Carlsen Blodwel, seigneur nain du mont Pastel. Personnage têtu et vindicatif s'il en est, il passe son temps à rappeler au conseil à quel point les Bibliothèques suspendues dépendent de son peuple pour son approvisionnement en eau. Depuis cinquante ans qu'il est membre du Concile, ses revendications incessantes ont fini par mettre à mal le trésor de la cité.

Les habitants

Tous les habitants de la cité sont appelés bibliothécaires, quelle que soit leur fonction et qu'ils sachent ou non lire et écrire. On peut néanmoins distinguer différentes catégories sociales :

- **Les toges noires** sont les combattants d'élite des Bibliothèques suspendues, entraînés dès leur plus jeune âge au maniement du cimetière et du poignard courbe. Les plus doués accèdent au titre de Masque : il leur est dès lors interdit de montrer leur visage et ils reçoivent l'enseignement magique du maître de l'ordre.
- **Les toges grises** sont les employés des bibliothèques, les artisans et les marchands de la cité. Ils représentent la majeure partie de la population. On y trouve aussi bien le parchemineur que le scribe ou le porteur d'eau. Le statut social parmi les toges grises est fonction de la richesse, et en particulier du nombre de livres possédés : une bibliothèque privée d'une dizaine d'ouvrages est un gage de prestige.
- **Les toges blanches** sont les érudits des Bibliothèques suspendues. Au nombre d'une centaine, ils occupent les postes les plus importants des collèges. Leur statut se signale par un torque de bois richement sculpté ainsi qu'une robe de lin, serrée à la taille par une ceinture de bronze, d'argent ou d'or selon leur position dans la hiérarchie. Cette dernière comprend trois rangs : les novices chargés de copier ou d'enluminer les livres ; les assesseurs qui coordonnent le travail des novices et assistent les initiés ; les initiés, une vingtaine dans toute la cité, qui mènent les recherches et rédigent à l'occasion de nouveaux manuscrits. Au sein de chaque collège, deux assesseurs sont désignés maître bibliothécaire et archiviste.
- **Les nains** sont rarement vus à la surface, à l'exception des quelques familles qui ont emménagé dans le quartier des artisans. Ils sortent à l'occasion et se retrouvent dans certaines tavernes du quartier des diplomates.
- **Les nomades** viennent vendre diverses marchandises pendant la saison sèche dans les bazars du quartier des caravanes.
- **Les voleurs** sont nombreux dans les Bibliothèques suspendues, particulièrement dans le quartier des caravanes. Les plus talentueux sont engagés par des puissances étrangères pour espionner dans le quartier des diplomates ou s'emparer des livres les plus précieux des sept collèges de la cité.

Quelques métiers typiques

- **Les puiseurs** ont pour tâche de convoyer l'eau des fontaines publiques vers les habitations. Chaque maison dispose en général d'une ou plusieurs jarres de pierre, scellées aux murs de leur cave, et capables de contenir plusieurs centaines de litres d'eau. Les puiseurs ont la responsabilité d'un ensemble d'habitations et veillent à ce qu'elles ne manquent jamais d'eau. Ils ont une manière originale de se faire payer : le puiseur peut, à chacune de ses visites, prendre ce que bon lui semble parmi les réserves de nourriture du propriétaire, pour autant qu'il soit capable de le transporter seul et sans aide en un seul voyage.
- **Les vendeurs** constituent un corps de métier et une communauté à part dans la cité. Ils ont en charge l'entretien des moulins à vent (4) et (9) et

des aqueducs qui puisent l'eau de la rivière souterraine et l'acheminent vers les fontaines. Tous ont, à divers degrés, du sang nain dans les veines. En effet, les nains, qui acceptent très mal le métissage de leur race, contraignaient autrefois l'enfant issu de l'union d'un nain et d'une humaine à s'exiler de la cité à l'âge adulte. Une seule alternative leur était laissée, celle de devenir vendeurs. Ce sont des individus obtus et fermés, difficiles à approcher. Ils n'entretiennent de relations à peu près suivies qu'avec les membres du collège de mécanique. Comme les nains, qu'ils détestent unanimement, leur parole est d'airain. Ce sont des artisans hors pair qui conservent jalousement les secrets de leurs moulins. Ceux-ci tournent de jour comme de nuit, même lorsqu'il n'y a pas de vent. D'aucuns affirment qu'ils sont vivants...

Les sept collèges

Les bibliothèques de la cité sont réparties entre les sept collèges fondés par le magiocrate. Chaque collège dispose de deux des quinze tours de la ville. Une tour contient la bibliothèque où sont conservés les ouvrages de référence propres au domaine concerné, tandis que l'autre fait office de logement pour les bibliothécaires et éventuellement de laboratoire pour les domaines prêtant lieu à expérimentation. Chaque bibliothèque est placée sous la responsabilité d'un archiviste. Un inventaire, effectué une fois l'an, donne l'occasion de déterminer quel collège a accumulé le plus d'ouvrages les douze derniers mois (ce qui ne manque pas d'attiser les rivalités). Les bibliothèques sont accessibles au plus grand nombre, mais mieux vaut disposer d'une recommandation, ou tout au moins faire preuve d'un minimum d'érudition et d'éducation, pour espérer y pénétrer. Certains ouvrages ne peuvent être consultés qu'avec l'accord d'un assesseur, parfois d'un initié, voire de l'archiviste ou du maître bibliothécaire lui-même. Ils sont alors conservés aux étages supérieurs de la bibliothèque. Les plus rares - reliques, parchemins magiques, livres maudits ou manuscrits originaux d'œuvres censurées - sont gardés dans la bibliothèque de Philias, quelque part dans le palais du magiocrate. Seule une autorisation d'Oswald Titelune permet d'y accéder. Et encore faut-il parvenir à convaincre l'étrange personnage qu'est Philias...

- **Le collège de mécanique (a')** est concerné par les lois physiques et la conception de divers appareils et artefacts. Il s'attache également à perfectionner les techniques artisanales. Ses nombreuses découvertes sont une source de revenus importante de la cité. Les deux tours, reliées par une jungle de cordages, de poulies et de passerelles, constituent un immense laboratoire sans cesse réaménagé par les architectes pour s'adapter aux expériences en cours ou réparer les dommages provoqués par la dernière explosion en date. Les recherches les plus récentes concernent la création d'une vie mécanique. Les premières créatures sorties des ateliers sont de stupides petits ornithoptères, qui volettent péniblement depuis quelques mois aux divers étages du collège.
- **Le collège d'histoire (b')** tient à jour la chronologie détaillée de nombreux pays et royaumes, et accueille de jeunes nobles auxquels les initiés

dispensent un enseignement rigoureux sur le bon usage du pouvoir. Le collège occupe une place très active dans la vie des Bibliothèques suspendues et œuvre sans cesse à étendre leur influence.

- **Le collège de théologie (c')** s'apparente davantage à un forum qu'à un lieu d'étude. Lieu de passage obligé des prêtres du monde entier -au même titre que les quatre temples de la lointaine Laelith- on y discute beaucoup, on s'y dispute parfois. Les bibliothèques du collège occupent la presque totalité des deux tours, preuve, s'il en est besoin, que l'essentiel des écrits humains a trait à la religion.

- **Le collège de sciences naturelles (d')** s'intéresse à l'étude des règnes animal et végétal. Sous la direction d'Oreel Boisvert, les initiés se consacrent actuellement à la compilation des notes de Ludovic le Brouillon qui devrait réunir la description de toutes les espèces animales connues dans les douze tomes du Bestiaire Exhaustif. D'innombrables naturalistes, venus de tous les horizons, affluent chaque jour aux portes du collège pour apporter leur contribution à cet ambitieux projet.

- **Le collège d'alchimie (e')** étudie les interactions et les propriétés des quatre éléments usuels : l'air, l'eau, le feu et la terre. Ce sont autant des praticiens que des philosophes. A ce titre, ils collaborent aussi bien avec les collèges d'astronomie et de théologie qu'avec celui de mécanique. Depuis la fondation des Bibliothèques suspendues, assesseurs et initiés mènent de front deux recherches majeures : celle de la pierre philosophale capable de changer les métaux vils, tel le plomb, en or; et celle de la panacée, le remède universel aux maladies.

Les nuits de pleine lune, les assesseurs du collège d'alchimie se rendent à la mer de dunes par la Porte des quatre vents (10), où ils récoltent la poussière de lune. Ce sable fin, recueilli au sommet des dunes baignées de rayons lunaires, est utilisé par les souffleurs de verre du collège pour la fabrication de divers ustensiles alchimiques.

- **Le collège d'astronomie (f')** se consacre à l'observation de la voûte céleste, à la course des astres et des comètes et aux mathématiques. Il détermine les jours fastes et néfastes et procède aux ajustements annuels du calendrier. La nuit, des yeux inquisiteurs scrutent le ciel à travers la moindre fenêtre. Le sommet de la plus haute des tours est occupé par un observatoire unique en son genre, où trônent un immense télescope et un magnifique astrolabe. Ces deux artefacts sont l'œuvre du collège de mécanique et seuls quelques initiés sont autorisés à les manipuler.

- **Le collège de magie (g')** réunit les formes les plus courantes et les plus rares des arts occultes : de la magie élémentaire à la nécromancie en passant par la magie des Noms ou des Runes. Les magiciens sont craints et respectés de la population des Bibliothèques suspendues. Depuis la mort d'Huidemar, le collège tend à contester la tutelle du Concile et a plusieurs fois menacé de faire sécession. Cette tendance s'est affirmée avec l'arrivée d'Andréas d'Outrepart au poste de maître bibliothécaire. Les tours ont été fortifiées par des ouvriers nains jusqu'à devenir deux forteresses inexpugnables et plus aucune personne étrangère au collège n'est autorisée à y pénétrer. Cette politique n'est pas du goût de tous les magiciens du collège et certains conti-

nent de collaborer étroitement avec les théologues, les alchimistes et les astronomes.

Figures typiques ou emblématiques *Oswald Titelune et Asconius*

De toute sa vie, Oswald Titelune n'a jamais quitté les Bibliothèques suspendues. C'est un homme extrêmement réfléchi, sévère avec lui-même mais indulgent avec les autres. Entré comme simple novice au collège d'astronomie, il a gravi une à une les marches de la hiérarchie pour devenir finalement maître bibliothécaire et chef du Concile de la cité. Il est resté un idéaliste, avec tout ce que cela comporte de grandeur et de naïveté. Au long des vingt années qu'il a passé à la tête du Concile, il s'est efforcé d'effacer les dernières traces du règne du magiocrate ; ainsi, des livres ont été rendus aux villes et aux temples qui avaient souffert des pillages orchestrés par Huidemar. Titelune a répondu favorablement aux requêtes des prêtres d'Iman et les bibliothèques se sont démocratisées et ouvertes à davantage de monde.

Titelune est un beau vieillard, haut et sec, âgé de plus de cent ans selon certains. Son visage est plus fripé qu'un parchemin. Son crâne est entouré d'une mince couronne de cheveux blancs. Ses yeux ne sont plus que deux globes vitreux et sans vie depuis que l'épuisement l'a rendu aveugle. De ce jour, Titelune n'a jamais plus contemplé les étoiles et il s'est consacré entièrement aux affaires de la cité. C'est un administrateur plus que compétent, mais il est de notoriété publique qu'il subit l'influence de certaines personnes, en particulier de l'archiviste du collège d'astronomie, Asconius.

Malheureusement, et bien que fort peu de gens en aient conscience, les Bibliothèques suspendues vont mal, de même qu'Oswald Titelune. Depuis une demi-douzaine d'années, l'influence de la cité n'a cessé de diminuer. D'autres villes, d'autres royaumes disposent aujourd'hui de bibliothèques conséquentes et les idées neuves de leurs érudits tendent à supplanter celles de la vieille garde de la cité. Car, plus grave encore, de moins en moins de jeunes gens viennent frapper aux portes d'un collège dans l'espoir d'y entrer comme novice. Cinq ans encore dit-on, et les assesseurs seront plus nombreux que les novices. La santé de Titelune n'est pas non plus des meilleures. Elle semble décliner en même temps que l'influence de sa cité. Depuis un an, le maître bibliothécaire n'a plus quitté ses appartements du palais du magiocrate et il se fait représenter par Asconius au conseil. Asconius est aujourd'hui le véritable maître des Bibliothèques suspendues. Petit noble débarqué d'un royaume du nord voici une vingtaine d'années, il est parvenu à se hisser au rang d'archiviste à force de pots de vin et s'est dès lors ingénié à écarter tous les amis de l'entourage de Titelune. Au prix de mille calomnies et mensonges, il a peu à peu enfermé le vieux maître bibliothécaire dans une solitude où il lui était plus facile de le manipuler.

Asconius est un personnage retors et subtil, qui sait mieux que quiconque tirer parti des faiblesses humaines pour servir ses desseins. Il a corrompu plusieurs assesseurs et initiés, parfois par l'argent, et, surtout, par la promesse d'accéder clandestinement à la bibliothèque de Philias, via



Oswald Titelune & Oreel de Boisvert

un passage secret dont, mystérieusement, il est le seul à connaître l'existence. L'archiviste est un homme éminemment charismatique, de grande taille. D'une minceur extrême, son attitude est noble, sans être hautaine pour autant. Il apparaît toujours sympathique et ouvert, et il faut être très connaisseur de l'âme humaine pour percevoir sa véritable nature.

Athaniel de Selinor

Athaniel est un jeune et ambitieux novice du collège d'histoire. Fils aîné d'un notable du royaume voisin, il réside depuis un an aux Bibliothèques suspendues où il a su se faire une petite place parmi les toges blanches. C'est un jeune homme d'une vingtaine d'années, aux cheveux blonds coupés courts, aux yeux d'un vert lumineux et au charisme indéniable. Il s'habille luxueusement, souvent de vêtements sombres. Mince mais musculéux, il est réputé pour être aussi habile au maniement du poignard qu'à celui du verbe. Athaniel est avant tout un personnage orgueilleux et imbu de lui-même. Il ne respecte que peu de choses, sinon la force. Méprisant, sûr de lui, il est certain de ne plus rien avoir à apprendre des initiés des Bibliothèques suspendues. Sourd à leurs conseils, il ne conçoit la politique que comme l'instrument de ses ambitions personnelles et ne se prive pas de critiquer ouvertement les décisions du Concile, qu'il qualifie « d'instrument de la gérontocratie » ou, quand il a un peu trop bu, « de ramassis de vieillards frileux ». Ses prises de position l'ont amené à créer, avec une dizaine d'autres novices, la fraternité de Bosquenfer, du nom de la tour en ruine où ils se réunissent secrètement pour y discuter de la politique menée par le Concile. Tous considèrent que les Bibliothèques suspendues sont dans l'incapacité de conserver encore longtemps leur indépendance et qu'elles ont tout intérêt à faire alliance avec une autre cité. Athaniel songe tout naturellement à sa propre ville et rêve déjà au poste d'ambassadeur qu'il pourrait occuper au sein de cette entente. On rencontre souvent Athaniel à la taverne du Cheval boiteux, entouré d'autres novices et de quelques jolies filles. Il peut être une source intéressante d'informations, mais cherche systéma-

tiquement à utiliser ses interlocuteurs à ses propres fins.

Philius

Philius compte parmi les personnages les plus énigmatiques de la cité. D'aucuns prétendent qu'il n'est pas vraiment un homme, mais la personification et l'âme des Bibliothèques suspendues, une entité créée autrefois par Huidemar pour garder ses ouvrages les plus rares. En tout état de fait, il est vrai que même les plus anciens initiés ne savent depuis combien de temps il surveille les couloirs poussiéreux de l'Enfer, la plus secrète et la plus inaccessible des bibliothèques de la ville.

Philius a l'apparence d'un vieil homme voûté et frêle, aux longs cheveux empoussiérés. Sa barbe grise, qui semble abriter toute une faune arachnéenne, mange un visage aux traits anguleux. On le découvre à l'entrée de son domaine, assis devant une table encombrée de livres et de parchemins et qu'il semble ne jamais avoir quitté. Il est habillé de la traditionnelle robe de lin des toges blanches, mais ternie et usée jusqu'à la trame.

Doté d'une mémoire prodigieuse, il connaît les moindres recoins des Bibliothèques suspendues et son savoir s'étend à tous les domaines de connaissance, sans qu'il appartienne pour autant à un des sept collèges. Sur son épaule s'agrippe une fouine anthropomorphe qui semble devancer chacun de ses gestes : elle peine à transporter un épais opuscule à travers la pièce, remplit son encrier et, parfois, crache une étincelle pour allumer une bougie.

Le vieil homme voue un véritable culte aux livres. Il parle peu et ses propos sont toujours émaillés de citations obscures qui n'ont de sens que pour lui. Au fil des ans, des siècles peut-être, les terribles secrets que recèle sa bibliothèque l'ont rendu paranoïaque. Il fait preuve d'une prudence excessive vis-à-vis des visiteurs venus le consulter, tant et si bien que le simple fait de passer sa porte exige des trésors de diplomatie. Quant à espérer obtenir un livre... La rumeur prétend que l'on ne trouve pas uniment des livres dans la bibliothèque de Philius, mais qu'elle serait également peuplée de nombreux fantômes et autres âmes en peine, emprisonnés là par Huidemar en raison de leurs connaissances étendues dans une science ou une autre.

Jehan Pierremoussue

Jehan est membre du collège de botanique et de zoologie. Comme une dizaine d'autres initiés, il a charge de surveiller et d'étudier le jardin de la cinquième terrasse. Il ne ressemble pas à l'image que l'on se fait habituellement d'un botaniste ou d'un naturaliste. Vieux d'à peine vingt-cinq ans, il est grand et solidement charpenté, ses longs cheveux châtain se mêlent à sa barbe épaisse et tombent lourdement sur ses épaules et son torse. Son visage respire l'intelligence et la franchise, mais ne trompe pas sur ses origines d'homme des bois habitué à la vie au grand air. Il s'habille sobrement de vert et de gris et se coiffe d'un chapeau de feutre, orné d'une plume de faisan. Jusqu'à l'âge de quinze ans, Jehan a chassé dans une des vastes forêts des royaumes septentrionaux. Puis, contraint de fuir sa terre natale devant une invasion d'orques et de

gobelins, son père l'a placé auprès de son oncle, un caravanier du désert des Murmures. A sa première escale dans les Bibliothèques suspendues, il s'est lié d'amitié avec le vieil Erwan, un herboriste qui intercèda en sa faveur pour lui permettre d'accéder au rang de novice. Jehan sait à peine lire et écrire. Pourtant sa connaissance de la faune et de la flore, plus pragmatique que livresque, dépasse celle de beaucoup d'initiés, plongés à longueur d'années dans leurs livres. Les vertus médicinales des plantes des régions tempérées n'ont pas de secrets pour lui. Et rares sont les animaux qui ne sont pas tombés un jour dans ses filets. Mais depuis quelques temps, une seule idée obsède l'esprit de Jehan : retrouver la bête inconnue qui a dévoré le vieil Erwan un jour où ils se promenaient ensemble dans les jardins. Assommé par un puissant coup de patte, Jehan ne revint à lui que pour découvrir avec horreur le corps mutilé de son bienfaiteur. Le chasseur se réveilla alors dans le cœur du jeune homme. Depuis ce jour, il n'a de cesse de traquer la créature, bien décidé à la retrouver et à la tuer, quoi qu'il lui en coûte.

Aslan Cendredune et Calico Fanfreluche

Aslan est un poète talentueux et romantique, chassé autrefois de la cour d'un prince nomade pour avoir dédié une ode trop enflammée à la plus belle concubine de son harem. Le poète n'échappa au supplice du pal que parce que le prince était son frère. Il se réfugia dans les Bibliothèques suspendues où il obtint le soutien d'un riche par-chemineur du nom de Calico Fanfreluche. Passionné d'arts, musicien médiocre et poète exécration, Calico lui exposa un jour son intention de créer un collège privé des beaux arts. Enthousiaste, Aslan offrit son concours en même temps que son amitié à son mécène. En une dizaine d'années, Calico dilapida son immense fortune pour rassembler un millier d'ouvrages et transformer une demeure du quartier des diplomates

Aslan Cendredune & Calico Fanfreluche



en bibliothèque. Ses efforts ont été récompensés puisque son collègue a acquis aujourd'hui une petite réputation parmi les bardes et les ménestrels et attire chaque année une foule de lettrés (8). Aslan Cendredune est aujourd'hui un homme d'une trentaine d'années, à l'air distrait et au tempérament lunatique, prompt à s'enthousiasmer aussi bien qu'à désespérer. Il est de petite taille, mais bien proportionné, avec un visage avenant entouré de beaux cheveux noirs et d'une courte barbe soigneusement taillée. Il exerce un certain charme sur la gent féminine mais, perdu dans ses pensées, ne s'en est jamais vraiment aperçu. Il s'habille à la manière des nomades, d'une longue tunique bleue et d'un turban noir, et se chausse de simples sandales. Au sein du collège, il n'occupe aucun poste officiel, sinon celle de conseiller de Calico. Mais les visiteurs s'adressent à lui plutôt qu'au parchemineur. Le poète passe le plus clair de son temps dans ses livres, et ne s'en détache que pour écrire quelques vers. Parfois, il quitte quelques jours les Bibliothèques suspendues pour un court pèlerinage dans le désert. Calico le parchemineur est le fruit des amours d'un elfe et d'une humaine. Mais il n'a hérité d'aucun des dons de son père, sinon de beaux yeux verts en amande, des oreilles vaguement pointues et une longue espérance de vie. Âgé de cent vingt ans, c'est un homme ventripotent et grisonnant, au visage rond et lisse. Personnage simple et sans malice - bien que coriace en affaires - il est fasciné par le talent d'Aslan. Le collègue est pour lui un rêve devenu réalité. Il ne se lasse pas d'arpenter ses couloirs ; d'écouter, de contempler et de lire les œuvres des dizaines d'artistes qui y séjournent. La médiocrité de ses dons artistiques, dont il a conscience, ne l'empêche pas d'être connaisseur et fin critique. De plus, et quoi qu'il en dise, il tire une certaine fierté à être considéré comme le plus grand mécène des Bibliothèques suspendues.

Slev d'Argenfeuille et les Liqueurs de Savoie

Slev d'Argenfeuille est l'ancien maître bibliothécaire du collège d'alchimie. Il a abandonné ce poste envié au profit de Bérénice Teintes-poir voici une dizaine d'années pour se consacrer à sa véritable passion : les vins et spiritueux (on murmure également qu'il était un peu trop porté sur la boisson pour remplir convenablement ses fonctions). Ses caves sont réputées dans toute la cité et au-delà. Sa taverne, l'« Athanor de Bacchus », ne désemplit pas d'une foule d'amateurs venus goûter ses nectars et ses fameuses Liqueurs de Savoie. Le teint couperosé et la mine toujours réjouie de Slev forcent la sympathie. Sa chevelure, réduite à une touffe brune, orne le sommet de son crâne. Il est habillé de vêtements ordinaires et d'un tablier de cuir où se devine encore le sceau du collège d'alchimie. Au-delà des érudits, Slev est surtout connu pour les extraordinaires liqueurs qu'il distille dans son arrière-boutique. Grâce aux secrets alchimiques mis en œuvre par le tavernier, ces liqueurs ont le pouvoir de donner une réponse à toute question concernant un des sept domaines de connaissance. C'est ainsi que quiconque s'enivre d'une Liqueur de Savoie acquiert pour quelques instants les connaissances d'un maître bibliothécaire. Et peut-être plus encore...

Pour AD&D

Oswald Titelunc. Bibliothécaire-Magicien niv. 1 ; AL LN ; CA10 ; pv 3 ; Con 6 ; Int 17 ; Sag 16.

Andréas d'Outrepart. Magicien niv. 10 ; AL CN ; CA 10 ; pv 20 ; Int 16 ; Cha 16.

Filmor Andruval. Magicien niv. 6 ; AL LN ; CA10;pv15;Int15.

Bérénice Teintespoir. Magicienne niv. 8 ; ALCB;CA10;pv15; Int 17.

Belgor l'instruit. Clerc niv.3. Magicien niv. 1 ; AL LB ; CA 10 ; pv 10 ; Int 18 ; Sag 18. Aucun sort de clerc.

Eregonc le Sagace. Magicien niv. 1 ; Guerrier niv. 3 ; AL LN ; CA 9 ; pv 18 ; Int 16 ; Sag 16.

Karl Tristemine. Guerrier niv. 5 ; AL LN ; CA9 ; pv30;For16;Con16; Int 15.

Astride Fauchevent. Guerrière niv. 9 ; Magicienne niv. 5 ; AL CN ; CA 3;pv 50 ; Dex16 ; Cha 17.

Oreel de Boisvert. Elfe des Bois, Druidesse niv. 9 ; AL N ; CA 7 ; pv 35 ; Dex 17 ; Int 16;Sag 18 ; Cha 20.

Sven Beowulf. Nain, Querrier niv. 5 ; AL CN ; CA5;pv30; For 16 ; Con19 ; Int 15.

Asconius. Magicien niv. 1 ; AL CN ; CA 10;pv 4 ; Int 16 ; Cha 17.

Athaniel de Selinor. Querrier niv. 2 ; AL CN ; CA 8 ; pv 10 ; Int 15 ; Sag 8 ; Cha 15.

Philius. Illusionniste niv. 9 ; AL N ; CA 10 ; For 7 ; Int 18.

Jehan Pierremoussue. Ranger niv. 5 ; For 15 ; Dex 15 ; Con17.

Aslan Cendredune. Niv. 0 ; AL N ; CA 10 ; pv 4;Cha 15.

Calico Fanfreluche. Semi-elfe, Niv. 0 ; ALCN ; CA10;pv5.

Slev d'Argenfeuille. Magicien niv. 8 ; AL CB ; CA10;pv15 ; Int 16.

LES TOQUES NOIRES

• **Toge noire.** Querrier niv. 5 ; AL LN ; CA 4 ; pv 25 ; Dégâts 1-8 (cimeterre) ; 1-4 (dague). For 15 ; Dex 15 ; Con 16.

• **Masque.** Querrier niv. 5 ; Magicien niv. 3 ; AL LN ; CA 3 ; pv 45 ; For 17 ; Dex 16 ; Con 18.

Les toges noires disposent de leurs propres sortilèges :

• **Lame d'ébène.** La lame enchantée par ce sort emmagasine une puissante énergie qui se manifeste au moment où le coup est porté. Les dommages sont augmentés de 4d6 si le personnage réussit son jet de toucher.

Si le coup ne porte pas, le choc en retour fait subir 4d6 points de dommages au porteur de l'arme. Niveau : 1

Portée : Au toucher
Durée : 1 round
Zone d'effet : une arme tranchante
Composantes : V S
Temps d'incantation : 1 segment
Jet de protection : 1

• **Peau d'ébène.** La peau du personnage sur qui est lancé ce sort devient dure comme du marbre et d'une absolue noirceur. Sa classe d'armure bénéficie d'un bonus de 4 points. Niveau : 2

Portée : Au toucher
Durée : 2 rounds + 1 round/niveau
Zone d'effet : Créature touchée
Composantes : V S
Temps d'incantation : 1 segment
Jet de protection : Aucun

• **Empathie martiale.** Le combattant qui lance ce sort permet à une personne par niveau de magicien qu'il possède de se battre comme un guerrier de même niveau que lui.

La composante matérielle est une dague fabriquée par les forgerons de la forteresse cornue. Niveau : 3

Portée : 8"
Durée : 4 rounds + 1 round/niveau
Zone d'effet : 1 créature/niveau
Composantes : V, S, M
Temps d'incantation : 1 round
Jet de protection : Aucun

LES TOQUES BLANCHES

Les assesseurs des collèges de magie et d'alchimie sont des magiciens de niveau 5. Les initiés sont de niveau 7. Certains assesseurs et initiés du collège de théologie sont des clercs de niveau 3. Considérez les autres toges blanches comme des magiciens de niveau 1. La plupart ne connaissent qu'un ou deux sorts.

• **Encre de nuit.** Ce sortilège rend phosphores cente l'encre du livre ciblé qui peut dès lors être lu dans l'obscurité la plus totale. Niveau : 1

Portée : Au toucher
Durée : 1 heure/niveau
Zone d'effet : livre ciblé
Composantes : V, S
Temps d'incantation : 1 round
Jet de protection : aucun

• **Rat de bibliothèque.** Ce sortilège fait apparaître un petit rongeur gris aux yeux sombres. Invoqué dans une bibliothèque, il conduit inmanquablement le magicien vers le manuscrit recherché, après quoi il disparaît. Ce sort nécessite comme composante matérielle une pincée de poussière. Portée : 0

Durée : Spéciale
Zone d'effet : Spéciale
Composantes : V, S, M
Temps d'incantation : 1 round
Jet de protection : aucun

Pour Simulacres

Oswald Titelunc. PMJ Faible. Métier : Bibliothécaire. Expert en Astronomie. Sorts : Rat de bibliothèque. Index.

Andréas d'Outrepart. PMJ Fort. Métier : Magicien Hermétique. Talents : Art Magique +3. Alchimie +1. Il possède environ 40 sorts de niveau 1, 30 sorts de niveau 2, 15 sorts de niveau 3 qu'il maîtrise de manière normale.

Filmor Andruval. PMJ Moyen. Métier : Archiviste. Talents : Alchimie +1, Administration +1.

Bérénice Teintespoir. PMJ Faible. Métier : Alchimiste. Talent : Expert en Alchimie, Art Magique +2.

Belgor l'Instruit. PMJ Moyen. Métier : Bibliothécaire. Talents : Religion +3, Administration +2, Art Magique +1 (arrive à lancer tous les sorts de Bibliothécaires avec l'aide de composants divers).

Eregonc le Sagace. PMJ Moyen. Métier : Bibliothécaire. Talents : Expert en Histoire, Diplomatie +1, Commerce +1, Administration +1.

Karl Tristemine. PMJ Moyen. Métier : Bibliothécaire. Talents : Mécanismes +2.

Astride Fauchevent. PMJ Fort. Métier : Clerc/Querrier. Talents : Art de la guerre +2, Épée +2, Cérémonie +2, Lois +1.

Oreel de Boisvert. PMJ Exceptionnelle (race elfe). Métier : Druidesse. Talents : Cérémonie +2 Botanique +3, Camouflage +2. Elle connaît de très nombreux sorts en rapport avec la nature.

Sven Boewulf. PMJ Moyen. Métier : Querrier. Talents : Diplomatie.

Asconius. PMJ Fort. Métier : Archiviste. Talents : Diplomatie +1, Comédie +1, Discretior +1.

Athaniel de Selinor. PMJ Moyen.

Philius. PMJ Exceptionnel. Métier : Bibliothécaire. Énergies magiques : Illusion 2, Hermétique 2 Bibliothèque 3, Protection 1, Invocation 2. Talents : Mémoire +3, Camouflage +2, très nombreux sorts des listes magiques précédentes. Jean Pierremoussue. PMJ Moyen. Métier : Qarde-chasse. Talents : Botanique +2, Zoologie +2.

Aslan Cendredune. PMJ Faible. Métier : Poète. Talent : Poésie +2.

Calico Franfreluche. PMJ Faible. Métier : Marchand. Talents : Commerce +2, Poésie -1.

Slev d'Argenfeuille. PMJ Faible. Métier : Bibliothécaire. Talent : Expert en Alchimie.

LES TOGES NOIRES

- **Toges Noires.** PMJ Fort. Métier : Qarde. Talents : Observation, Discrétion.
- **Masques.** PMJ Fort. Métier : Çarde/Clerc. Talents : Art de la Querre. Les Masques vénèrent Alric Dieu de la Querre (ou tout autre Dieu de la Querre à votre convenance), qui leur accorde les pouvoirs suivants (à lancer en dépensant 1 ou 2 EP ou PS suivant le niveau).
- **Lame d'ébène (niveau 1).** Le prochain coup porté, s'il touche, occasionne [B]PVet [C]PS supplémentaires. S'il échoue, le Masque subit [D]PS de choc en retour. On ne peut utiliser ce pouvoir avec une arme en fer ou en acier.
- **Peau d'ébène (niveau 1).** Pendant 1 heure, le lanceur du sort a une peau qui devient de protection 1/0/2 (dépense d'1 EP obligatoire).
- **Empathie Martiale (niveau 2).** Pendant 12 minutes, 1 à 3 personnes à 6 mètres autour du lanceur du sort acquièrent les mêmes capacités de combat au contact (armes lourdes, légères, pugilat mais pas armes de tir) que le lanceur, à moins qu'elles aient des capacités supérieures. L'effet s'interrompt si le lanceur perd connaissance.

LES TOGES BLANCHES

- **La magie des bibliothécaires**
Les bibliothécaires ont pu, grâce à l'aide des magiciens hermétiques, développer un nouvelle Énergie magique (Bibliothèque), propre à leur métier. Les sorts ne sont pas forcément puissants, mais ils sont adaptés à leur travail. Aucun de ces sorts n'est un sort de Magie Noire, aucun n'a de Résistance Magique ni de conséquence à son échec (hormis le temps perdu). Ils peuvent tous s'apprendre en magie Hermétique, au même niveau, et aux conditions standard.

NIVEAU 1

- **Encre de nuit**
Formule: $\odot + \blacktriangleleft + \blacktriangle$. Concentration : 12mn. Temps d'effet : MR heures. Distance : toucher. Description : L'encre du livre ou parchemin touché devient phosphorescente.
- **Index magique**
Formule: $\ast + \blacktriangleleft + \blacktriangle$. Concentration : 12mn. Temps d'effet : MR minutes. Distance : toucher. Description : En se concentrant sur un mot précis pendant le lancer du sort, on sait en touchant de livres pendant la durée de fonctionnement du sort si le livre contient ce mot, et en le feuilletant on s'arrête à chaque occurrence du mot.

NIVEAU 2

- **Dépoussiérage**
Formule: $\odot + \blacksquare + \blacktriangle$. Concentration : 1 mn. Temps d'effet : Instantané. Distance: 12 m. Description : Toute la poussière (même la plus fine) sur 12 m de rayon est repoussée en cercle autour de la zone de 12 m.
- **Rat de Bibliothèque**
Formule: $\approx + \blacktriangleright + \heartsuit$. Concentration : 24mn. Temps d'effet : 12 mn. Distance : 120 m. Description : Un rat éthéré apparaît et se dirige vers l'ouvrage que le magicien recherche (dans l'intervalle de temps et distance du sort).
- **Boîte hermétique**
Formule : $\odot + \blacksquare + \blacktriangle$. Concentration : 1 h. Temps d'effet : MR mois. Distance : Contact. Description : Le livre soumis à ce sort ne peut s'ouvrir qu'avec un mot de commande, et est rendu très résistant aux attaques de la chaleur et de l'humidité.

NIVEAU 3

- **Recopie**
Formule : $\ast + \heartsuit + \heartsuit$. Concentration : 12 h. Temps d'effet : Instantané. Distance : Contact. Description : 11 faut avoir deux livres (ou parchemins) quasi identiques, un à recopier et l'autre vierge, plus la quantité d'encre nécessaire. La recopie est instantanée au lancer du sort, mais elle ne fonctionne qu'en une seule couleur (noir ou sépia en général). Autant dire que l'on ne peut recopier des enluminures de cette manière, ce qui ôte quasi toute valeur à la copie dans un monde « médiéval ».
- **Réponse**
Formule : $\ast + \heartsuit + \star$. Concentration : 1 h. Temps d'effet: Instantané. Distance: 120m. Description : On se pose à voix haute une question. Si la réponse se trouve dans l'un des écrits autour de soi (portée du sort), on sait instantanément à quel endroit la réponse est donnée.

CARACTÉRISTIQUES

Pour Warhammer

Oswald Titelune et Asconius													
M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	25	27	3	4	6	32	1	29	27	38	29	32	37

Apprenti-magicien.

Andréas D'Outrepart													
M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	42	38	5	6	11	72	1	55	74	69	74	73	40

Sorcier 4.

Filmor Andruval													
M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	33	27	5	5	9	57	1	48	62	54	48	52	34

Sorcier 2.

Bérénice Teintespoir													
M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	42	31	4	5	12	65	1	48	55	60	59	58	38

Sorcier 3.

Belgor L'Instruit													
M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	34	35	5	6	10	45	1	40	52	59	43	67	50

Clerc 2.

Eregone le Sagace													
M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	39	38	4	5	9	49	2	32	47	50	45	41	36

Apprenti-magicien, Mercenaire.

Karl Tristemine													
M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	44	38	4	5	7	50	2	44	35	34	52	44	24

Spadassin.

Astride Fauchevet													
M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	74	66	6	7	11	81	3	44	45	46	48	48	49

Capitaine mercenaire, sorcier 2.

Oreel de Boisvert													
M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	40	41	5	5	9	60	1	55	47	46	60	61	70

Sven Beowulf													
M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	80	33	8	9	17	61	3	50	36	30	66	37	29

Massacreur de Géants.

Athaniel de Selinor													
M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	33	36	4	4	7	44	2	35	39	40	35	42	38

Soldat.

Philius													
M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	44	35	6	6	12	79	1	65	64	59	70	67	39

Illusionniste 4.

Jehan Pierremoussuc													
M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	49	47	5	6	13	50	2	44	35	43	55	48	39

Éclaireur.

Aslan Cendredune. Profil moyen humain.

Calico Fanfreluche. Profil moyen elfe.

Slev d'argénfeuille													
M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	44	28	4	6	11	64	1	50	49	63	62	55	34

Sorcier 3.

LES TOGES NOIRES

Toges noirs													
M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	33	36	4	4	7	44	2						

Soldat.

Masques													
M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	33	36	4	4	7	44	2						

Soldat, sorcier 2.

- **Lame d'ébène.** Remplacer par Force de Combat avec bonus de 20% ou de 2.
- **Peau d'ébène.** Remplacer par Force de combat avec bonus de 20% ou de 2.
- **Empathie martiale**
Niveau de sort: 2
Point de magie : 2 + 2 par combattant affecté
Portée : 2 m
Durée : tout le combat
Composant : une dague des forgerons de la forteresse cornue
Effet : les combattants se soumettant volontairement à ce sort se battent avec la même CC et CT que le lanceur du sort.

LES TOGES BLANCHES

- Sorcier 1 ou clerc de Verena 1
- **Encre de nuit**
Niveau de sort : magie mineure Point de magie : 1
Portée : toucher Durée : 1 heure Composant : un silex
- **Rat de bibliothèque**
Niveau de sort : magie mineure
Point de magie : 2
Portée : 0
Durée : spéciale
Composant : une pincée de poussière

Texte : Olivier Bos. Illustration: Sandrine Gestin. Plan Cyrille daujean.

Teraphicus, Andromède Et ... Merython

Un maître téméraire, un serviteur fidèle et... un cousin éloigné. Ils vont apprendre que le chemin qu'ils prennent mène en enfer et qu'il n'est pas du tout pavé de bonnes intentions.

Charmant pays

L'air était vif et sec, et nous étions tous deux si lourdement chargés que nos pas s'enfonçaient profondément dans la neige fraîche, rendant notre progression particulièrement malaisée. C'est à peine si nous pouvions jouir du fabuleux spectacle qui s'étendait sous nos yeux : les monts Hydréens, drapés de splendeur immaculée, resplendissant sous les timides rayons de l'astre solaire, leurs crêtes terribles et escarpées s'élevant fièrement vers de vertigineuses hauteurs que nous étions peut-être les premiers à contempler. Il était facile en de tels moments de croire, comme les légendes le prétendaient, que les dieux avaient élu domicile en ces lieux et que les dragons argentés s'y ébattaient parfois en toute impunité.

Je frissonnai malgré moi. Je n'avais pas osé en parler à Andromède, mais cela faisait maintenant trois jours que nous étions bel et bien perdus. La carte de Merython était fautive, irrémédiablement et horriblement fautive, et si je continuai à la consulter de temps à autre, c'était tout à la fois pour rassurer mon serviteur et pour m'éviter de maudire à voix haute le stupide crétin qui me tenait lieu de cousin - une parenté dont, à chaque nouveau coup d'œil jeté sur les tracés parfaitement fantaisistes de la carte, je me prenais à espérer qu'elle ne fût, elle aussi, qu'une vaste plaisanterie. Heureusement, je pouvais toujours compter sur mon fidèle Andromède... lequel, pour l'heure, ne semblait pas plus se soucier du froid et de la solitude que de sa première paire de guêtres.

« Quelle belle journée, Maître ! Quel splendide paysage ! Et surtout, quel incroyable silence ! On n'entend que le vent. L'écho doit être impressionnant !

— Androm... » commençai-je. Mais il était trop tard. Cet imbécile s'était mis à hurler à tue-tête. « O-oooooooo-oh ! Écoutez-moi ça : incroyable ! » il marqua un temps d'arrêt comme pour juger de l'effet produit, et j'en profitai pour l'agonir d'injures meurtrières - injures auxquelles il ne prêta pas la moindre attention. Cet animal se mit soudain à froncer les sourcils : « Oh oh ! On dirait qu'il va y avoir de l'orage. » De fait, un claquement monstrueux venait de déchirer le silence, suivi aussitôt d'un grondement de tonnerre, juste au-dessus de nos têtes. Je levai les yeux vers la montagne qui nous surplombait. Une énorme coulée de neige arrivait

droit sur nous, grondante et dévastatrice. Nous étions perdus.

« Andromède ! eus-je le temps de m'époumoner, Saute ! » Je lui désignai la gigantesque crevasse qui s'ouvrait devant nous. Il me regarda comme si j'avais perdu la raison, ce qui était sans doute le cas en cet instant précis. Pour lui montrer l'exemple, je fermai les yeux et, après m'être débarrassé de tout ce qui pouvait m'encombrer, plongeai dans le vide - au moment même où l'avalanche nous rattrapait. Pendant quelques secondes, j'eus la nette sensation que je ne retoucherai jamais le sol, puis ma bouche s'emplit brusquement de neige et je perdis connaissance.

Bienvenue !

Lorsque je repris conscience, j'étais étendu sur un sol de pierre froide. L'obscurité était complète. « Peste », jurai-je pour moi-même. L'enfer ? Déjà ? Quels péchés avais-je donc commis ? Quels dieux avais-je donc offensés ? Tous, réalisai-je avec un soupir. Il n'y avait plus qu'à attendre, en espérant qu'il se passerait quelque chose. Peut-être était-ce là mon unique châtement, après tout ? Vivre pour l'éternité dans cette cellule aux relents de moisie. Si tel était le cas, et bien je... « Il est réveillé ! » Une voix éraillée me tira brusquement de mes sombres rêveries. La porte de mon cachot s'ouvrit à la volée et des bras puissants me saisirent de part et d'autre pour me traîner au-dehors. Je jetai un œil à mes geôliers : des nains ! Je n'étais pas en Enfer.

« Euh..., hasardai-je pour tâter le terrain. Je peux tout expliquer. »

— Silence, humain. Tu parleras devant le roi.

— Mais certainement, messires ! Il y aurait d'ail leurs beaucoup à dire sur votre sens de l'hospitalité. Pour commencer, où est passé mon ser viteur... »

On me plaça une lame de poignard sous la gorge. « Un mot de plus, et tu te tairas à jamais. » Hum. Ma position était fâcheuse. Je ne savais pas où j'étais, ni qui étaient ces nains. Andromède était probablement mort, et j'étais pratiquement nu comme un ver. Sans compter qu'il commençait à faire frisquet. Nous progressions rapidement à travers un large dédale de couloirs humides, parcourant de vastes halls faiblement éclairés et gravissant de larges escaliers creusés à même la roche.

Ruminant mes pensées, je ne m'aperçus pas immédiatement que nous nous étions arrêtés.

Nous nous trouvions maintenant au centre d'une vaste arène de pierre. Des centaines de nains avaient pris place sur les gradins, s'invectivant joyeusement dans un vacarme infernal. Mon apparition suscita leur entière approbation. « A mort ! À mort l'humain ! » Leurs hurlements me vrillaient les tympans. « Je demande la parole ! » hurlai-je sans trop savoir pourquoi, mais ils ne me prêtèrent pas la moindre attention. Un vieux nain - ce devait être leur chef - fit un geste d'apaisement et le silence s'abattit sur l'arène.

« On s'agenouille devant Ol-Goron, seizième du nom, m'indiqua gentiment l'un des gardes en me fauchant les genoux d'un violent coup de pied.

— Humain !, commença ledit Ol-Goron. Tu as violé notre sanctuaire. Comme tes semblables, tu as tenté de percer les secrets de notre forteresse. Il n'existe qu'un seul châtement pour les traîtres de ton espèce. Qu'as-tu à dire pour ta défense ? — Noble souverain ! Vous vous méprenez lourdement ! (Ses sourcils se froncèrent.) Croyez-moi, Votre Excellence : j'ignore tout de votre citadelle ! J'étais venu dans les monts Hydréens pour y trouver des œufs de dragon argenté, sur les conseils de mon cousin Merythron... »

Un immense éclat de rire secoua l'assistance. Qu'est-ce que j'ai dit ? Qu'est-ce qui les a fait rire ? Noble souverain ? Merythron ? « Amusant, humain, reprit le roi. Très amusant. Il n'y a jamais eu de dragon argenté dans les monts Hydréens. De plus, tu parles notre langue, et cela est une preuve suffisante à nos yeux. Tu seras exécuté demain à l'aube. » Merci, cousin Merythron. Merci beaucoup. Pour commencer, une carte tronquée. Ensuite, une avalanche. Et maintenant, une exécution capitale. Je ne sais comment te remercier. Une exécution... Il y avait tout de même quelque chose qui ne collait pas, dans cette affaire. Pourquoi m'avoir sauvé la vie (car c'était bien ce qu'ils avaient fait) si c'était pour me condamner quelques heures plus tard ? J'allais faire part de mes interrogations au « Noble souverain » lorsqu'au cœur de l'assemblée, un nain que rien ne distinguait de ses congénères se leva et prit la parole.

« Il me semble, Ol-Goron, que tu outrepasses quelque peu tes prérogatives. L'humain dit sans doute la vérité. Pourquoi t'acharner de la sorte ? Relâchons-le : des affaires plus importantes nous occupent ». J'étais parfaitement d'accord avec ce nain. Ce nain me plaisait énormément. Il s'agissait manifestement d'un individu excep-



tionnel, doté d'une rare clairvoyance et d'un admirable sens commun. Il méritait toute ma sympathie. J'étais presque prêt à l'embrasser, malgré sa barbe. Mais le roi ne semblait guère partager mon enthousiasme. En fait, la rage empourprait son visage et il s'était dressé sur son trône de pierre, fou de colère : « Il suffit, Bromure ! Puisque le sort de cet humain t'intéresse tant, tu seras exécuté avec lui ! Il y a trop longtemps que tu sèmes le trouble dans les esprits, trop longtemps que tu contestes mes ordres ! Gardes, emmenez-les tous les deux ! » Un murmure grandissant parcourut la communauté naine, dont la plupart des membres hésitaient visiblement sur la conduite à tenir. Le frisson d'insurrection que j'avais cru déceler chez certains d'entre eux finit pourtant par s'éteindre. Les gardes nous saisirent sans ménagement, et nous reconduisirent vers les cachots, à grand renfort d'insultes locales. « Merci quand même ! » eus-je le temps de lancer au dénommé Bromure lequel, pour toute réponse, se contenta de hausser les épaules en m'adressant un regard de pitié. Son sort n'avait pourtant rien à envier au mien.

Mauvaise passe

Je retrouvai ma cellule et me préparai à une nuit angoissante. Comment m'échapper ? Cela semblait impossible. Je sondai tous les murs à la recherche de quelque passage secret, sans la moindre conviction. Rien à faire. J'allais bel et bien mourir, et cela m'embêtait profondément. Qui allait s'occuper de mon laboratoire ? Certainement pas Andromède, enfoui qu'il devait

être sous trente pieds de neige (il ne connaissait pas son bonheur). Évidemment, je m'étais tout de suite rendu compte qu'il était impossible de lancer un sort entre ces murs. Selon toute vraisemblance, la citadelle toute entière était placée sous l'influence d'un gigantesque rituel de protection. Voilà qui n'arrangeait guère mes affaires. Il ne me restait plus qu'à attendre la mort. Malédiction...

Mes geôliers, compatissants, m'avaient glissé un morceau de viande froide et un solide cruchon de vin, sans doute pour m'aider à juguler la terreur qui commençait peu à peu à m'êtreindre. Les cannibales ! S'ils s'imaginaient que j'allais goûter à leur infect breuvage, ils se trompaient lourdement ! Je voulais voir la mort en face. Quoique... Juste une petite gorgée, après tout, pourquoi pas ? Disons deux ou trois, pas plus. Eh, mais c'est que ce vin donnait soif ! Encore un coup, pour la route... Deux

heures plus tard, j'avais totalement changé d'avis. Les nains étaient des gens formidables. S'ils me tuaient, c'est qu'ils avaient leurs raisons, et je ne pouvais les en blâmer : chacun son boulot. De braves types ces nains, un peu frustrés mais diablement sympathiques. Je vidai le reste du cruchon sur ma chemise. Huuum. Délicieux, vraiment. Pourquoi s'inquiéter ? La vie, la mort, tout ça... aucune importance. J'avais sommeil. Tellement sommeil.

Qui sommes-nous ?

D'où sommes-nous ?

Où allons-nous ?

Lorsque je me réveillai, j'étais en enfer. Cette fois, aucun doute là-dessous. J'étais recroquevillé dans une cage, suspendu à quelques dix pieds du sol. De gigantesques brasiers s'étendaient à perte de vue, et deux démons cornus s'activaient à je ne sais quelle tâche obscure. Par les Dieux, ma tête ! Quelqu'un était entré à l'intérieur et essayait maintenant d'en sortir à coups de pioche. L'un des démons, semblant prendre conscience de ma présence, s'avança près de ma cage. Il était d'une laideur repoussante et sa peau d'un rouge cuivré exhalait une terrible puanteur de sueur bestiale. Il porta son visage grimaçant à hauteur du mien, abaissant sa carcasse massive (le monstre devait bien faire vingt pieds de hauteur). Seigneurs, pensai-je lorsqu'il plongea ses yeux dans les miens. Faites que ce soit une cuite ! Mais tout était trop réel. Le démon arbora ce qui devait passer chez lui pour un large sourire :

« Melchior !, appela-t-il d'une voix étonnamment suave. Notre nouvel invité vient de se réveiller ! » Son compagnon, encore plus monstrueux, s'approcha à son tour d'un pas traînant et m'examina pendant un long moment. « Appétissant. Bienvenue en Enfer, messire... ?

— Merythron. Artisan de mon état. Pour vous servir, lançai-je au hasard sans réfléchir à ce que je disais.

— Artisan, dis-tu ? Curieux... Cet homme, là-bas, prétend que tu es un puissant magicien. »

Je jetai un œil dans la direction qu'il m'indiquait. « Andromède ! Tu es vivant !, criai-je tout à ma joie. Enfin, je veux dire, tu es là toi aussi...

— Maître ! Je pensais ne jamais vous revoir !

— Tss tss. Comme c'est touchant ! » commenta le dénommé Melchior en crachant un petit jet de flammes sur le côté. Son compère éclata d'un grand rire caverneux. Tout cela ne me disait rien qui vaille.

« Que comptez-vous faire de nous ?, demandai-je histoire d'entretenir la conversation.

— D'après toi, humain ? »

Au vrai, je n'avais pas envie de connaître la réponse. Je ne savais pas si j'étais mort ou vivant, je ne comprenais ni pourquoi ni comment j'étais arrivé ici mais une chose était certaine : j'aurais bien voulu être ailleurs.

Les démons se désintéressèrent rapidement de notre cas. J'en profitai pour essayer de faire le point. Nous nous trouvions dans une caverne aux proportions gigantesques, bien plus vaste que ce que j'avais tout d'abord imaginé. Des dizaines, des centaines de cages étaient suspendues par de lourdes chaînes d'airain à un plafond noyé de vapeurs sulfureuses. La plupart d'entre elles contenait un prisonnier

— le plus souvent un pauvre hère ayant perdu la raison et implorant la pitié de ses geôliers. Quel quefois, il s'agissait d'un individu plus fraîchement débarqué, comme Andromède ou moi-même. Certains hurlaient, d'autres conservaient leur calme mais tous, moi y compris, semblaient vivre dans la crainte. Chose curieuse, je reconnaisais quelques visages parmi mes compagnons d'infortune les moins éloignés. Le nain Bromure était là, ainsi que l'un de mes voisins, un

riche marchand du nom de Gerhard qui habitait tout près de chez moi et avec lequel j'adorai me quereller.

« Gerhard, vieille fripouille ! Je te croyais mort ! — Je le suis, imbécile ! Pourquoi crois-tu que je sois là ? »

Je ne pus qu'observer la justesse de ses propos. Quelque chose, cependant, me turlupinait.

Gerhard jouissait d'une parfaite constitution et avait très mauvais caractère. Jamais il n'aurait accepté de mourir en si bonne santé. « Désolé, mentis-je. Comment est-ce arrivé ?

— Aucune idée. Je dormais. »

Routine

Je ne sais combien de temps nous restâmes ainsi dans nos cages. Une semaine, une année peut être ? J'avais perdu toute notion du temps, et l'ennui même n'était plus devenu qu'une notion imprécise, un lointain souvenir qui ne parvenait plus à me tirer de ma torpeur. Bromure, Gerhard,



Andromède et les autres avaient eux aussi abandonné tout espoir. Les démons ne nous prêtaient plus la moindre attention, trop occupés qu'ils étaient à remplir leurs cages de nouveaux prisonniers hagards, tout aussi incrédules que nous l'avions été au jour de notre arrivée. Chose curieuse, nos geôliers continuaient pourtant à nous nourrir et à prendre soin de nous - à quoi bon, si nous étions déjà morts ? Allez savoir. Parfois, ils faisaient même sortir l'un d'entre nous pour lui permettre de se dégourdir les jambes. J'avais renoncé à essayer de comprendre leur attitude. Après tout, nous étions en enfer, non ? Il n'y avait rien à comprendre.

Une visite? Pour moi?

Un jour, nous fûmes trop nombreux, et nous dûmes partager nos cages avec de nouveaux arrivants. Le sort me réserva une vieille connaissance - Thyrémon, l'idiot de mon village, un colosse totalement dépourvu d'intelligence qui mit plus de trois heures avant de me reconnaître. « Phicus ! » aboya-t-il lorsque la lumière se fit en lui. Il m'étreignit à m'en briser les os. « Te-ra-phicus, rectifiai-je amicalement. Alors, tu es mort toi aussi ? »

—Noon ! Thyrémon pas mort ! Thyrémon pas mort !, commença-t-il à s'énervier.
—D'accord, d'accord, battis-je en retraite tandis que ce pauvre imbécile laissait éclater sa rage.
—Pas mort ! Pas mort ! » poursuivit-il sans relâche, tant et si bien qu'après une série de secous particulièrement violentes, la chaîne qui retenait notre cage se rompit d'un coup sec. Nous nous écrasâmes au sol. Le géant était bel et bien assommé, mais je m'en tirais pour ma part avec quelques contusions. L'incident avait fort heureusement échappé à la vigilance de nos gardiens, qui s'absentaient souvent dans une lointaine antichambre pour tenir de mystérieux conciliabules. J'étais momentanément libre —autant qu'on pouvait l'être en un pareil endroit. La plupart de mes camarades d'infortune étaient endormis. Je me dirigeai avec la plus extrême prudence vers le repaire des démons.

Ce n'est pas ce que vous croyez

A mesure que je m'approchais, je pouvais entendre de plus en plus distinctement les échos de la conversation que tenaient nos terribles geôliers. Je fus bientôt assez près pour distinguer leurs

paroles.
« Bientôt, disait l'un d'entre eux, le nombre de nos prisonniers sera suffisant. Les portes s'ouvriront à nouveau et nous pourrions rentrer chez nous.
— Pas trop tôt, acquiesça une seconde voix. Certains commencent à se douter de quelque chose. Cela risque de fausser nos calculs.

—Tu veux dire que la charge émotionnelle serait moins forte s'ils réalisaient qu'ils n'étaient pas morts ?

—Moins forte? Elle serait nulle, à mon avis. Nous aurions bien du mal à réintégrer notre dimension, crois-moi. A propos, va donc me chercher cet humain qui nous écoute. C'est agaçant, à la fin.

—J'allais t'en parler. »

Avant que j'aie pu tenter quoi que ce soit, l'un des démons sortit de la caverne à grandes enjambées et abattit sa lourde poigne sur ma nuque. Il me ramena vers son confrère en me tenant par une jambe. Son haleine pestilentielle me fouettait le visage.

« Quelle discrétion, Messire Teraphicus. Bien, tu sais tout, maintenant, cela tombe bien. C'est toi qui sera chargé de libérer tes petits camarades lorsque nous serons partis. Mais jusque là, silence absolu, compris ? »

—Que... Qu'allez-vous faire? Je ne comprends rien. Nous ne sommes pas en Enfer?

—Pas encore, non. Ainsi que tu l'avais peut-être compris, nous avons amené tous ces humains ici en leur faisant croire qu'ils étaient morts (accessoirement, ton vieil ami 01-Goron nous livre quelques victimes lorsque nous sommes dans le besoin).

Quand vous serez suffisamment nombreux, nous annoncerons à tous nos prisonniers l'ouverture des portes de l'Enfer. Tes compagnons seront tellement terrifiés que leur émotion sera suffisante pour ouvrir effectivement les portes de notre monde. Mais nous nous en retournerons seuls.

—Mais... et tous les prisonniers?

—Tu as bien compris, humain. Nous n'avons que faire de vos âmes pathétiques. En fait, elles ne présentent pas pour nous le moindre intérêt. Vous étiez simplement notre seule chance de réintégrer notre monde.

—Ainsi, vous n'êtes pas de véritables démons, n'est-ce pas ?

—Démont?... commença Andréalfus, mais Melchior lui coupa aussitôt la parole.

—Bien sûr que nous sommes des démons. Qu'est-ce qui te fait croire le contraire? Andréalfus et moi sommes des démons majeurs, pas vrai? »

L'autre acquiesça en déglutissant. A peine quelques jours plus tard, nous étions tous rentrés

Et maintenant?

Aujourd'hui encore, alors que j'écris ces lignes à la lueur vacillante de ma dernière chandelle, bien au chaud dans ma petite chaumière, entouré de tous mes amis - Andromède, Bromure, Gerhard et les autres - je ne puis m'empêcher de penser qu'un véritable démon n'aurait jamais menti aussi mal que le fit ce jour-là le soi-disant Andréalfus. L'Enfer existe-t-il ? Depuis, j'ai essayé à plusieurs reprises d'invoquer Melchior et son frère, mais malgré tous mes efforts, les rituels n'ont jamais abouti. Les Dieux me sont témoins. En fait, je crois qu'il me manque un ingrédient. Un œuf de dragon, peut-être?

CARACTÉRISTIQUES

Pour AD&D

Andréalfus et Melchior. Ils sont laissés à la discrétion du MJ, selon qu'il désire proposer un affrontement avec des personnages (!) ou le paladin ci-contre.

Pour Simulacres

Andréalfus et Melchior. Êtres semi-dragons venus d'une autre dimension. Taille : trois mètres de haut. Apparence : semi-humanoïde, peau rouge, tête allongée, longue queue, omoplates surdimensionnées (vestiges d'ailes). Ils lancent parfois des crachats légèrement soufflés, ou peuvent produire quelques flammèches (dégâts négligeables). Leurs plus grands pouvoirs sont de nature psionique (voir Simulacres p. 47). Ils n'ont strictement aucune connaissance magique, et sont touchables par des armes normales (ce ne sont pas des démons). Test de Combat : 7. Test de Perception : 10. Points de vie : 8. Points de souffle : 8. Armure : 2/0/2. Dégâts : [C]JPV (mains griffues). Test de psis : 11. Pouvoirs : Connaître les pensées (Télépathie 1), Capter les sensations (Télépathie 1), Sentir le danger (Télépathie 2), Effacer les souvenirs (Télépathie 2), Imposer sa volonté (Télépathie 3), Saut Dimensionnel (Télékinésie 3, nécessite 30 pts d'énergie psionique).

Pour Warhammer

Andréalfus et Melchior. Créatures extra-dimensionnelles.													
M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	50	50	5	5	7	61	2	89	89	89	89	89	21

D'alignement neutre, ces créatures d'un autre monde ont l'apparence de démons et ont les mêmes effets psychologiques sur les êtres vivants. Elles ne volent pas, elles ne sont pas sujettes à l'instabilité et totalement immunisées au feu. Elles possèdent de manière naturelle deux sorts. Don des langues et Crachat de feu (identique à Boule de feu). Aucun composant n'est nécessaire pour lancer ces sorts.

Texte: Fabrice Colin. Illustrations: Jean-Luc Sala.

Le paladin errant

Au cours d'une campagne, le MJ est parfois confronté aux errances des personnages qui prennent fa direction opposée de celle initialement prévue ? la tentation du « dirigisme » est alors grande ; pour y remédier, voici un exemple de rencontre, une occasion de digression, qui pourra donner lieu à une mini-



Voilà est ce cavalier solitaire qui croise les personnages et les intrigue ? Qui avance le long des chemins avec ce regard perdu dans le vague ? L'homme est grand, plutôt

beau et extrêmement attirant : on sent une sympathie innée à son égard. Sa monture est superbe : c'est un lourd cheval de guerre, au port altier et au regard très intelligent (quasi humain), que le chevalier monte à cru. Curieusement, on constate que, loin de s'énerver, de renâcler ou de réagir avec la fougue qui sied à de tels animaux, le cheval reste parfaitement calme, avançant tranquillement, semblant même prévoir les chaos du chemin et chercher à prévenir les secousses susceptibles de jeter à bas son maître. Il fait preuve d'une étonnante agilité et d'une grande précision de mouvements pour un animal de ce gabarit. Mieux encore : si l'on s'est approché du cavalier solitaire alors qu'il se reposait au pied d'un arbre, perdu dans ses rêveries, on a pu voir s'interposer la monture. Cette fois par contre, le cheval a rué, henni, il s'est dressé sur ses pattes arrières, menaçant. Sans toutefois réellement attaquer les intrus, il les a gardé à l'écart de son maître, qui ne réagit que tardivement.

Vous qui passez sans me voir

Ce dernier ressemble à... un humain standard, aux vêtements sans attrait, et aucun signe distinctif. L'homme semble hébété. Ses yeux restent beaux, mais curieusement vides. Il paraît ne pas voir ceux qui lui parlent, mais plutôt regarder loin derrière eux, à travers eux. Il est impossible de connaître son nom - d'ailleurs, en a-t-il un ? L'homme paraît être descendu sur terre, en provenance d'un autre monde. Il ne parle pas, se perd dans ses songes en permanence, n'attache aucune espèce d'importance aux réactions des personnages qu'ils croisent... On peut crier, lui parler doucement, lui toucher l'épaule ou la main, le gifler même : c'est à peine s'il réagit, et se tourne vers son interlocuteur ou agresseur qu'il semble dévisager, incrédule. Il est sans émotion, sans réaction. Seul son cheval réagit, qui est capable de réduire en charpie un attaquant qui oserait s'en prendre au cavalier. Ce cheval, s'il reconnaît un personnage de bonne moralité non chaotique (Neutre Bon ou Loyal Bon) lui portera soudain un intérêt grandissant. Il essaiera alors de « communiquer » avec lui, à sa manière bien évidemment : son but est de l'entraîner au cœur de montagnes volcaniques agitées, où réside la clé du mystère. Pour ce faire, le cheval aura recours à de nombreux expédients : il pourra essayer de lui faire comprendre la nécessité de partir dans une direction en y galopant plusieurs

fois, revenant sur ses pas et piaffant au pied des personnages, puis en répétant autant de fois que nécessaire l'opération. S'il ne parvient pas à les décider ou à se faire comprendre, il volera un objet à un des personnages de la compagnie en l'emportant entre ses dents au grand galop, jusqu'à ce que les PJ se décident à lui emboîter le pas. Alors il les emmènera dans les monts Hydréens.

Quelques explications

Il s'agit en fait d'un paladin de haut rang, qui fut un jour envoyé pour débarrasser les monts Hydréens de la présence de deux démons très puissants qui y faisaient régner la terreur. Il les a effectivement rencontrés... mais c'est lui qui a été vaincu à l'issue du duel qui les a opposés. Les démons ont capturé son âme, et réduit son esprit à néant. Plutôt que de le tuer, ils ont alors laissé repartir leur ennemi, se délectant du spectacle de ce paladin naguère si fringant, ramené au rang de pantin débile...

C'était sans compter sur l'intervention de la divinité qui veille sur le paladin (à la discrétion du MJ, selon le monde choisi pour cadre de sa campagne). Cette dernière s'est empressée de jeter un sort sur l'armure et l'équipement du paladin : ces objets portent en eux la mémoire du guerrier, et sont susceptibles de le « ressusciter ». Ainsi :

- Son casque contient l'esprit du paladin. En le retrouvant, et en le portant à nouveau, l'homme saura à nouveau qui il est et comment il s'appelle.
- Son armure, parce qu'elle est frappée du symbole de sa divinité protectrice, est gardienne de l'essence du paladin, qui se souviendra alors ce qu'il était venu faire en ces monts Hydréens. Il se rappellera également les noms et types de son ennemi.
- Son épée, enfin, renferme le savoir-faire du paladin, qui sera à nouveau totalement lui-même en la brandissant, et retrouvera toutes ses compétences.

Bien évidemment, ces objets ne sont pas faciles à obtenir. Le paladin, quand il a erré à travers les monts Hydréens, les a abandonnés au hasard. Ces trésors ont suscité la convoitise de créatures du chaos qui ont élu domicile dans les parages, et qui veillent jalousement sur eux. Selon la volonté du MJ, il pourra s'agir d'une nichée de trolls, d'un spectre, ou encore pourquoi pas d'un géant des montagnes... Tout cela étant bien entendu adapté aux niveaux des personnages concernés.

Le cheval du paladin - son destrier magique invoqué avant l'aventure - viendra, autant que faire se peut, en aide aux PJ. Ces derniers, s'ils parviennent à sauver le cavalier, pourront com-

battre à ses côtés les responsables de son tourment. L'affrontement final devra être à la mesure des différentes étapes de cette chasse au trésor d'un genre différent.

CARACTÉRISTIQUES

Pour AD&D

Le cavalier sans nom. Paladin «amnésique» niv. 10; AL LB; CA10 (vêtements, plus aucun réflexe) ou CA -3 (armure magique, dextérité); DV10; pv 95; TACO 20 ou TACO 4, 2 si adversaire MC; #AT 2; Dégâts 2d4 + 11 (épée de paladin sainte justicière + bonus de force). For 18 100%, Dex17, Con14, Int 11, Sag 13, Cha 18. - Heaume de paladin. Armure de plaque en mithril (CA 0). Épée Sainte Justicière (+5, +5)

Le cheval de guerre. AL LB, CA 5, DV 5, pv 5d8 + 5. La bête est intelligente, ses capacités physiques sont celles d'un cheval lourd de guerre (nombre d'attaques et dégâts identiques).

Les démons. Voir page ci-contre.

Pour Simulacres

Le cavalier sans nom. Au début : PMJ Faible, sans métier. À la fin : PMJ Fort, Métier de chevalier.

Le cheval de guerre. Test de Combat : 7. Test de Perception : 7. Points de vie : 5. Points de souffle : 6. Points d'énergie : 2. Puissance : 1. Rapidité : 1. Armure : 0/0/0. Dégâts : [C]PV et [F]PS (ruade) ou [A]PV et [E]PS (piétinement). Test de course : 10. Test de saut : 8. Déplacement: 2(1) [E].

Les démons. Voir page ci-contre.

Pour Warhammer

Le cavalier sans nom													
M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	65	66	6	7	16	68	3	57	57	55	60	60	61
Templier.													

Le cheval de guerre. Voir Cheval, livre des règles p.234.

Les démons. Voir page ci-contre.

Teste: Jean-Luc Bizien. Illustration: Olivier fraisier.

Le sublime temple

L'éducation moderne et laïque que nous avons reçue, dans notre grande majorité, nous a beaucoup éloignés de la religion au quotidien. Nous avons ainsi développé une certaine ironie vis à vis du sacré, ironie dont l'incongruité



se ressent fortement lors de soirées de Jeux, dans des mondes où, contrairement au notre, les divinités existent vraiment; il est en effet difficile aujourd'hui de se représenter - et donc de bienjouer - l'omniprésence des religions et la crainte respectueuse qu'elles inspiraient à de nombreux peuples Cette présentation d'un temple est l'occasion de montrer comment la religion peut être omniprésente à chaque instant.

Un peu d'histoire

Le lieu sacré nommé Morgulien existe depuis des siècles. Les fameux bâtisseurs de Kangara, il y a déjà plus de sept cents ans, surent parfaitement le réexploiter et créèrent ce qui est aujourd'hui le campanile et les parties les plus anciennes de l'aile gauche. Leur affinité avec l'air sont la cause de l'orientation plein ouest du temple, face aux vents de la saison sèche. Les Ménévichis de la Troisième Église indéfectible reprirent à leur compte ce qui n'était plus qu'un modeste bâtiment trapu ouvert aux quatre vents. Ils en firent leur saint siège après que le concile de Myniaque ait provoqué le deuxième schisme. C'est de cette époque que date l'édifice dans la forme que nous lui connaissons aujourd'hui. La grande salle du conseil fut construite comme l'axis mundi de cette vaste cathédrale en prévision du concile que les Ménévichis espèrent vainement jusqu'à leur écrasement lors de la Mesquine Invasion. Le déambulatoire ainsi que les immenses réfectoires et dortoirs furent ajoutés au fil des ans, à mesure que la congrégation s'agrandissait, sans cesse renforcée par les réfugiés fuyant les Molosses * du Commandeur oriental.

Au tournant du siècle, les Ménévichis tentèrent,

dans un dernier sursaut d'auto-préservation, de fortifier le temple, crénelant toute la partie sud et aménageant l'entrée principale en un solide portail qui fit l'admiration du grand architecte Tironi lui-même. Les Molosses, ivres de vengeance et de sang après leurs nombreuses années de guerre, prirent le temple en un furieux assaut au cours duquel plus de la moitié d'entre eux périt, foudroyée par les sortilèges des défenseurs. Le massacre qui s'en suivit fut le comble de l'horreur de toute la Mesquine Invasion qui traînait pourtant derrière elle un cortège funeste de vols, pillages et viols. Le haut clergé se réfugia dans les souterrains et entama une grande prière censément salvatrice. Tous les Molosses qui essayèrent de pénétrer dans ce vaste réseau de souterrains n'en ressortirent jamais, et leurs fantômes peuvent être aperçus dans le couloir des vents, les nuits où la lune est rousse. Fous de rage et de frustration, les Molosses incendièrent le temple, sans causer de dommages à la structure du bâtiment mais carbonisant vifs les assiégés dans leurs refuges de pierre. Certains affirment entendre à l'heure actuelle, dans la nef, les hurlements de nombreux suppliciés. Cette tragédie mit fin à l'occupation ménévichiste du temple. Les colons orientaux, en suivant les armées du Commandeur, amenèrent avec

eux leur étrange religion : le Parfait Syncrétisme ; ils eurent tôt fait de reprendre à leur compte ce superbe bâtiment malgré la présence des Molosses qui se faisaient un devoir sacré de monter la garde devant l'entrée des souterrains, dans l'improbable éventualité où les hérétiques remonteraient de leur enfer.

L'architecture du temple

Original et hétéroclite sont les deux adjectifs que l'on entend le plus souvent dans la bouche des voyageurs lorsqu'ils aperçoivent le vaste bâtiment que constitue de nos jours le Sublime Temple du Parfait Syncrétisme, comme l'aiment à l'appeler les fidèles qui s'y rendent. Rebâti au fil des ans par les religieux mais aussi par toute la population de la région basse de la vallée, le temple est véritablement, dans l'esprit des habitants, le noyau de toute la vie sociale. Reconstitué avec cette opiniâtreté caractéristique des citoyens de l'empire du Commandeur, il est avant tout pratique, et seulement accessoirement esthétique. Sa beauté, toute relative, n'est dû qu'aux vestiges du passé et à ses dimensions tout à fait inhabituelles dans cette région de l'empire. Le corps principal est un bâtiment grossièrement rectangulaire à deux niveaux, entourant une cour ovoïde qui fut jadis le déambulatoire ménévichi. Épargné par l'incendie en raison de

* Leur nom semblerait provenir des relations qu'ils échangent avec l'école de maîtres-chiens de Krovar (voir page 16) et aussi de leurs tendances anthropophages après la bataille.

Du *parfait syncrétisme*



qui n'est pas du tout du goût du clergé actuel ni de celui des fidèles.

L'aile ouest, miraculeusement épargnée par l'incendie, est, quant à elle, un pur joyau antique contrastant avec la froideur du corps principal. L'allée des vents est le nom donné à un vaste couloir en plein air orienté plein ouest qui coupe l'aile en son centre ; il est impossible de s'y tenir debout les jours de grand vent. Le reliquaire, seule partie souterraine encore utilisable, est un des lieux les plus mystiques de tout le temple, et les intronisations ont lieu au fond de « cet intime coffre en dentelle de pierre » pour reprendre la phraséologie du poète Ponitran Père qui fut particulièrement touché par la beauté ésotérique de l'endroit. L'entrée des catacombes jouxte la caserne des Molosses dont les cris retentissent à toute heure du jour et de la nuit. Ils sont en effet les seuls à pouvoir parler haut et fort dans toute l'enceinte du temple et abusent de ce privilège.

Les habitants du temple

Basée sur la tolérance et la reconnaissance universelle de tous les dieux, philosophies et croyances, le Parfait Syncrétisme est peu regardant sur l'origine des membres de son clergé tant que ceux-ci font preuve de qualités requises. Cette ouverture d'esprit a permis à certains malfaisants d'échapper à un juste châtiment en entrant dans cette noble congrégation. Néanmoins l'extrême difficulté des tests de sélection des candidats réduit à un faible nombre les malfrats échappant ainsi à la justice des hommes. Les trois membres du Sublime Temple du Parfait Syncrétisme les plus importants sont le Prime, la Seconde et le Tierce.

Le Prime

Bien qu'ancien trafiquant d'esclaves, et fier de l'avoir été, Marna Prime, le chef du temple est un individu particulièrement apprécié par ses coreligionnaires, ses fidèles et même les dignitaires de l'empire. Les seuls personnes avec lesquels il entretienne des rapports conflictuels sont les Molosses qu'il considère comme indésirables dans son temple. Pratiquant la diplomatie jusque dans les moindres détails de la vie quotidienne, il satisfait tout le monde sans pour autant jamais donner suite aux doléances, plaintes et prières qui lui sont quotidiennement adressées. Ses rares ennemis disent de lui qu'il n'a aucun avis et c'est là l'erreur la plus grave que l'on puisse faire à son propos. Son ouverture totale d'esprit et son manque absolu de scrupules en font le meilleur négociateur et ambassadeur du Parfait Syncrétisme. C'est en grande partie grâce à lui que les conciles, réunions, conférences et autres signatures de traités se déroulent sans aucun accroc majeur. Il arrive même, bien que se devant d'être

neutre et extérieur aux conférences, à manipuler l'assistance et à faire passer un certain nombre de décisions internationales de la manière dont il l'entend. Toujours à l'écoute de ses ouailles, il passe deux heures tous les matins à recevoir les fidèles qui ressortent tous avec l'impression trompeuse que leurs problèmes sont résolus ou en passe de l'être.

La Seconde

Tirnatora, à cinquante ans passés, est encore d'une beauté froide qui n'en finit pas d'attirer les foules, notamment lors du grand bain purificateur de l'équinoxe au cours duquel tous les prêtres se baignent dans le plus simple appareil. Profondément croyante, elle est un exemple d'abnégation et de foi inébranlable pour tous les jeunes prêtres. Elle est aussi beaucoup plus subtile que ne le pense la plupart des hommes - eût égard au principe désuet qu'on ne saurait être belle et intelligente à la fois ; elle use et abuse de cette réputation. Le Prime lui demande d'ailleurs souvent de poser des questions naïves, voire à la limite de la bêtise, afin de mettre le doigt sur des points sensibles des dignitaires locaux. Elle se complait dans ce rôle qui lui permet d'être sous-estimé par les notables et donc de mieux pouvoir servir la seule cause qu'elle juge aussi importante que sa foi : la défense des femmes. La situation des femmes dans l'empire est bien évidemment mauvaise et Tirnatora utilise tout son poids et celui de son Église pour faire changer les choses. Son statut de Seconde et sa réputation de gourde tête lui permettent d'enfoncer toutes les portes et d'influencer de hauts personnages sans que ceux-ci pensent être manipulés.

Le Tierce

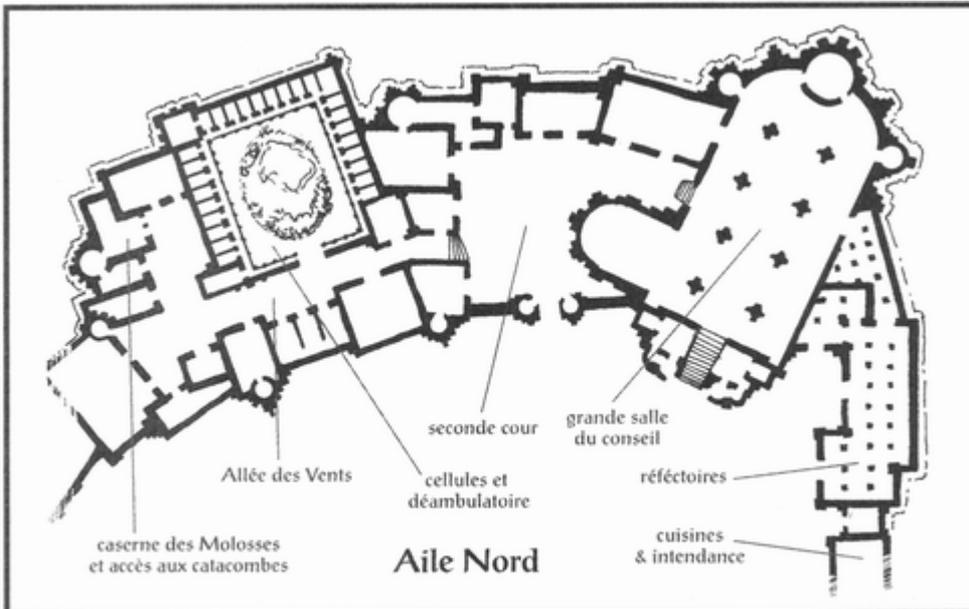
Grand, d'une maigreur de Shantak, Axel Goutière est un être universellement craint et respecté par les fidèles et les notables de l'empire. Précepteur des princes et hauts nobles du royaume, il a forgé au fil des ans toute une génération de dirigeants à qui il a inculqué une foi indéfectible dans le Parfait Syncrétisme. Il leur demande très souvent de menus services pour promouvoir un individu, faire allouer une allocation, ou influencer sur un juge. Ses aides sont très demandées et des gens viennent de tous les coins de l'empire pour être entendu en confession par Axel, et bénéficier d'un coup de pouce. Axel accepte ou refuse d'intercéder selon des critères que personne n'a jamais pu vraiment comprendre même si leurs décryptages est un des sujets de conversation favori du Temple. Une seule chose est sûre : il accepte souvent comme paiement l'adoption d'un jeune garçon qu'il forme à la vie monacale. Malgré le nombre élevé de suicides parmi ses élèves et les rumeurs les plus « moites » sur la nature exacte de leurs rapports, Axel est par trop important pour que quiconque ne dise quoi que ce soit. Comble de l'hypocrisie, les heureux parents dont le fils est pupille du grand précep-

ses nombreuses fontaines et canaux, c'est un endroit au charme floral indéniable où le promeneur peut se détendre et méditer en écoutant les bruissements de l'eau et les gazouillis des carpes chanteuses.

Le cœur du bâtiment est bien évidemment la salle du conseil, entièrement rénovée après la tuerie. Colossale tout en restant d'une sobriété étonnante, cette salle de plus de 700 m2 est une des merveilles d'architecture dite « impériale ». Sa beauté froide et son acoustique, unique dans l'hémisphère boréal, en font un endroit parfait pour écouter et discourir. Cela explique que toutes les grandes négociations entreprises depuis le début du siècle par le Commandeur ou ses alliés, aient lieu dans cette salle. La nature neutre du temple garantit la sûreté des débats ; et l'absence de décoration picturale religieuse ou profane donne l'assurance qu'aucun étranger à l'empire ne sera choqué ou vexé par des vitraux ou icônes sacrés.

Le vaste réfectoire, où plus de cinq cents convives peuvent se restaurer en même temps, est beaucoup moins impressionnant que ce à quoi l'on pourrait s'attendre, en raison de la forêt de piliers qui le parsème et qui bloque la vue au delà d'une dizaine de mètres, en réduisant ainsi la taille apparente.

Les dortoirs sont les parents pauvres de la reconstruction puisqu'ils ont été aménagés dans les parties périphériques du corps principal et ne sont qu'un assemblage approximatif de pièces tordues et courbes, défiant la logique et les règles architecturales les plus élémentaires. Les conditions d'hygiène et de confort sont en dessous des standards de l'empire qui n'est pourtant pas réputé pour ses règles d'urbanisme. Pour en finir avec le corps principal, signalons le pont-levis datant de l'époque ménévichi et qui a été restauré et renforcé par les Molosses à qui l'on doit d'ailleurs toutes les fortifications actuelles du temple. Ainsi les meurtrières disgracieuses et la tour de guet de l'aile sud, sont de leur facture, ce



Le Sublime Temple, plan parcellaire

teur Axel, s'en vante ouvertement, comme si le fait de nier l'évidence en public étouffait les rumeurs et changeait la réalité. C'est donc devenu au fil des ans une marque de reconnaissance sociale d'avoir un enfant en éducation chez Axel. Ironie du sort, cette idée est tellement ancrée dans l'esprit des citoyens de l'empire que de nombreux parents envoient volontairement leurs fils chez le grand homme à des fins éducatives, ignorants qu'ils sont, des déboires auxquels ils exposent la chair de leur chair.

Une journée au Temple

La vie au Temple ne cesse jamais complètement et la nuit n'est qu'une période un peu plus calme au cours de laquelle la plupart des occupants en profitent pour méditer ou prier.

Ante meridiem

La première prière a lieu deux heures avant le lever du soleil. Elle est réservée aux membres du temple et est strictement hiérarchisée. L'ordre de préséance de la cérémonie est clairement défini et n'est que très rarement modifié. La lutte pour obtenir rôle et privilège au cours de la prière matinale est une des occupations quotidiennes des prêtres en général et des novices en particulier. Trois rôles sont particulièrement prisés par les arrivistes et les faux dévots :

- Baptisphère, qui tient la boule d'onix pure servant lors du baptême quotidien de l'assemblée,
- Novgorodien, qui apporte en courant à genoux la grande écharpe sacerdotale,
- Tournefol, qui actionne sans relâche et avec fougue la manette du vilebrequin faisant pleuvoir par longues saccades les vélin de prières sur l'assemblée.

La répartition des rôles est faite par la Quinte ce qui lui vaut d'être l'objet de toutes les attentions et au centre de toutes les intrigues dans lesquelles elle se complaît avec un savoir-faire consommé. Les ablutions rituelles et le frugal petit déjeuner suivent immédiatement les matines et marquent en fait le véritable début de la journée. Chacun

vaque alors à son rôle, qui pour la plupart, consiste à étudier la théologie syncrétique, ou à l'enseigner. Le rôle premier du Temple est en effet d'instruire; certes, la plupart des étudiants ne deviendront jamais prêtres et resteront diacres mais ils utiliseront leur bagage philosophique et théologique comme un atout social dans leur vie laïque.

La gestion des gigantesques ressources occupe le temps de la plupart des autres prêtres. Il faut en effet réceptionner les dons, les dîmes et surveiller les vastes domaines loués à des pouvoirs séculiers. Enfin, une partie assez faible des membres du clergé est en charge du bien-être moral et spirituel des fidèles. Ils confessent, sermonnent, philosophent et jouent le rôle de « médecins de la tête » auprès des populations tourmentés.

Post meridiem

Le déjeuner est l'occasion de solennelles prières communes qui ne facilitent pas l'ingestion de la nourriture mais qui rappellent à tous l'omniprésence des dieux. L'après-midi est occupée par les mêmes activités que le matin mis à part que tous les novices et prêtres inférieurs sont consciencieusement confessés. Quotidiennes, ces confessions sont pour la plupart de simples formalités mais de temps à autre elles dégénèrent en tribunal quasi inquisitorial. Ces jugements auxquels peu de novices résiste psychologiquement, ont pour but de maintenir la discipline et de rappeler à tous que la foi ne tolère pas les écarts de conduite et encore moins de pensée. De plus, toute personne condamnée est clairement désignée comme étant dénoncée par les dieux eux-mêmes. Plus les crimes sont énormes et invraisemblables, plus les gens ont tendance à croire que leurs « auteurs » en sont vraiment coupables. Cette justice divine qui échappe au bon sens humain renforce la paranoïa ambiante et galvanise les troupes. Ne plus être sujet aux confessions journalières signifie devenir un notable du Temple et ce privilège est activement espéré par les novices et les prêtres ayant des ambitions de carrière religieuse.

INSTANTANÉS

Jeux interdits. Plusieurs novices en manque de frissons se livrent à de ridicules rituels de nécromancie amateurs dans les combles de l'aile sud. Ils ignorent que leur pitoyable rituel a réveillé certaines des momies calcinées des Ménévichis, prisonnières de leur souterrains depuis des années. Les Molosses du Commandeur sont sur les dents, prêts à remettre le Temple à feu et à sang pour sauver l'honneur de leur unité d'élite.

Un fantôme gênant. Un des jeunes élèves d'Axel, traumatisé par les leçons particulières de son maître s'est suicidé. Élément comme toute banal, si son fantôme ne hantait depuis le vénérable savant, l'important et lui donnant presque des remords. Les personnages doivent l'en débarrasser malgré la loi du silence et les mensonges qui vont sérieusement brouiller les pistes et gêner l'enquête.

Après les confessions qui durent toute l'après-midi, tant le nombre de confesseurs est faible par rapport au nombre de confessés, les vêpres sont l'occasion de donner une grande prière au peuple. La grandiose cérémonie du soir est entièrement destinée à la populace et sert autant à asseoir l'autorité divine du Temple que les sermons et autres actions de grâce de tous les instants. Tout est arrangé comme un spectacle où le spectateur doit palper la magie du divin. Les costumes sont donc parfaits, les chorales parfaitement synchronisées et la mise en scène réglée au quart de seconde près. L'effet de ces représentations est telle que tout membre du temple qui la gâche par une maladresse en est marqué à vie : le maladroit s'exile sitôt l'erreur commise, tant la honte est grande, et l'on a même signalé des cas de suicide chez les plus croyants.

Après vêpres

Le repas du soir est le seul vrai au sens diététique et nourricier du terme, et se déroule dans le plus grand silence. La soirée est occupée par les fêtes religieuses qu'il faut sans cesse préparer : le Parfait Syncrétisme, encore plus que les autres religions, compte un grand nombre de ces festivités qui permettent de rappeler aux laïcs l'omniprésence de la religion et la chance qu'ils ont de vivre et de pouvoir travailler pour remercier les dieux en donnant leur offrande au Temple. Tout dans ces cérémonies est fait pour insister sur l'importance des dieux et le rôle indispensable que les prêtres assument en étant leurs représentants ici bas. Les thèmes des fêtes sont toujours en rapport avec un événement simple mais essentiel de la vie : naissance, mariage, équinoxe, changement de saison, vendanges, naissance de l'héritier du Commandeur, etc. Ainsi les masses populaires peuvent faire facilement des parallèles entre leur vie au quotidien et l'explication qu'en donnent les prêtres. Ces préparatifs, parsemés pour les novices d'études studieuses, occupent tout le monde jusqu'à la minuit, heure à laquelle, chacun dans la solitude de sa couche s'endort après avoir prié pour remercier les dieux de l'avoir fait vivre aujourd'hui et leur demander de lui accorder la chance de voir un autre jour. La cloche principale du Temple sonne d'ailleurs trois fois à l'instant exact où toutes les prières doivent être finies, accordant alors quelques heures d'un repos bien mérité aux hommes de bonne volonté qui ont voué leur vie aux dieux.

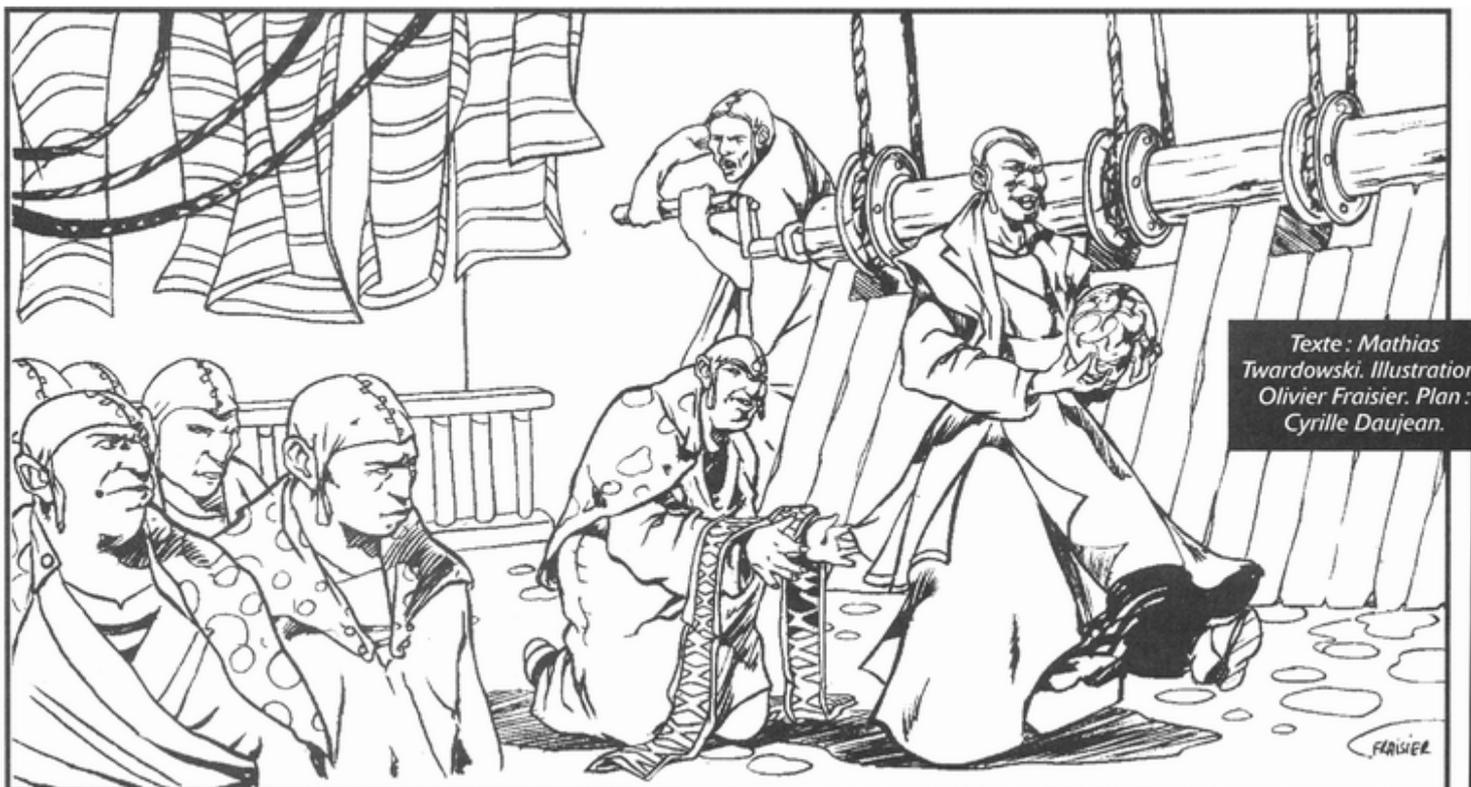
Le pèlerinage de la Maternité et de la Guerre

Trois mois avant chaque conjonction des trois lunes mystiques, tout le temple est la proie à une effervescence bien inhabituelle en vue de la préparation du grand pèlerinage qui amènera là toutes les femmes non vierges n'ayant pas encore enfantés et tous les hommes barbus n'ayant jamais servi dans les légions de l'empire. Toute personne tombant dans une de ces deux catégories se doit de participer au pèlerinage sous peine d'être mis au ban de la société voire, dans certains cas, d'être lynchés par ses concitoyens. Fort heureusement la conjonction, bien que mystique et donc magiquement détectée par le Prime, est rare et le vaste mouvement de population que représente le pèlerinage n'a lieu qu'en moyenne tous les cinq ans. Les pèlerins femmes doivent tout au long du chemin se laisser posséder par tous les hommes qui le désirent. Malgré des abus de plus en plus fréquents en raison d'une baisse sensible de la morale au sein de l'empire, les hommes le long du chemin des pèlerins considèrent ces copulations comme sacrées et n'en abusent généralement pas. Ce chemin de croix se veut la punition mystique et charnelle que les dieux infligent aux femmes qui n'ont pas, dans l'esprit des citoyens de l'empire, remplies leur devoir, à savoir donner de beaux enfants à la nation. Les pèlerins hommes quant à eux, doivent avancer les yeux bandés, en s'aidant d'une canne, et ce tout au long de la route qui les mène de leur village jusqu'au gigantesque temple. Toute personne qui croise leur chemin a le droit de les frapper une fois du plat de la main. Ce châtiment est censé les affermir dans leur âme pour qu'ils aient enfin le courage de s'enrôler volontairement comme tout honnête citoyen qui se respecte. Ce calvaire qui dure parfois plusieurs mois fait de nombreuses victimes, pauvres êtres trop frêles succombant sous la multitude des coups souvent haineux de leurs frères de sang.

Arrivés au temple, tous les pèlerins sont censés être pardonnés de leurs péchés et tous peuvent alors assister au Grand Pardon de la Guerre et de la Maternité. Au cours de ce grandiose office dans lequel les membres du clergé font montre de leur sens du spectacle, tout est fait pour convaincre, si cela n'était déjà fait, que chaque citoyen doit être un bon soldat et toute citoyenne une bonne mère. Le sermon délivré alors par le Prime est un vibrant appel au patriotisme le plus absolu et il est ponctué de la devise du pèlerinage qui est : « La guerre est à l'homme ce que la maternité est à la femme. »

Une fois la cérémonie terminée, chaque pèlerin doit passer en confession personnelle et privée afin que les prêtres puissent extirper de lui les péchés qui sont la cause de sa mauvaise conduite et de son manque de foi dans l'empire. En raison du très grand nombre de pèlerins, qui peut parfois atteindre plus de trente mille personnes, il faut plusieurs semaines avant que tout le monde soit passé en confession. Tout au long de leur attente, les pèlerins sont logés très spartiatement dans de vastes tentes mixtes. Cette mixité est voulue et soigneusement entretenue afin que les nuits soient les plus animées possibles, toujours dans le but d'accroître le taux de reproduction. Les Molosses qui sont en charge de la garde des catacombes ménévichis ouvrent pendant la période du pèlerinage et de la Pénultième Confession, comme l'appellent les prêtres, un bureau de recrutement qui ne désemplit pas et qui suffit à assurer le remplacement de toutes les troupes tombées dans les incessantes batailles que le Commandeur livre aux quatre coins du monde. Le conditionnement psychologique qu'ont subi les pauvres pèlerins, honteux d'avoir failli à leur devoir, martyrisés par des centaines de mains inconnues, atteints jusque

dans leur chair par la haine et le mépris de leurs concitoyens, favorise les engagements au sein de ces unités de fanatiques suicidaires dans lesquels aucun être sensé n'oserait normalement s'enrôler. En raison du grand nombre de pèlerins sur les routes pendant plusieurs semaines et de la taille de ce rassemblement, le pèlerinage est un événement pour tout l'empire, et ce d'autant plus qu'il a de fortes répercussions démographiques et militaires. En effet dans l'année qui suit, le nombre de naissances augmente considérablement et les Molosses sont au grand complet, prêts à conquérir et piller dans le sang et la haine, pour la plus grande gloire mégalomaniacque du Commandeur oriental. Puisque sacré et décidé par les conjonctions des lunes mystiques, donc par les dieux eux-mêmes, personne n'ose s'élever contre cet autodafé national qui jette sur les routes et les champs de bataille des dizaines de milliers de jeunes citoyens. Néanmoins, beaucoup de philosophes et de lettrés de la capitale ont remarqué en étudiant les chroniques impériales que les pèlerinages venaient toujours au bon moment pour l'empire, c'est-à-dire après des campagnes militaires peu victorieuses ou après une baisse sensible de la population (guerres, catastrophe naturelle, etc.). Certains ont émis l'opinion que le Prime décidait lui-même des conjonctions lunaires, afin de servir le Commandeur et non les dieux. Inutile de dire que ces hérétiques ont tous été promptement précipités dans les catacombes ménévichis afin qu'ils ne puissent répandre leurs mensonges calomnieux.



Texte : Mathias Twardowski. Illustration Olivier Fraiser. Plan : Cyrille Daujean.

Lasecte noire

les univers de type médiéval-fantastique exploitent largement des panthéons variés, sans toutefois vous donner l'occasion de les développer au cours des parties. le temple qui vous est proposé ici est un exemple de ce qui peut être conçu par une bande de personnages non Joueurs illuminés et dangereux, les exemples de sectes ne manquant pas dans l'actualité ces dernières années, vous devriez y trouver quelques autres exemples de comportements, lubies et «étranges motivations ». *

Le temple de Lolth

Lolth est la divinité suprême des elfes noirs. Il s'agit d'un démon extrêmement puissant, à l'apparence de femme-araignée. Son visage très beau et charismatique surplombe un corps particulièrement sombre, hideux et velu. Les autres races prétendent que les drows, en évoluant dans la voie de leur déesse perverse, mutent peu à peu, jusqu'à devenir eux-mêmes des créatures hybrides de même type. Meurtres et sacrifices rituels sont le lot quotidien des adorateurs de la déesse araignée et les plus folles rumeurs courent à ce sujet.

Bien entendu, les personnages auront entendu parler de ces elfes noirs et de leurs agissements abominables au cours d'aventures précédentes. L'idéal serait qu'ils aient eu l'occasion - dans une auberge, ou lors de la rencontre d'autres aventuriers plus aguerris - de se les faire décrire. On appuiera alors les portraits particulièrement immondes de ces elfes pervers et fous, aux pratiques hallucinantes. Le hic, c'est que jamais les personnages n'auront jamais eu la « chance » d'en apercevoir un. A moins que... ces mouvements dans les buissons, la nuit venue, autour du campement?

Les personnages sont arrivés dans un bourg connu - fréquenté régulièrement lors d'aventures antérieures, ou lieu de rendez-vous habituel de la compagnie, etc. - pour se reposer, ou toute autre raison valablement invoquée par le MJ. En se rendant à l'auberge, ils ne remarqueront rien de spécial. Rien de changé dans ces lieux familiers, si ce n'est peut-être une sensation étrange, un détail qui ne les frappe pas de prime abord. C'est en se rendant à l'auberge, et y passant quelques jours, puis en se promenant au village que les personnages parviendront à éclaircir ce sentiment de malaise :

- L'attitude des villageois s'est modifiée avec le temps. Naguère souriants et aimables - dans le cas contraire, pourquoi reviendrait-on sur les lieux? - ils sont devenus méfiants, peu amènes et très peu causants.
- En discordance totale avec l'attitude des habi-

tants, la ville paraît plus prospère au centre. En effet, des bâtiments ont été surélevés, témoins d'une activité économique florissante. Les maisons ont toutes gagné au moins un étage, et les immeubles se sont élargis ; ils sont tous jumelés maintenant. Les ruelles étroites qui y dessinaient un labyrinthe ont disparu. Ne reste qu'un mur compact, un pâté de maisons au sens littéral du terme.

Les personnages peuvent s'en étonner et chercher à en savoir plus. C'est pour eux le début de la découverte des agissements de la secte.

Comportement des sectateurs

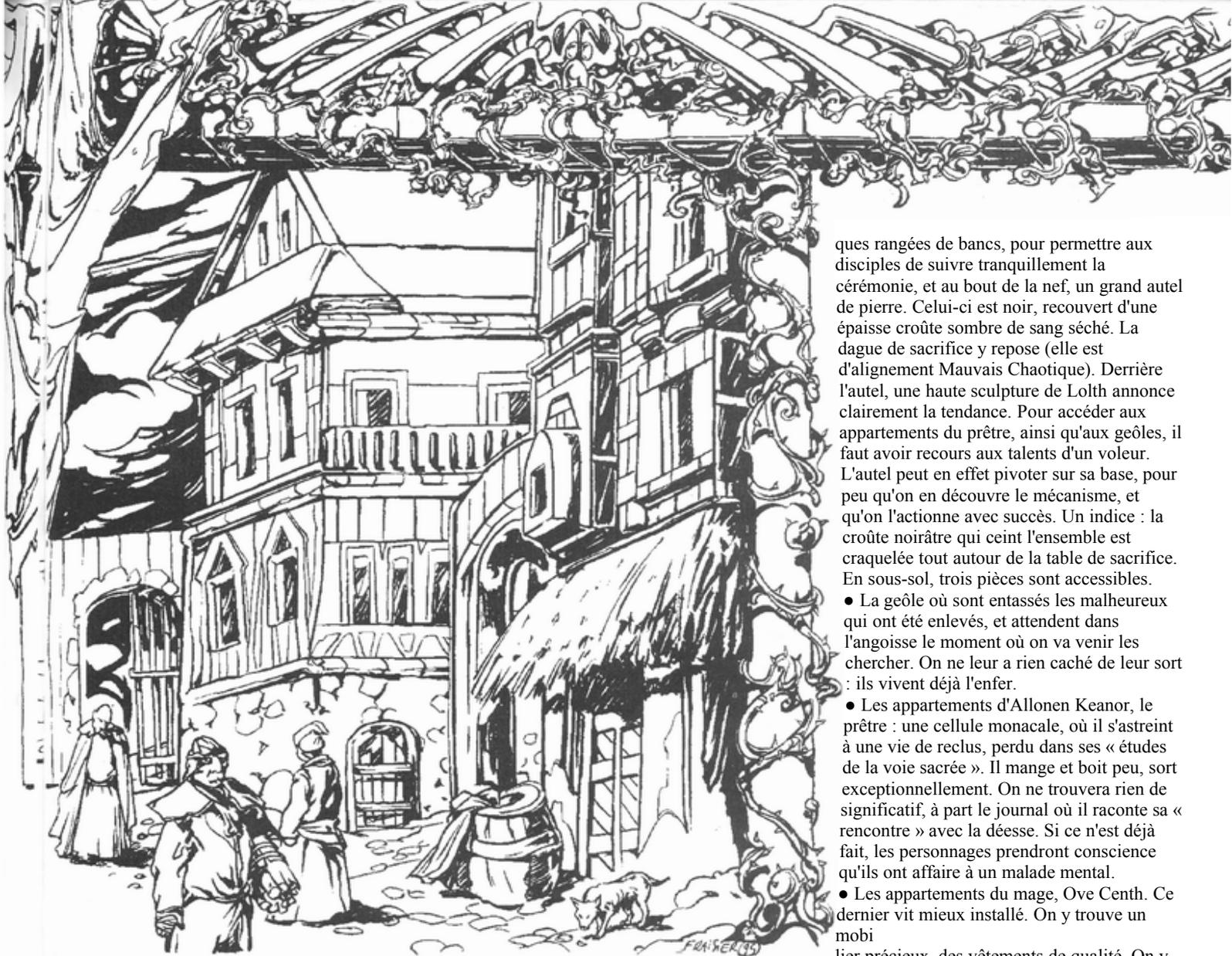
Les sectateurs sont des villageois, des paysans humains, normaux, à la banalité affligeante. Bien malin qui pourrait voir en eux de redoutables suppôts de Lolth. En fait, ce sont de pauvres gens plutôt naïfs - c'est toujours ainsi que naissent les sectes - qui se sont laissés subjugués par les soi-disant pouvoirs de celui qui est depuis devenu leur prêtre. Allonen Keanor, le grand maître, agit sur eux comme un maître à penser absolu, un véritable gourou. Il soigne son apparence (voir plus loin) et se terre toute la journée dans son temple, limitant ses apparitions aux soirs de sacrifices et aux messes rituelles. Il s'en trouve auréolé de mystère, aux yeux des sectateurs fanatisés. Il faut dire que l'homme jouit d'un certain savoir-faire dans l'art de manipuler les foules. Il use et abuse d'un jargon pseudo-mystique du plus bel effet, et il est passé maître en démagogie : il alterne ainsi les sermons terrifiants, les promesses d'un au-delà béat pour «tous ceux qui auront su suivre la voie de Lolth » et, bien évidemment, les pires tourments à tous les autres. Il est donc impossible de reconnaître les villageois qui résistent encore à l'attraction de la secte noire, et ceux qui y ont succombé. Les sectateurs portent cependant tous un médaillon, caché sous leurs vêtements, et qu'ils ne dévoilent que lors de cérémonies religieuses. On leur a fait croire que ce médaillon renfermait leur âme, et qu'il faudrait le présenter au gardien, quand ils

atteindraient le royaume de Lolth... Ils ne s'en sépareront donc sous aucun prétexte, et toute personne désireuse d'en savoir plus risque fort de s'attirer des démonstrations violentes. Les sectateurs sont totalement décrébrés, à force de lavages de cerveau réussis, d'endoctrinements poussés et redoutablement efficaces. Ils agissent comme des crétins, vaguement hébétés mais heureux, envahis par une sorte de paix intérieure qui les laisse détachés de tout ce qui peut se produire autour d'eux. Quand on évoque en leur présence disparitions et morts de personnes pourtant connues, ils ne manifestent aucune émotion particulière, n'ont pas de réaction. Ils ont cependant conscience de la nécessité de cacher l'existence de leur temple. Quand on leur parle religion ou théologie, ils sont toujours curieux, voire franchement intéressés. Mais ils se lassent vite de tout ce qui n'est pas en rapport, de près ou de loin, avec les mythes elfes noirs. A toutes les théories avancées, ils n'opposent que des sourires en coin et des hochements de tête entendus : eux « savent », c'est certain... Si on cherche à les interroger, ils refusent de parler, changent de sujet aussitôt, se fâchent même parfois. Un observateur attentif les démasquera aisément, mais il est impossible de leur faire avouer leur appartenance à la secte. Ils mourront plutôt que de faire risquer quoi que ce soit à leur gourou. Une seule solution, pour les maîtriser : s'emparer de leurs médaillons - encore faut-il savoir exactement leurs relations avec l'objet! - et les menacer de le briser. Si leur «vie éternelle » est menacée, certains sectateurs peuvent accepter de se plier aux ordres des personnages. Mais attention : à la première occasion, ils essaieront de se débarrasser des dangereux gêneurs. Surtout dès qu'ils sont dans le temple : persuadés que Lolth saura les accueillir s'ils périssent dignement dans un lieu du culte, ils n'hésiteront pas à se sacrifier pour la cause.

Des adversaires pervers

Leurs agissements sont nombreux. Ils consistent la plupart du temps à repérer parmi les

* Un dernier mot concernant les sectes : les joueurs de jeu de rôle ont souvent été assimilés à ce type d'organisations par certains médias. S'amuser à les concevoir pour mieux les combattre ne peut qu'affirmer un peu plus votre libre arbitre... Et souvenez-vous d'une chose : tout ça, c'est pour rire...



étrangers qui s'arrêtent au village ceux qui sont susceptibles d'approvisionner la réserve à sacrifices. Les villageois se font aider dans leurs recherches par Ove Centh, le mage de la secte. Ce dernier reste longtemps à l'auberge, où il se présente comme un marchand de passage. Il y jauge les aventuriers - son expérience aventureuse lui permet, au ton des conversations, de repérer ceux qui sont réellement aguerris et ceux qui essaient d'épater la galerie. Les plus aguerris se voient parfois proposer une « association ». Sous couvert de voyage, Ove Centh peut leur proposer de l'escorter, afin de mettre à l'épreuve leurs talents respectifs, et de les éloigner du village. Si les personnages passent brillamment les tests d'aptitude, le mage leur dévoile la vérité, et leur propose de rejoindre les rangs des sectateurs. Dans ce dernier cas, il n'agit qu'à coup sûr, après avoir discuté avec les personnages, et s'être assuré de leur possible conversion. Bien entendu, ces entretiens se font en tête à tête : tous ceux qui déclinent l'offre d'Ove Centh risquent de le payer de leur vie. C'est l'une des règles d'or de la secte : on ne laisse pas de témoins. Les enlèvements sont assez réguliers et discrets. L'aubergiste est complice, il est donc facile de droguer les marchands peu méfiants, et les aventuriers inattentifs. On enferme ensuite les malheureux dans les sous-sols du temple, où ils attendent, enchaînés, l'heure de leur supplice. Les sectateurs sont donc d'un prosélytisme discret, ce qui les oblige à multiplier les dons personnels pour

assurer une confortable source de revenus au grand prêtre. Ils offrent la totalité de leurs biens à la cause, certains « qu'ils seront payés au centuple en retour ». Ils assistent avec ferveur aux sacrifices et aux autres cérémonies, ce qui achèvent de les maintenir dans un état de fatigue permanente proche de l'hébétéude, et propice à les laisser sous domination de la secte. Il ne leur viendrait pas à l'idée de se reposer, et perdre une journée de travail : ce serait un manque à gagner pour la secte...

Visite des lieux par les personnages

Le temple est entouré d'une muraille compacte d'immeubles. Pour y parvenir, il faut escalader une paroi, ou traverser une des habitations. Les sorts de Vol peuvent être également efficaces. A l'extérieur, rien ne le différencie d'un temple « classique », et pour cause : il a été bâti et dédié autrefois à un culte traditionnel (à la discrétion du MJ). A l'intérieur, il en va tout autrement. Aucune ouverture n'est pratiquée dans les murs - les anciennes meurtrières et les vitraux ont été colmatés. Il faut donc passer par la lourde porte d'entrée, et éviter de déclencher les glyphes de garde qui sont dessinés au sol et sur les côtés. Ils sont désactivés avant chaque cérémonie, pour permettre l'entrée des sectateurs, et réactivés ensuite par le maître des lieux, Allo-nen Keanor. A l'intérieur, le décor est des plus simples : quel-

ques rangées de bancs, pour permettre aux disciples de suivre tranquillement la cérémonie, et au bout de la nef, un grand autel de pierre. Celui-ci est noir, recouvert d'une épaisse croûte sombre de sang séché. La dague de sacrifice y repose (elle est d'alignement Mauvais Chaotique). Derrière l'autel, une haute sculpture de Lolth annonce clairement la tendance. Pour accéder aux appartements du prêtre, ainsi qu'aux geôles, il faut avoir recours aux talents d'un voleur. L'autel peut en effet pivoter sur sa base, pour peu qu'on en découvre le mécanisme, et qu'on l'actionne avec succès. Un indice : la croûte noirâtre qui ceint l'ensemble est craquelée tout autour de la table de sacrifice. En sous-sol, trois pièces sont accessibles.

- La geôle où sont entassés les malheureux qui ont été enlevés, et attendent dans l'angoisse le moment où on va venir les chercher. On ne leur a rien caché de leur sort : ils vivent déjà l'enfer.
- Les appartements d'Allonen Keanor, le prêtre : une cellule monacale, où il s'estreint à une vie de reclus, perdu dans ses « études de la voie sacrée ». Il mange et boit peu, sort exceptionnellement. On ne trouvera rien de significatif, à part le journal où il raconte sa « rencontre » avec la déesse. Si ce n'est déjà fait, les personnages prendront conscience qu'ils ont affaire à un malade mental.
- Les appartements du mage, Ove Centh. Ce dernier vit mieux installé. On y trouve un mobi-

lier précieux, des vêtements de qualité. On y trouvera aussi son livre de sorts, quelques potions (au choix du MJ) et de nombreuses notes relatives à la création de la secte, ainsi que les livres de comptes, qui donnent une idée de l'infini quant à la naïveté des sectateurs. Selon qu'on effectuera une visite nocturne des lieux ou qu'on préférera s'y risquer dans la journée, on tombera sur quelques dizaines de fanatiques dangereux et deux leaders puissants et charismatiques, ou sur un prêtre somnolent, allongé dans sa cellule Spartiate. Libérer les otages relève pourtant de l'exploit : les hommes et les femmes emprisonnés là ont subi une telle tension nerveuse que nombre d'entre eux cèdent à la démence ou l'hystérie dès qu'on les libère. Leur concert de hurlements a tôt fait d'avertir le prêtre et le mage s'ils sont présents, et ne tardent pas à amener les sectateurs des alentours...

Les membres Allonen Keanor

C'est un ancien magicien, arrivé ici par le plus grand des hasards. Il a découvert Lolth dans des manuscrits trouvés sur la dépouille d'un elfe noir, et s'est attaché à les traduire. Il a succombé à sa première et unique crise de mysticisme. Converti, il s'est lancé dans une série de meurtres effroyables, dans le seul et unique but d'attirer sur lui l'attention de la déesse noire. Cette dernière, amusée qu'un humain essaye maladroitement de la servir, lui accorde quel-



ques rares pouvoirs. Les agissements de ces humains déments la comble d'aise : elle les laisse agir en son nom, et propager la peur des drows. Elle attend le jour où la totalité du village sera en son pouvoir, et le temple devenu suffisamment conséquent pour qu'elle puisse y installer ses propres serviteurs. Le but de Lolth est d'obtenir à moindre effort une redoutable base d'elfes noirs, sous couvert d'un paisible village de paysans, qui pourront à leur guise imposer leur loi dans le pays. Elle accorde donc à Allonen Keanor quelques sorts de prêtres, après lui avoir laissé l'accès aux pouvoirs de Niveau 1. Bien entendu, c'est un cercle vicieux : la déesse noire n'accorde de pouvoirs qu'au prix de sacrifices, qui demandent eux-mêmes l'utilisation de sorts... Mais Allonen Keanor est trop fanatisé pour réaliser la manipulation dont il fait l'objet. Il est réellement possédé, au sens sectateur du terme : il se comporte et raisonne en véritable fanatique. Impossible de dialoguer avec lui, tant il est imprégné de la « philosophie de sa religion »... Essayer de le convaincre peut être particulièrement dangereux : ce maniaque du prosélytisme est capable de réagir violemment, et possède tous les moyens de sa politique... De plus, il a pris un tel ascendant sur les membres de la secte que s'attaquer à lui revient à affronter tous les sectateurs.

Il est vêtu d'une robe noire, sur laquelle il enfle une armure moulée spécialement par les drows, et frappée de l'image de Lolth. Il possède également une masse +1. Il « officie » avec une dague sacrificielle mise à sa disposition par les drows (c'est une dague de venin).

CARACTÉRISTIQUES

Pour AD&D

Allonen Keanor. Mage niv. 5, Prêtre niv. 5 ; Al. MC; CA 7 (armure), DV 5; pv 30; TACO 17, # AT 1 ; Dégâts 1 d6 + 2. For 12, Dex 12, Con 15, Int 17, Sag 14, Cha 11. Sorts : Les sorts de mage sont à la discrétion du MJ, les sorts de prêtres sont les seuls sorts voués à la nécromancie (pas de soins, sauf pour son usage personnel !).

Pour Simulacres

Allonen Keanor. PMJ Moyen. Métier: Prêtre. Énergie divine : Lolth (déesse sombre des araignées). Lolth lui a appris des sorts en rapport avec la Terre, l'obscurité et la Nécromancie. Si elle le jugeait bon, elle pourrait même être invoquée par lui, mais juste pour créer des phénomènes mineurs.

Pour Warhammer

Allonen Keanor												
M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	Soc
4	44	43	5	5	10	52	1	54	55	60	58	58
Sorcier 2, Clerc 3.												

Ove Centh



Ce mage aventurier mène aujourd'hui des activités proches de la nécromancie, ce qui lui donne l'occasion, à la faveur de multiples sacrifices, d'épancher ses instincts sadiques. Arrivé il y a quelques années dans le village, il y a passé quelques semaines en simple touriste. Sa rencontre avec Allonen Keanor lui a laissé entrevoir les multiples bénéfiques personnels qu'il pourrait tirer de leur association. Il a accepté les doctrines de Allonen Keanor, du moins il le lui a fait croire. Il se présente sous forme humaine en robe noire, très sobre. Ne sont apparents que son médaillon du temple, et sa dague, qu'il porte à la ceinture. Sa forme de prédilection est bien entendu celle qui lui permet de faire croire aux illuminés de l'ordre qu'il a atteint le niveau de conscience suprême : il apparaît métamorphosé en araignée, près de l'autel sacrificiel, et se prête de bonne grâce à toutes les simagrées que lui dicte le cerveau dérangé de Allonen Keanor. Personnage au charisme impressionnant, Ove Centh a su subjugué les disciples fanatisés eux aussi. Il est cependant suffisamment intelligent pour s'effacer - officiellement ! - derrière le grand prêtre. Pourtant, c'est bien lui qui tire les ficelles ici. Malheur aux personnages qui le sous-estimeraient, en regard de son rôle d'éminence grise : Ove Centh est le personnage le plus puissant du temple.

Son but ultime est d'être admis dans les rangs des mignons de Lolth, afin d'acquérir un savoir et une puissance sans cesse grandissants. Il n'est nullement question de religion ici, mais d'ambition dévorante, comme c'est souvent le cas dans les sectes de tous poils.

Quand il y est contraint, il combat à la dague (un

poignard +2), et possède des bracelets puissants, qui lui confèrent une CA de 3. Son médaillon, contrairement aux autres en circulation, est enchanté, et lui confère des bonus de magie, à la discrétion du MJ.

CARACTÉRISTIQUES

Pour AD&D

Ove Centh. Mage niv. 9; Al. MC; CA 0 (bracelets, dextérité), DV 9, pv 27, TACO 19 ; #AT 1; Dégâts 1 d4 + 2. For 8, Dex 17, Con 12, Int 17, Sag 12, Cha 16. Sorts : à choisir par le meneur de jeu, en privilégiant tous les sorts d'essence mauve, et les inverses de sorts susceptibles d'être adaptés à la nécromancie. Exemples: Niv 1, Charme-Personnes, Escalade d'Araignée, Lumière (inversé), Mains Brûlantes,-Niv 2, Détection du Mal (inversé), Nuage Puant, Peur,- Niv 3, Force Fantasmagorique, Invocation de Monstre 1, Protection contre le Mal (inversé), • Niv 4, Autométamorphose, Effroi,- Niv 5, Nécro-Animation.

Pour Simulacres

Ove Centh. PMJ Fort. Métier : Sorcier. Énergies magiques : Sorcellerie 2, Nécromancie 1. Sorts à la discrétion du MJ.

Pour Warhammer

Ove Centh												
M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	Soc
3	43	31	5	6	9	70	1	60	59	67	59	34
Démonologiste 3.												

Les sectateurs

Ce sont pour la plupart des PNJ Niv 0. Éventuellement certains d'entre eux - rares ! - sont des guerriers Niveau 1 : anciens soldats ou chasseurs aguerris. Ils combattent, selon le cas - et l'endroit où ils sont surpris - à la dague (1d4), à la faux ou au fléau (1d6), ou aux poings. En duel d'homme à homme, ils ne devraient pas poser problème aux personnages, mais en revanche, quand ils sont quelques dizaines dans le temple...

CARACTÉRISTIQUES

Pour AD&D

Sectateur. Niv. 0; AL LC; CA 10; TACO 20; #AT 1 ; Dégâts selon arme utilisée.

Pour Simulacres

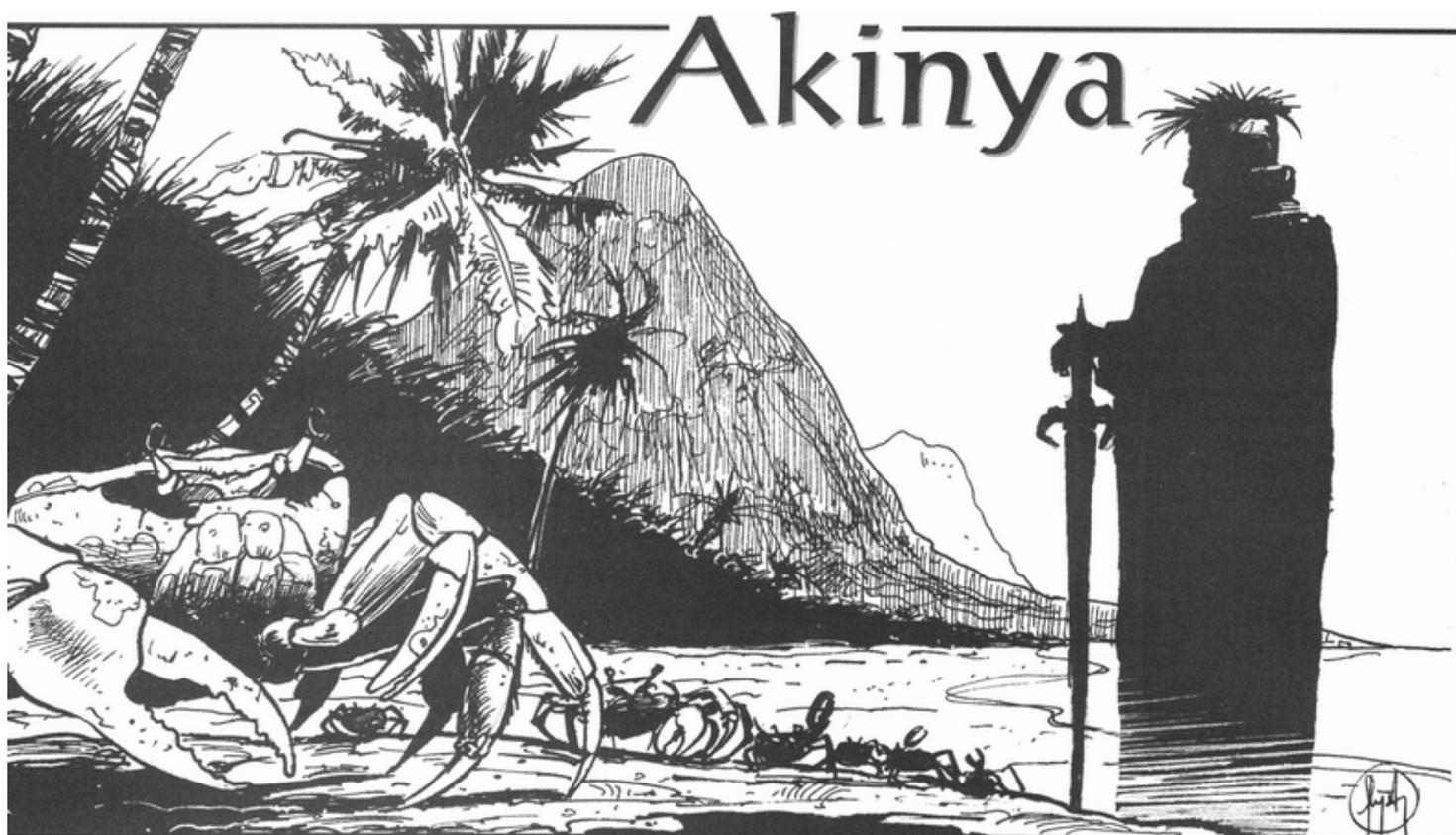
Sectateurs. PMJ de base, à la discrétion du MJ.

Pour Warhammer

Sectateur												
M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	Soc
3	37	30	4	4	6	35	1	36	25	27	31	28
Apprenti magicien.												

Texte: Jean-Luc Bizien. Illustration: Olivier Fraiser.

publicité



Située sur l'équateur, balayée par des vents chauds, entourée d'imprévisibles courants et de récifs, Akinya est une île tropicale pleine de surprises et de mystères. Bien peu la connaissent car elle n'apparaît sur aucune carte. Des marins qui l'ont abordée par hasard, rares sont ceux qui en sont revenus. Pour toutes ces raisons, elle trouvera sûrement une place dans votre univers médiéval-fantastique préféré. Et pour la découvrir tout de suite, essayez donc « Le Dragon d'émeraude », le scénario de la page 82 à 89.

Terra incognito

Parce qu'elle n'est située sur aucune carte, Akinya reste une terre de légende dont les anciens parlent au coin d'un feu, évoquant faits épiques et trésors fabuleux. Le dernier marin à avoir réussi l'exploit de revenir d'Akinya était un pirate renommé du nom de Mandar. L'histoire qu'il a racontée était un peu nébuleuse, mais elle s'est transmise de génération en génération pour parvenir jusqu'à nos jours. Voici son histoire, telle qu'elle est racontée aujourd'hui... « Mandar était le capitaine d'un redoutable vaisseau baptisé le Barracuda. Après avoir pillé un gros navire marchand, il faisait route vers le port le plus proche lorsqu'il fut pris dans une tempête qui dura presque une semaine et qui emporta une bonne moitié de l'équipage et les deux mâts. Après la pluie le beau temps, et c'est sur une mer d'huile que le Barracuda dérivait lentement, tandis que les hommes remerciaient silencieusement les dieux d'être encore en vie. Le lendemain, une petite brise tiède réchauffa leurs carcasses et un puissant courant attira le Barracuda sur les récifs de l'île d'Akinya. Les survivants débarquèrent, épuisés et faiblement armés, sur une vaste plage

de sable blanc, qu'ils nommèrent plus tard la plage du Crabe. En effet, y vivaient des centaines de crabes, qui ne tardèrent pas à les réveiller au petit matin à grands coups de pinces. La petite troupe fit alors retraite vers la jungle, où ils rencontrèrent un peuple de petits dragons aussi féroces que leurs aînés. Les marins les fuirent également et tombèrent sur une tribu d'indigènes dont la coutume était de se couvrir de cendres afin de devenir des fantômes, invisibles aux mortels, qui chassaient la terrible Horreur hantant la jungle à la recherche de proies. Ils furent aussi victimes des tueurs gris alors qu'ils visitaient l'antique cité d'Hakyopolis, cherchant en vain la fortune que leur aurait apportée le Dragon d'émeraude. Car selon la légende, celui qui rendrait ses yeux au dragon de pierre deviendrait le plus récompensé des hommes. Ils rencontrèrent les Maîtres des nuages aux ailes triangulaires, une tribu qui attendait qu'un étranger réveille le dieu endormi dans les entrailles du temple d'acier. Pour leur malheur, ils pactisèrent avec les sanguinaires et inhumains pirates du vieux port qui les décimèrent tous, sauf un qui réussit finalement à s'échapper lors d'un abordage

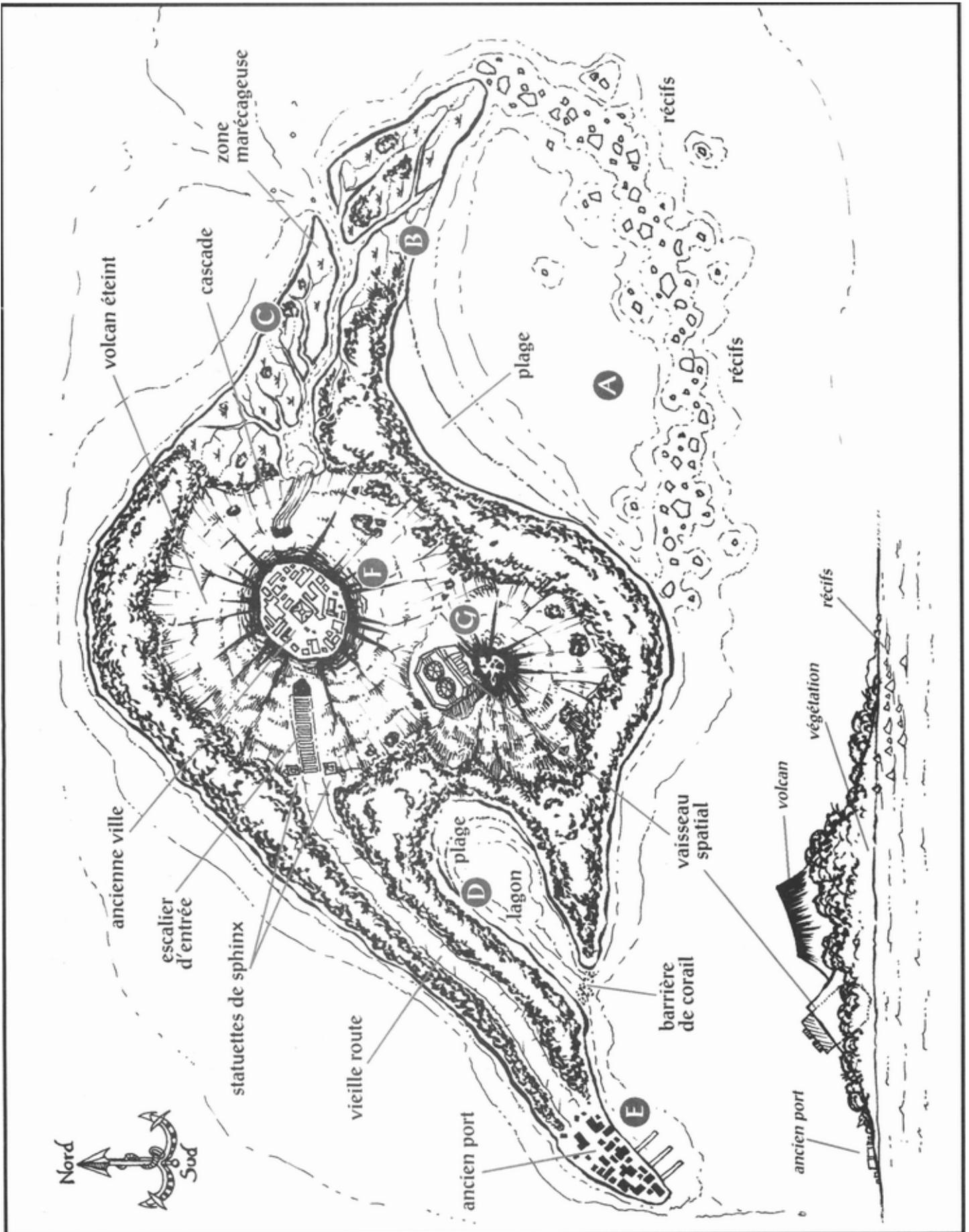
en pleine mer.

Le survivant s'appelait Mandar et jamais il ne reprit la mer...»

Akinya, sa plage, sa jungle, son volcan **Généralités**

Akinya est une île d'origine volcanique, plus large que longue. La végétation est omniprésente, allant même jusqu'à pousser très haut sur les pentes du vieux volcan éteint. La forêt vierge n'est pas sans rappeler celle de l'Afrique centrale, et la faune et la flore courantes dans ces régions peuvent être retrouvées ici. Ainsi de nombreuses variétés de singes, de serpents, d'insectes et de félins sont bien présentes, en plus des populations spécifiques à l'île.

La température moyenne est d'environ 25° avec un fort taux d'humidité ce qui rend encore plus difficile la survie de l'homme dans un tel milieu. Les forts courants qui entourent l'île guident les vaisseaux les moins bien équipés sur les récifs, et



Akinya, plan général et coupe

c'est ainsi que, de temps en temps, un équipage, choisi par le hasard ou le destin, vient à fouler le sol d'Akinya.

A) La plage du Crabe

Cette grande plage de sable blanc est située au sud. L'accès en bateau y est très délicat en raison des courants et des nombreux récifs. C'est un haut lieu de reproduction des crabes ; il n'est donc pas étonnant d'y voir grouiller des centaines, voire des milliers de crabes, dont quelques spécimens géants (environ 50 % de chances). Ces derniers mangent les plus petits, mais n'hésitent pas à s'attaquer à l'animal imprudent qui passerait par là. Il arrive même qu'un indigène en train de ramasser son dîner se fasse surprendre ; on entend alors ses cris résonner longtemps dans la jungle tandis qu'il se fait dévorer vivant...

B) La forêt d'émeraude

La jungle est d'une magnifique couleur émeraude, très lumineuse, très chatoyante. C'est dans cette véritable mosaïque de verts splendides que vivent de terribles prédateurs : les tivaïs, ou dragonnets des jungles... Dissimulés dans cette partie de l'île, ils observent les étrangers et les attaquent s'ils se sentent en force. Autre curiosité de la forêt d'émeraude, une variété d'arbre fruitier très prisée par les tivaïs puisqu'elle attire leur friandise préférée, les akrines, de grosses araignées rouges qui se nourrissent de la sève de l'arbre. Elles en prennent ainsi un goût parfumé et sucré dont les tivaïs raffolent. Le grand marais marque le début du territoire des tinors, avec lesquels les tivaïs sont en guerre depuis de nombreuses années. Les deux peuples se disputent la garde d'un rubis gros comme une tête d'enfant nommé l'Œil du Dragon. Pour prendre ou garder l'avantage, ils n'hésitent pas à mêler des étrangers à leur conflit, par divers moyens (menaces, promesses, torture, etc.).

C) Le grand marais

Ce marais couvert de brumes, qui s'étend sur la presque totalité de la pointe est de l'île, est en grande partie alimenté par une rivière jaillissant du volcan, mais aussi par de nombreuses petites sources chaudes venant des profondeurs. C'est un véritable bouillon de culture où grouille une vie microscopique, plus des animaux plus gros vivant habituellement dans les marais. C'est le domaine des tinors, ou dragonnets des marais, qui vivent en chassant les serpents d'eau et les crocodiles. Si des étrangers venaient à passer par chez eux, ils essaieraient de négocier une alliance contre les tivaïs. Les tinors sont en effet moins belliqueux que leurs voisins et, ne possédant pas les mêmes attributs pour le combat, ils essaient de s'en remettre à des solutions plus subtiles afin de conserver l'Œil du Dragon qu'ils ont actuellement.

D) Le lagon bleu

Ce petit lagon flanqué d'une très belle plage est fermé par une barrière de corail qui protège la faune locale des prédateurs extérieurs, sauf à l'occasion des grandes marées. Les petits requins bleus qui y pullulent, s'ils ne sont pas complètement inoffensifs, ne sont pas particulièrement agressifs. Au fond du lagon se trouve un petit village d'hommes-poissons, qui vit en toute tran-

quillité et qui a de rares, mais d'excellents, rapports avec la tribu des Fantômes qui habite les terres.

E) Le vieux port

Cet ancien port fut construit par les bâtisseurs d'Hakyopolis, la ville construite au cœur du cratère. A l'époque, c'était un important comptoir commercial permettant d'exporter les ressources extraites de l'île (pierres précieuses, fruits exotiques, épices, etc.). Tout allait bien jusqu'au jour où une gigantesque boule de feu s'abattit sur l'île. Des incidents commencèrent à se produire. Petit à petit les gens changeaient étrangement de caractère, les enfants ne reconnaissaient plus leurs parents, les maris ne comprenaient plus leurs femmes, les épouses dévouées ressentaient un malaise grandissant en compagnie de leurs maris, etc. Et tout cela dura jusqu'à l'extinction des habitants du vieux port, quand les doppelgängers eurent pris leurs places jusqu'au dernier. C'était il y a longtemps, depuis les lourds navires marchands ne fréquentent plus ce port. La petite bourgade est mal entretenue et quelque peu délabrée. Les doppelgängers vivent désormais à la façon des pirates et n'hésitent pas à prendre la mer pour ramener des esclaves et divers produits plus ou moins nécessaires. Pourtant, ils entretiennent de bonnes relations avec les autres habitants d'Akinya, ils possèdent le port et semblent s'en contenter. De temps en temps, ils font même du troc avec la tribu des Fantômes et les Maîtres des nuages, et cela ce passe plutôt bien pour des raisons encore mal connues.

F) Hakyopolis

L'antique cité fut bâtie à l'intérieur du volcan pour des raisons pratiques évidentes. En effet, plusieurs veines de pierres précieuses (les émeraudes) affleurant au fond du cratère, des mineurs s'installèrent pour les exploiter. Peu à peu, les baraquements firent place à une vraie ville. L'entrée des mines se fait par l'ancien palais. Hakyopolis est le territoire des singes gris. Ces sortes de gorilles, conditionnés pour tuer (voir plus loin), sont particulièrement dangereux. Ils sont très intelligents et n'hésitent pas à s'attaquer à l'homme dont ils apprécient la chair. Lorsque la grosse boule de feu s'est abattue sur l'île, les singes gris sont devenus fous et ont massacré la totalité de la population qui résidait ici. Ils ne s'aventurent jamais en dehors de la ville.

• **Le palais.** Cette ziggourat de marbre rose est en fait un ancien temple, car pour les habitants d'Hakyopolis les prêtres représentaient l'autorité suprême. Autrefois richement décorée, il ne reste aujourd'hui que des vestiges. L'immense bâtiment est sectionné en deux, une cassure presque nette due à un choc terrible, celui de la comète s'écrasant sur l'île. Un gigantesque effondrement de terrain a emporté une partie de la ziggourat et de la ville quelques cinquante mètres plus bas, au niveau des mines.

• **Les mines.** Au niveau du sol de la ziggourat restant en surface se trouve un vaste escalier qui s'enfonce dans les profondeurs du volcan, mais aussi vers l'entrée des mines. Au premier sous-sol, après avoir traversé quelques salles couvertes de bas-reliefs et de hiéroglyphes, on arrive dans une vaste caverne à la paroi truffée de grottes. Les hiéroglyphes racontent l'histoire des habitants d'Akinya. De leur arrivée jusqu'au

cataclysme provoqué par la boule de feu. Ils racontent aussi que des singes furent dressés à servir de gardiens, afin que les mineurs ne puissent remonter et s'enfuir les poches pleines de gemmes. Ces gardiens avaient la réputation d'être sans pitié avec les voleurs.

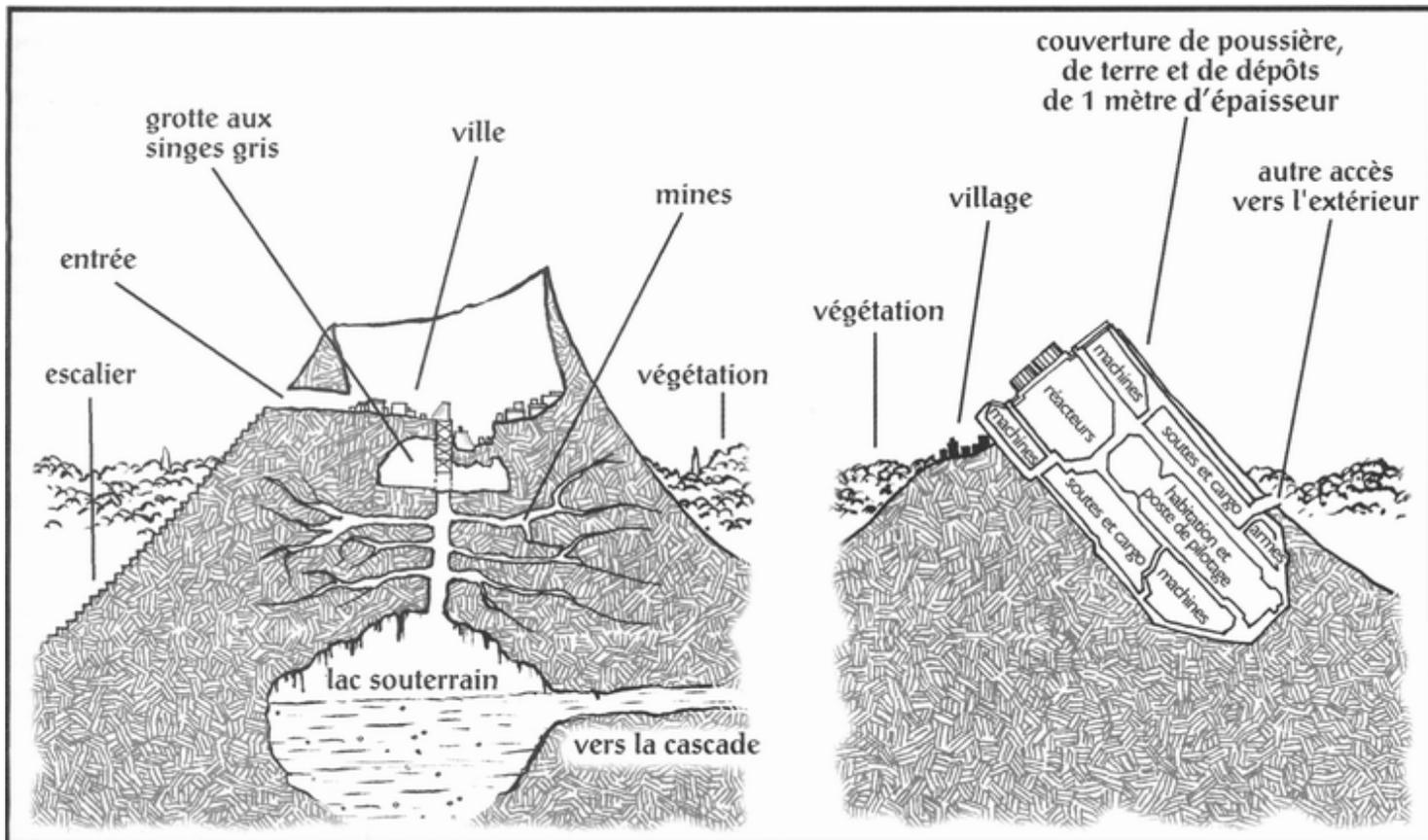
Les grottes tiennent lieu d'habitation aux singes gris, désormais les seuls habitants. Dans la caverne, de nombreuses émeraudes affleurent à même la paroi ; il suffirait de les ramasser. Ce qu'il ne faut surtout pas faire, si l'on ne veut pas finir haché menu par la colonie de singes gris. La plupart des boyaux tortueux sont en plus ou moins bon état, et certains définitivement obscurcis ou effondrés. Les boyaux les plus profonds peuvent cependant faire la fortune de plus d'un aventurier.

• **La ville engloutie.** La chute de la boule de feu provoqua un violent tremblement de terre qui secoua l'île, ce qui eut pour effet de réveiller momentanément le volcan. Toute une partie de la ville sombra dans les ténèbres, et un torrent de lave balaya les survivants en quelques instants. Leurs silhouettes restèrent là, figées avec une expression d'horreur sur le visage. Cette partie d'Akinya ressemble étrangement à Pompéi, une ville de statues que l'on croirait vivantes. La partie de la ziggourat désormais enfouie abritait la puissante Urne de Pouvoir, qui a donné vie à certaines des statues de cendre (environ une sur dix), les transformant en monstres. Ces redoutables gargouilles hantent donc ces lieux, tuant tout intrus qui aurait le malheur de venir les déranger dans leur sommeil sans rêves. Elles ne peuvent cependant pas s'éloigner de l'Urne qui leur confère cette petite parcelle de vie. Elles attendent donc, dans les ténèbres de la ville engloutie, se dissimulant parmi les victimes de la lave, en attendant que des proies passent à leur portée.

Sur ce qu'il reste du toit plat de la ziggourat se trouve une splendide statue de dragon auquel il manque les yeux. Probablement taillée dans une pierre robuste elle a franchi les siècles sans trop de dommages et surplombe cette partie de la ville de toute son imposante silhouette. C'est bien entendu la statue dont parle la légende du Dragon d'émeraude.

G) Le temple d'Acier

S'élevant fièrement au même niveau que le volcan, cette montagne aux reflets étincelants n'est apparue que lors du cataclysme. En effet, il y a longtemps, un vaisseau spatial venu d'ailleurs fut victime d'une grave avarie qui provoqua sa chute sur Akinya. C'est ce que les habitants de l'île appelèrent le cataclysme ou la grande boule de feu. Les survivants du vaisseau lancèrent un message radio et, en attendant que l'on vienne les récupérer, installèrent un campement. Mais personne ne vint, et ils oublièrent peu à peu leurs origines. Ils s'adaptèrent à ce monde et seules quelques traces d'une technologie inconnue peut laisser à penser qu'ils n'en font pas partie. La chute du vaisseau provoqua d'autres désastres. En effet, ce dernier contenait plusieurs exemplaires de races animales non répertoriées qui devaient être analysées, ainsi qu'une race génétiquement créée pour servir d'esclaves (les doppelgängers). L'accident les libéra et ils s'égarèrent dans la nature ; certains s'éteignirent d'eux-



Le volcan et le temple d'Acier, vue en coupe

mêmes alors que d'autres, plus résistants, se reproduisent. L'Horreur dont parlent les Fantômes provient d'ici.

Le vaisseau, est immense, mais il s'est petit à petit fait conquérir par la végétation. Il ressemble maintenant à une montagne de terre et de verdure, sauf sur la face balayée par les vents où il est clair que la paroi est en métal. C'est à cette entrée que les Maîtres des nuages ont construit leur village.

A l'intérieur du vaisseau, c'est le chaos ; la multitude de coursives, de sas, de ponts et de salles en fait un véritable donjon à lui tout seul. Une partie est d'ailleurs exploitée par les Maîtres des nuages, car la pile atomique fournissant l'électricité fonctionne encore partiellement et approvisionne le vaisseau en chauffage et en lumière. Les Maîtres des nuages ont donc accès à une salle des machines, la bibliothèque, le self, quelques cabines, la salle de cryogénéisation et une partie des soutes. Pour le reste, les issues sont bloquées ou inaccessibles pour de nombreuses raisons (des poutres métalliques qui empêchent le passage, des charges qui explosent dans le couloir, une coursive fortement électrifiée à cause d'un câble qui pend, etc.). Le reste est sans doute envahi de sales bestioles, car l'avant du vaisseau est sérieusement endommagé, laissant ainsi des sorties (ou des entrées) à qui les connaît.

Ses habitants

Les Maîtres des nuages

Le village des Maîtres des nuages, tels qu'ils sont appelés par les autres populations de nie, est relativement important puisqu'il compte quelques

vingt-cinq habitants. Entouré d'un côté par une palissade de troncs taillés en pointe et le dos au temple d'Acier, il est en plus très bien protégé contre toute agression extérieure. Le village est formé de petites maisons faites avec les moyens du bord, qu'il s'agisse de bois, de briques de boue cuite ou de larges plaques de tôle et autres morceaux de coursives. Il est éclairé la nuit grâce à quelques projecteurs récupérés dans le vaisseau.

Entre eux, les Maîtres des nuages s'appellent les Terrens et ont un mode de vie très caricatural d'un futur oublié. Les femmes entretiennent la maison, les enfants vont à l'école et apprennent à devenir tisserands, charpentiers, scientifiques, apponteurs, pilotes, guerriers, etc. De jour comme de nuit, les guerriers polissent la vie et protègent le village contre d'éventuels agresseurs, et des pilotes en ailes delta assurent la surveillance aérienne et diurne.

Ces derniers ont un statut exceptionnel puisqu'ils possèdent leur propre delta et qu'avec ils ont le pouvoir de voler. Ceux qui ne peuvent devenir pilotes deviennent souvent apponteurs, chargés du bon déroulement des décollages et des atterrissages de deltas sur une plate-forme appropriée.

Les scientifiques sont les scientifiques qui tentent d'étudier les diverses ressources du vaisseau. Ce sont eux qui ont réussi à construire les deltas et à installer la lumière dans le village. Les prêtres forment la caste dominante de cette micro-société. Ils écrivent les lois, approuvent les travaux des scientifiques, mais surtout parlent avec les dieux du temple d'Acier. Ils arrivent en fait à comprendre certains fonctionnements du vaisseau et exploitent une partie de la bibliothèque de données grâce aux ordinateurs

encore en état. Cela leur assure un certain pouvoir sur le reste de la population, mais cela explique aussi qu'ils sont très peu nombreux (une vingtaine tout au plus). Le grand prêtre gère la vie de la communauté comme il l'entend et est élu par ses pairs tous les dix ans lors d'une assemblée. La transmission des pouvoirs se fait en offrant au nouveau grand prêtre l'Œil du Dragon et le sceptre des Étoiles, symbole de l'autorité toute-puissante et arme aux capacités immenses. Les Maîtres des nuages sont accueillants vis-à-vis des étrangers, même s'ils les observent avec attention les premiers temps. Il est possible de s'intégrer à leur communauté qui, si elle n'est pas parfaite, comporte de nombreux avantages. L'une de leurs croyances dit qu'un jour un groupe d'aventuriers valeureux réveillera un dieu du temple d'Acier qui ramènera les Terrens sur leur monde d'origine. Les étrangers sont donc généralement les bienvenus s'ils veulent aller réveiller un dieu, sachant que ce n'est pas sans risques. Réveiller un dieu signifie en fait ouvrir un caisson de cryogénéisation. Ces derniers se trouvant vers l'avant du vaisseau, cela implique une expédition de plusieurs jours dans des coursives en pente, et cela dans l'antre de l'Horreur.

Les Fantômes

Cette tribu qui vit sur l'île de façon nomade est l'une des premières populations locales (animaux et dragonnets exceptés). On peut les rencontrer un peu partout dans la jungle, lorsqu'ils le veulent bien.

Les Fantômes doivent leur nom à leurs croyances et leurs coutumes. Ces hommes pensent que

pour éviter les esprits maléfiques il ne faut pas qu'ils vous remarquent. Et quoi de mieux alors que de leur ressembler, de faire comme si vous étiez l'un des leurs. C'est pour cela qu'ils se couvrent le corps de cendres, pour ressembler aux esprits. Paradoxalement, il semblerait que ça marche, mais rien ne pourrait dire pourquoi. Les Fantômes n'aiment pas non plus que les vivants les remarquent, ce dont ils s'offusquent violemment. Trahir leur présence alors qu'ils n'avaient pas décidé de se montrer, c'est les désigner aux mauvais esprits, et c'est mal ! Cependant, cette tribu est plutôt pacifique et loyale envers ceux qui comprennent et respectent leurs croyances. Il est donc possible de s'en faire aussi bien des alliés que de terribles ennemis. Leur armement est constitué d'un arc long dont les flèches sont parfois empoisonnées, d'un large coutelas et d'une lance. Si leur mode de vie est plutôt nomade, il n'est pas rare de les rencontrer dans des villages faits de huttes de branchages et de boue qu'ils auront quittés le mois d'après. Ils sont d'excellents chasseurs et connaissent la jungle comme leur poche: dès dix ans un enfant peut se débrouiller tout seul.

L'Horreur

Venue du fin fond de l'espace, cette créature fut ramenée dans le vaisseau spatial. Elle fut libérée lors de l'atterrissage forcé. C'est un chasseur de la tribu des Fantômes qui fut son hôte pour la chrysalide. La créature, sortant de son œuf, lui sauta au visage, enserra sa tête de sa queue et de ses huit pattes et resta ainsi collée à lui durant trois jours. Lorsque ses compagnons le découvrirent, le chasseur était dans un profond coma, et ils le ramenèrent au campement. Quelques jours plus tard la créature se détacha toute seule, morte et desséchée. Mais le chasseur mourut lors de son premier repas, le ventre déchiqueté par ce qui venait d'en jaillir. Depuis, la bestiole a grandi et rôde sur 111e, cherchant des proies afin d'éveiller une douzaine de congénères, encore au stade d'œufs. Un grand mystère entoure cette Horreur à peine entrevue. Les Fantômes supposent qu'elle représente le Mal incarné et qu'il faut la détruire. (Toute ressemblance avec un monstre spatial et hydrocéphale n'est absolument pas fortuite...) Sous sa forme de parasite arachnoïde blanchâtre, la bestiole est bien évidemment moins puissante, mais une fois sa transformation achevée elle devient rapidement le pire ennemi de toute autre forme de vie. Les caractéristiques de sa forme adulte sont laissées à votre discrétion mais sont proposées les caractéristiques du parasite précédant la naissance de l'alien.

Les dragonnets

A l'origine étaient les dragons. « Normalement », les dragons femelles pondent des œufs et les mâles les fécondent. Sur Akinya, il est arrivé qu'un dragon de passage féconde des œufs de gros lézards des marais et de crocodiles. La génétique et la vie choisissant parfois d'étranges voies, cela donna naissance aux dragonnets des marais et des jungles.

Tinors ou dragonnets des marais

Ceux-là sont une race intelligente et peu belliqueuse en raison de leur lâcheté naturelle. Leur

gueule en forme de bec possède de petites dents acérées beaucoup mieux étudiées pour empêcher une proie de se dégager une fois attrapée que pour attaquer proprement dit. Leurs petites ailes atrophiées ne leur permettent pas de voler mais peuvent augmenter légèrement leur vitesse de déplacement durant un court laps de temps. Leur régime est omnivore, bien qu'ils préfèrent manger de la viande et du poisson. Les tinors vivent en tribu, le chef étant le plus

vieux des mâles (et souvent le plus fort). Ils bâtissent de petites huttes de boue et de bois. Les femelles pondent un à douze œufs toutes les douze lunes et seuls un à trois petits arrivent à l'âge adulte. Il faut environ trois ans pour qu'un jeune devienne adulte.

Les dragonnets des marais ont un langage complexe à base de signes et de petits cris, mais la plupart savent parler d'autres langues (la plus courante étant le commun). Certains, plus intelligents que les autres, sont dotés de capacités magiques, limitées, mais indéniablement pratiques.

Tivaïs ou dragonnets des jungles

Les tivaïs sont intelligents et particulièrement agressifs. Spécialistes de l'attaque en embuscade, ils n'hésitent pas à tuer pour le sport. Leur gueule allongée ressemble à celle d'un alligator dont ils n'ont pas à envier la formidable dentition. Carnivores de préférence, ils aiment néanmoins déguster certaines plantes et insectes qui ravissent leurs palais et ils n'hésitent pas à manger n'importe quoi en période de famine. Leurs ailes insuffisamment développées ne leur permettent que de planer d'arbres en arbres ou de fondre sur leurs proies.



Des statues de cendres pétrifiées & des dragonnets eux aussi pétrifiés... mais pas pour longtemps

Les dragonnets des jungles vivent en tribus, le chef étant simplement le plus fort. Leurs nids de lianes et de feuilles construits dans les plus hauts arbres sont presque invisibles (90% de chances de ne pas les voir) et abritent souvent les femelles et les œufs. Les femelles qui survivent à l'accouplement pondent une trentaine d'œufs dont seulement un tiers parvient à l'âge adulte. Les tivaïs possèdent leur propre langage à base de signes et de petits cris, mais la plupart savent parler d'autres langues. Ils ont une capacité innée pour le camouflage et l'embuscade. A tel point que l'on pourrait se demander s'il n'y a pas quelque magie là-dessous.

Les akrines

Ces petites araignées arboricoles sont en fait des parasites. D'une belle couleur rouge vif et de petite taille elles colonisent en masse les jeunes arbres fruitiers et se gavent littéralement de leur sève, jusqu'à les faire dépérir. Au bout de quelques semaines, leur abdomen est bien gros. L'akrine se plaît à s'agripper de la branche et laisser pendre son corps rouge et lisse. Pour quelqu'un connaissant mal la jungle, elle peut alors ressembler à un gros fruit appétissant que l'on a envie de cueillir. Mais la bestiole possède une intelligence de groupe, une pensée commune à plusieurs centaines d'individus, et si une akrine est en danger c'est à la réaction de la communauté toute entière qu'il faut faire face. Les bestioles se laissent tomber de l'arbre et la victime est bien vite submergée par une pluie d'araignées rouges qui, même si leur venin n'est pas mortel individuellement, peuvent tuer des animaux de la taille d'un bœuf. Les colonies d'akrines peuvent varier de quelques dizaines d'individus jusqu'à plusieurs milliers en fonction de la nourriture qui est à leur disposition.

Les singes gris

Ces gorilles particulièrement agressifs sont en fait le produit d'une expérience magique. Légèrement plus grands que leurs cousins africains, leur poil varie de l'argenté au gris sale. Leurs yeux jaunes trahissent une haine féroce de l'humanité, sans doute due à un souvenir inconscient de ce que l'homme leur a fait subir. Particulièrement laids, leur visage possède certaines expressions tout à fait humaines bien que leur dentition soit entièrement animale. Ces grands carnivores habitent dans des cavernes ou des ruines non loin des lieux où ils étaient jadis utilisés comme gardiens. Leur agressivité et leur intelligence en font des prédateurs hors norme et redoutables pour l'homme. Leur force est peu commune et leur façon de tuer consiste le plus souvent à briser les membres afin de se délecter de la moelle osseuse. Cela dit, si la victime est encore vivante une fois arrivée au camp, elle ne le restera pas longtemps puisqu'elle constituera le repas. Bien qu'ils puissent tuer pour le plaisir, ils ne déciment jamais les animaux vivant sur leur territoire de façon à préserver une constante source de nourriture. Ces gorilles vivent en communauté de la même façon que leurs cousins, les femelles étant environ trois fois plus nombreuses que les mâles. Ce qui ne signifie pas qu'elles soient moins agressives, bien au contraire.

CARACTÉRISTIQUES

Pour AD&D

Les Fantômes

Climat/terrain : jungle
Fréquence : très rare
Nbre: 10-100
Classe d'armure : 8 (ou moins)
Déplacement : 12"
Dés de vie : 1 +
Nbre d'attaques : variable
Dégâts par attaque : variables
Attaque spéciale : variable
Résistance à la magie : standard
Intelligence : moyenne et plus
Alignement: NL
Taille : moyenne
Moral : stable
La plupart des Fantômes sont des guerriers de niveau : 1 (50%), 2 : 25%, 3 : 15%, 4 : 10%.
Pour un groupe de 30 individus, le chef est un guerrier de niveau 10 assisté par deux sous-chefs de niveau 6. A partir de 60 individus, le chef est un guerrier de niveau 12 et ses sous-chefs sont de niveau 8. Les femmes, les enfants et les vieillards sont considérés comme des personnages de niveau 0.
Le sorcier est considéré comme un clerc et il est de niveau 5-10.
Tous les membres de cette tribu possèdent, dans leur milieu naturel, les compétences de discrétion, de piégeage, de survie, d'embuscade et toutes celles appropriées pour la vie dans la jungle.

L'Horreur

Classe d'armure : 6
Déplacement: 18"
Dés de vie : 4+4
Nbre d'attaques : 1
Dégâts par attaque : ponte d'un embryon
Attaque spéciale : néant
Défense spéciale : projection d'acide
Résistance à la magie : néant
Intelligence : exceptionnelle
Alignement : NM
Taille : petite
Si l'attaque réussit, le petit monstre pond un embryon dans le corps de sa victime qui tombe immédiatement dans le coma. Cet embryon jaillira du ventre de son hôte (en le tuant sur le coup) 1d4+1 jours plus tard sous la forme d'un alien qui grandira très vite. L'acide, qui est en fait son sang, fait 2d6+3 pv de dégâts pendant 1 d3 rounds.
Les Tinors
Climat/terrain : marais
Fréquence : rare
Nbre: 1-6(6-24)
Classe d'armure : 5
Déplacement: 15"(20")
Dés de vie : 3-6
Nbre d'attaques : 3
Dégâts par attaque : 1 -4/1 -4/2-12
Attaque spéciale : variable
Défense spéciale : variable
Résistance à la magie : standard
Intelligence : moyenne et plus
Alignement: NL
Taille: moyenne (1,70m)

La majorité des tinors sont des créatures à 4 dés de vie. En cas de rencontre avec toute une tribu, il y a 4 chamans possédant 5 dés de vie, 2 sous-chefs possédant 6 dés de vie et un grand chef possédant une CA de 2 et 8 dés de vie. Tous les tinors ayant plus de 5 dés de vie peuvent jeter autant de niveaux de sorts par jour qu'ils possèdent de dés de vie. Ces sorts ne devront pas excéder le 3e niveau. Cette capacité magique est innée et ils peuvent ainsi lancer des sorts de n'importe quelle liste. Un tinor peut augmenter sa vitesse de déplacement (jusqu'à 20") durant un court laps de temps (1d6 minutes), et lorsqu'il est dans son marais il peut surprendre une fois sur six. En plus des mâles, un village abrite 6-24 femelles et jeunes qui ont 3 dés de vie. Chaque hutte peut aussi contenir 1d12 œufs. Les tinors ne combattent que contraints et forcés, ou pour défendre ce qu'ils estiment être leur territoire. Ils tenteront cependant toujours d'opter pour une solution pacifique.

Les Tivaïs

Climat/terrain : jungle
Fréquence : rare
Nbre: 1-8(6-36)
Classe d'armure : 4
Déplacement : 12" (15" en vol plané)
Dés de vie : 5-7
Nbre d'attaques : 3
Dégâts par attaque : 2-5/2-5/4-16
Attaque spéciale : variable
Défense spéciale : variable
Résistance à la magie : standard
Intelligence : moyenne et plus
Alignement : NE
Taille: moyenne (1,80m)
La majorité des tivaïs sont des créatures à 5 dés de vie. En cas de rencontre avec toute une tribu, il y a 2-6 guerriers possédant 6 dés de vie, 2 sous-chefs possédant 7 dés de vie et un grand chef possédant une CA de 0 et 10 dés de vie. Tous les tivaïs ayant plus de 6 dés de vie ont un souffle acide faisant 2d6+1 de dommages qu'ils peuvent utiliser une fois par jour. Ils surprennent 11 fois sur 12 et possèdent les pouvoirs suivants : Passage sans trace (3 fois par jour) et Langage des animaux (à volonté) comme un druide de 8e niveau. En plus des mâles, un village abrite aussi 2-12 femelles et jeunes qui auront 4 dés de vie. Chaque hutte peut aussi contenir 5-30 œufs.

Les akrines

Climat/terrain : jungle
Fréquence : très rare
Nbre: 10-100 (100-1000)
Classe d'armure : 9
Déplacement : 5"
Dés de vie : 1 pv
Nbre d'attaques : 1
Dégâts par attaque : 1 pv
Attaque spéciale : poison
Résistance à la magie : néant
Alignement: NN
Intelligence : animale
Taille: Mi
Moral : agité
Lors d'une attaque par une petite colonie (10-100 individus), chaque personnage se trouvant sous l'arbre sera la cible de 1d6+1

akrines. Pour une grande colonie, ce chiffre passe à 1d10+5. Le poison sécrété par les akrines est de type A (0/15 pv) et peut donc tuer assez facilement grâce au nombre.

Les singes gris

Terrain : ruines d'Hakyopolis Fréquence : très rare Nbre: 2-12(10-60) Classe d'armure : 5 Déplacement : 12" (9 dans les arbres) Dés de vie : 5+5 Nbre d'attaques : 3 Dégâts par attaque : 1-6/1-6/2-12 Attaque spéciale : broyer Défense spéciale : bonus de +2 au jet de surprise Résistance à la magie : standard Intelligence : moyenne et plus Alignement : NM Taille : grande (2,50 m et plus) Les singes gris sont intelligents et particulièrement astucieux. Leurs sens aiguisés leur donnent un bonus de +2 aux jets de surprise. Ils repèrent généralement leur proie et n'hésitent pas à tester ses défenses et à la harceler afin de déterminer son point faible avant d'attaquer. Si un singe gris frappe son adversaire avec ses deux bras il lui inflige 2d8 de dommages supplémentaires et peut lui broyer un membre (20 naturel sur l'un des jets d'attaque et c'est une fracture ouverte). S'il sent qu'il est mortellement blessé, un singe gris combattrait jusqu'au bout, mais dans le cas contraire il battra en retraite s'il perd la moitié de ses points de vie.

CARACTÉRISTIQUES

Pour Simulacres

Les Fantômes

La plupart sont des PMJ faibles (75 %), moyens (15%), forts (10%). Le chef est toujours un PMJ exceptionnel et ses sous-chefs des PMJ forts. Le sorcier utilise les listes de Guérison et de Divination.

L'Horreur

Test de combat : 8. Test de perception : 10.

Points de vie : 2. Points de souffle : 2.

Points d'énergie : 1. Rapidité 1. Armure : 2/0/0.

Dégâts : ponte d'un embryon.

Si l'attaque réussit, le petit monstre pond un embryon dans le corps de sa victime qui tombe immédiatement dans le coma.

Cet embryon jaillira du ventre de son hôte (en le tuant sur le coup) 1d3 jours plus tard sous la forme d'un alien qui grandira très vite.

L'acide, qui est en fait son sang, fait [G] PV de dégâts pendant 1d3 rounds.

Les Tinors

Lieu de vie : marais. Fréquence : rare.

Test de combat : 6. Test de perception : 10.

Points de vie : 3. Points de souffle : 3.

Points d'énergie : 2. Rapidité 2.

Armure : 1/0/1. Dégâts : griffes [C] PV, morsure [D] PV.

Test de camouflage en marais : 9.

Les chamans possèdent 4PV et 4 PS, le chef 6PV et 6PS, tandis que les femelles et les jeunes n'ont que 2PV et 2PS.

Les tinors ayant au moins 4PV peuvent lancer 1d3 sorts de niveau 1 (n'importe quelle liste) par jour. Le chef peut lancer chaque jour 1d3+1 sorts de niveau 1 ou 2.

Les Tivaïs

Lieu de vie : jungle. Fréquence : rare.

Test de combat : 9. Test de perception : 10.

Points de vie : 3. Points de souffle : 3. Points

d'énergie : 2. Rapidité 1. Puissance 1. Armure:

1/0/2. Dégâts: griffes [D] PV, morsure [E] PV.

Test de camouflage en jungle : 12.

Les guerriers possèdent 4PV et 4 PS et le chef 6PV et 6PS, tandis que les femelles et les jeunes n'ont que 2PV et 2PS. Les tivaïs ayant au moins 4PV possèdent un souffle qu'ils peuvent utiliser une fois par jour et qui fait [E] PV.

Les akrines

Lieu de vie : jungle. Fréquence : rare. Test de

combat : 4. Test de perception : 8. Points de vie :

1. Points de souffle : 1. Armure: 1/0/0. Dégâts:

morsure [A] PV. Lors d'une attaque par une

petite colonie (10-100 individus), chaque

personnage se trouvant sous l'arbre sera la cible

de 1d6+1 akrines. Pour une grande colonie, ce

chiffre passe à 2d6+3. Le poison sécrété par les

akrines a une virulence de 6 et fait [C] PV

supplémentaires.

Les singes gris

Lieu de vie : ruines. Fréquence : rare.

Test de combat : 10. Test de perception : 10.

Points de vie : 4. Points de souffle : 4.

Points d'énergie : 1. Rapidité 1.

Armure: 1/0/0. Dégâts: poings [C] PV

morsure [D] PV.

Tests de discrétion et de camouflage : 10.

Broie un membre sur un double-1,

pour la victime cela se traduit par la perte

de 2PS et le gain de 2 pts de malaise

en plus des dommages occasionnés.

CARACTÉRISTIQUES

Pour Warhammer

Les sommes de pièces d'or sont à diviser par 50.

Les Fantômes													
M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	30	20	4	5	6	35	1						

Garde-Chasse.

Chef de Fantômes													
M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	50	50	5	6	12	55	2						

Eclairéur.

L'horreur													
M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
5	42	0	2	4	5	55	1						

Pouvoir spécial idem AD&D.

Les Tinors

Prendre les caractéristiques des hommes lézards, livre des règles p.222.

Les Tivaïs

Prendre les caractéristiques des hommes lézards, livre des règles p.222.

Les akrines

Prendre les caractéristiques des Nuées, livre des règles p.242.

Les singes gris													
M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	40	40	5	6	15	45	1						

Capitaine mercenaire.

Quelques menus objets...

L'Urne de Pouvoir

L'histoire commence il y a quelques siècles quand deux mages, Arthus et Thazian, firent le pari le plus fou de toute leur longue vie. Ils étaient en concurrence et s'affrontaient constamment dans des compétitions magiques qui ne voyaient jamais de vainqueur, les deux étant toujours à égalité. Chacun voulait l'emporter afin de faire triompher son point de vue, l'un en prétendant que le Bien était le plus fort et l'autre pour démontrer l'écrasante supériorité du Mal. Bref, une querelle vieille comme le monde qu'ils décidèrent de résoudre par le biais du commun des mortels. Chacun d'eux façonna alors un puissant objet magique que seules des personnes en accord avec lui pourraient utiliser. Le bouclier de Pureté fut conçu pour être porté par quelqu'un de



profondément bon, et l'épée de Noirceur par quelqu'un de foncièrement mauvais. Les deux objets furent enchantés afin qu'une fois réunis ils servent de carte pour mener jusqu'au Dragon d'émeraude, un trésor fabuleux qui, jusqu'à présent, n'a jamais été retrouvé. Mais Arthus et Thazian ne s'arrêtèrent pas là, et pour corser le tout ils décidèrent que le trésor en question ne serait pas un simple tas d'or, trop facile à partager. Ils invoquèrent un dragon céleste dont ils placèrent l'essence dans une statue de pierre. Ensuite ils lui arrachèrent ses yeux de rubis et décidèrent que lorsque les yeux du dragon lui seraient rendus, alors il s'éveillerait et accorderait un souhait, et un seul, à celui qui l'aurait libéré. Ceci fait, les deux mages placèrent leurs pouvoirs magiques respectifs - l'enjeu de cet aber-

rant pari - dans une même urne, faite dans un cristal violet de grande taille et scellée magiquement. Le vainqueur gagnerait ainsi un pouvoir dépassant l'imagination tandis que l'autre serait réduit à l'état de simple mortel. Ils s'enfermèrent ensuite dans une autre dimension et s'endormirent d'un sommeil magique en attendant l'éveil du Dragon d'émeraude. L'Urne fut cependant endommagée au cours des siècles qui s'écoulèrent et les pouvoirs qu'elle contenait ont créé d'étranges phénomènes autour d'elle. Mais cette fuite risque aussi de décevoir les deux magiciens à leur retour, car il ne reste plus qu'une parcelle de la titanique quantité de magie déposée en son sein. Néanmoins, quelqu'un d'assez fou pour ouvrir l'urne pourrait théoriquement, s'il résiste toutefois à la terrible surcharge de magie, se retrouver doté de très importants pouvoirs. Dans le cas contraire, les phénomènes créés par la libération soudaine de tant de pouvoir pourraient avoir de très graves conséquences (libération immédiate de démons majeurs, création d'armées de morts-vivants, déluge de feu, glaciation de certaines régions, etc.). Pour ces raisons, l'Urne reste un outil entre les mains du MJ qui, à coup sûr, saura en faire bon usage.

Le bouclier de Pureté

Fait d'un alliage précieux, ce bouclier aux magnifiques motifs d'argent et de platine est indestructible. Sa nature magique confère à son porteur une protection exceptionnelle contre les souffles de dragons et les projectiles. Une grande partie d'une carte au trésor et de la légende du Dragon d'émeraude est finement sculptée dessus. Cependant une large bande lisse de la largeur d'une épée le traverse verticalement afin que le trésor ne puisse pas être découvert sans le concours du possesseur de l'épée de Noirceur.

L'épée de Noirceur

Forgée dans un acier noir et veinée de rouge, cette superbe épée longue ressemble à l'œuvre d'un démon. Indestructible, elle confère de sombres pouvoirs à son porteur comme celui d'animer les morts ou de drainer l'âme des êtres vivants. La lame est couverte d'indications complétant parfaitement la carte partielle et la légende du Dragon d'émeraude sculptées sur le bouclier de Pureté.

Les yeux du dragon

A la fois magiques et indestructibles, ces deux yeux de rubis représentent un trésor non négligeable. Les pouvoirs qu'ils confèrent sont certes peu puissants, mais tellement pratiques ! Ils peuvent en effet guérir certaines blessures, et si l'on a la curiosité de regarder au travers ils font découvrir toutes les choses invisibles ou magiquement cachées dans son champ de vision.

Le sceptre des Étoiles

Jadis trouvé dans les profondeurs du temple d'Acier, cette arme redoutable a la forme d'un bâton métallique surmonté d'un globe en diamant. Une simple pression sur une zone déterminée du sceptre en fait jaillir un rayon lumineux pouvant trancher aussi bien les chairs que le métal.

s'agit bien évidemment d'un laser de haute puissance, appelé le sceptre des Étoiles en raison de sa provenance. Le grand prêtre l'utilise rarement comme arme, ne sachant jamais à quel moment la magie du rayon lumineux cessera. Il a toujours fonctionné jusqu'à présent mais fonctionnera-t-il toujours?...

CARACTÉRISTIQUES

Pour AD&D

Bouclier de pureté

Bouclier magique +3, +5 contre les souffles de dragons et qui confère à son porteur une protection contre les missiles comme le sort de 3e niveau Protection contre les missiles non magiques. Le bouclier ne peut être utilisé que par un personnage Bon Loyal ; il infligera 1 d10 pv de dommages par round à un porteur d'un autre alignement.

Épée de noirceur

Épée +3, voleuse de vie, avec 3 fois par jour le pouvoir de création de morts-vivants comme le sort de 3e niveau Animation des morts lancé comme un clerc de 12e niveau. L'épée ne peut être utilisée que par un personnage Chaotique Mauvais; elle infligera 1d10 pv de dommages par round à un porteur d'un autre alignement.

Les yeux du Dragon

Rubis magique avec les pouvoirs de Soins mineurs cinq fois par jour et Vision véritable.

Le sceptre des étoiles

Le faisceau laser du sceptre fait 1 d10+5 pv de dommages à chaque utilisation. Il contient dix charges et se recharge grâce à des capteurs solaires, à raison d'une charge par heure d'exposition.

CARACTÉRISTIQUES

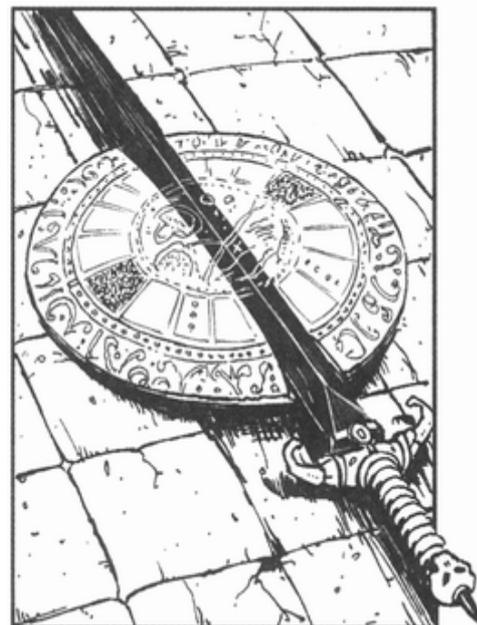
Pour Simulacres

Bouclier de pureté

Bouclier magique accordant une armure de 3/0/0 et de 6/0/0 contre les souffles de dragons. Les projectiles non magiques d'une taille raisonnable (épée longue au maximum) semblent de plus automatiquement déviés et n'atteignent que très rarement (réussite critique) le porteur. Le bouclier ne peut être utilisé que par un personnage Bon ; il infligera [E] PV de dommages par minute à un porteur d'un autre alignement.

Épée de noirceur

Épée conférant un bonus de +1 à tous les tests de combat. Lorsqu'un double-1 est obtenu elle draine 1 pt de Cœur à sa victime. Si cette valeur devait être réduite à zéro alors la victime mourrait immédiatement. Le possesseur de l'épée peut aussi animer, trois fois par jour, 2d6 zombies comme le sort de nécromancie Créer un zombie (SangDragon p.37). L'épée ne peut être utilisée que par un personnage Mauvais; elle infligera [E] PV de dommages par minute à un porteur d'un autre alignement.



Les yeux du Dragon

Rubis magique avec les pouvoirs de Quérir les blessures (SangDragon p.37) cinq fois par jour et Détection de la magie (SangDragon p.31) combiné à Détection des êtres invisibles (SangDragon p.39).

Le sceptre des étoiles

Le faisceau laser du sceptre fait [F] PV de dommages à chaque utilisation. Il contient dix charges et se recharge grâce à des capteurs solaires, à raison d'une charge par heure d'exposition.

CARACTÉRISTIQUES

Pour Warhammer

Bouclier de pureté

2 points d'armure sur tout le corps. Rend le porteur immunisé au sort de Malédiction d'attraction des projectiles.

Épée de noirceur

Tous les êtres tués avec cette épée deviennent des morts-vivants qui obéissent aux ordres du porteur de l'épée.

Les yeux du Dragon

Gemme de pouvoir qui contient 3 sorts de Guérison des blessures mineures. Ne peut être utilisée que par un Magicien.

Le sceptre des étoiles

Arme laser qui occasionne 1 d10+5 Blessures. Annule toute armure. L'arme contient dix charges et se recharge par exposition au soleil (une charge par heure d'exposition au soleil dans une complète immobilité).



Vingt milieu

Joueur 1 : «Est ce qu'une boule de feu fonctionne sous l'eau?»

Joueur 2 : «Les algues que tu m'as décrites, sont-ce des *Delesseria Sanguinea*?
Des Laminoria Longissima? *Des Fucus Vesiculosus* ? »

Meneur de jeu : «Euh... attendez les gars, je consulte les règles...»

Vous vous êtes déjà trouvé dans cette situation? Alors, voici des réponses et plein d'autres astuces croustillantes pour éviter les remarques désobligeantes du style: «Eh! ton dragon en tong devant le donjon!»

Planter le décor sans se planter

Une bonne aventure c'est avant tout une ambiance réussie. Alors n'hésitez pas à développer de longues descriptions qui permettent à tout moment de plonger les personnages joueurs (PJ) dans une atmosphère qui colle avec votre scénario.

Tout d'abord dans les profondeurs océaniques, tout est silence et quiétude. Rien ne vient troubler le calme abyssal. Les déplacements se font harmonieusement, chaque geste est le fruit d'un effort mesuré. De nuit, la pénombre habille régulièrement le paysage et transforme le moindre relief en une forme fantasmagorique susceptible d'imprégner l'imaginaire des joueurs et de créer un climat propice au suspens. En revanche, de jour, les myriades de poissons multicolores qui décrivent de majestueuses farandoles et scintillent sous les rayons du soleil, offrent un spectacle d'une fantastique beauté et favorisent le repos et la quiétude.

Mais cette sérénité peut vite se métamorphoser en chaos, confusion et peur: les prédateurs rôdent, en un instant les eaux frémissent, et dans le sillon d'une bête monstrueuse il ne reste plus que tristesse et désolation face à la perte d'un compagnon. Une fois le calme revenu, une nappe de sang et l'absence d'un PJ ou d'un PNJ confirme la désagréable vérité: bien plus qu'à la surface, sous les eaux, la vie est un bien éphémère. La réussite de votre aventure dépend donc de l'alchimie de ces différents ingrédients que sont l'imaginaire, le fantastique, le flou artistique. Après cela il ne vous reste plus qu'à choisir une

musique de votre cru, à allumer l'aquarium de grand père et on s'y croirait presque...

La gestion des combats

A moins d'avoir recours à des moyens magiques (voir plus loin), les aventuriers ne combattent pas en milieu aquatique de la même façon que sur le plancher des vaches. Les gestes s'effectuent plus lentement, et la résistance que l'eau offre aux mouvements handicape les PJ dans les combats. Ainsi pour chaque tranche de 10 mètres de profondeur, les jets pour toucher se réalisent à -1. A 200 mètres de profondeur, le combat est virtuellement impossible puisque le malus est de 20. D'autre part certaines armes sont inutiles. C'est le cas des armes contondantes comme les massues ou les marteaux, qui offrent à l'eau une surface de résistance importante. Pour des raisons similaires, il est plus facile d'empaler un adversaire en se fendant que de tenter une manœuvre de côté avec une épée. Plus l'arme est profilée, moins elle offre de prise à l'eau et plus elle est efficace. Dans ce raisonnement, on peut conclure que les armes les plus adaptées au milieu aquatique sont les arbalètes - qui ne sont après tout que les dignes ancêtres de nos harpons modernes. Il est alors possible de ne pas appliquer les règles de pénalité pour ce type d'arme. Vous pouvez cependant, utiliser les règles du Guide du Maître page 92, pour gérer les combats. Dans ce cas, les aventuriers combattent avec un malus de 4 aux jets; ce malus ne tient aucunement compte de la profondeur à laquelle évoluent les PJ.

La première question (souvent mise à l'index, et à tort !) concerne les livres de sorts eux-mêmes. Ces ouvrages, véritables encyclopédies du

savoir magique, sont faits de papier et d'encre. Même s'il est juste de leur conférer des qualités magiques intrinsèques, ils ne demeurent pas moins sensibles à l'eau. Les pages sont susceptibles de se détériorer et les écrits de disparaître tout bonnement. Cette prise de conscience par vos joueurs peut être utile pour installer un climat de suspens chaque fois qu'un joueur de sort est contraint à user de son livre. Il est facile de demander aux mages de réaliser un Jet de Sauvegarde (JdS) pour leur «missel». La règle à employer peut être la suivante: obtenir avec 1d20 un nombre inférieur ou égal à la somme des niveaux de sorts contenus dans l'ouvrage. Ainsi un mage disposant d'un livre avec 2 sorts du niveau 1 et 1 sort du niveau 2 doit obtenir un résultat inférieur ou égal à: $(1+1+2) = 4$. Ce système intervient essentiellement lorsque les magiciens sont dans l'obligation de réapprendre leurs sortilèges. Néanmoins n'appliquez pas cette option si vos joueurs ont créé un moyen pour rendre leur livre étanche. D'autre part, certains sorts comme Souhait Mineur peuvent parfaitement annuler, après coup, l'effet dévastateur de l'eau. Ensuite, nombre de sortilèges ne fonctionnent pas sous l'eau, ou leurs effets sont altérés, en bien ou en mal. Tout d'abord, l'ensemble des sorts basés sur le feu sont inopérants (cf. règles du GM p.92). De même, les sortilèges qui font appel à des ingrédients n'existant qu'à la surface (présence de nuages, nécessité d'avoir de l'air en grande quantité, etc.), ne fonctionnent pas sous l'eau. C'est le cas, par exemple pour les prêtres, des sorts Arc-en-Ciel, Serviteur Aérien, Clair d'Étoiles ou encore Marche Aérienne; et pour les magiciens des sorts Altération des Feux Normaux, Feuille



Sous les mers

lement de nuages pour obtenir le résultat souhaité.

En revanche certains sorts sous l'eau engendrent de nouvelles conséquences. Cela peut être le cas par exemple de Mur de Vent. Il est envisageable de remplacer le vent par un courant marin. Ainsi le sort Mur de Vent devient un Mur de Courant. Il en est de même pour Rafale qui peut provoquer un courant marin de force équivalente au vent qu'il provoquerait en surface. De même, le sort Nuage de Brouillard, peut se concrétiser par un jet d'encre, à la manière des poulpes. N'hésitez pas à faire preuve d'imagination, pour altérer la forme sous laquelle apparaît le sort.

D'autres sorts peuvent se révéler plus redoutables sous l'eau qu'à la surface. Un simple sort de Gravité Inversée peut être mortelle quant il expédie sa victime à la surface, sans tenir compte des arrêts obligatoires aux paliers de décompression. Le sort d'Éclair gagne aussi en puissance. L'eau étant conducteur d'électricité, il est possible de lui conférer les mêmes propriétés qu'un sortilège de Boule de Feu employé en surface (cf. GM p.92). Un sort de Respiration Aquatique inversé, est une arme formidable sous l'eau. La victime perd sa capacité à emmagasiner et à fixer l'oxygène. Elle meurt donc noyée.

Les sorts de Lévitacion, Vol, Rapidité permettent aux bénéficiaires, de se déplacer ou de combattre en milieu aquatique sans tenir compte des malus provoqués par la résistance de l'eau. Il est également possible de combiner plusieurs sorts. Ainsi un sort de Transmutation de l'Eau en Poussière transforme une masse de liquide en boue. Boue qui peut à son tour être métamorphosée en Pierre à l'aide du sort approprié, afin de combler une faille ou encore de créer une petite cachette.

Les innovations ne manquent pas. Tout est permis, dès l'instant que la logique est préservée. Le monde sous-marin constitue un fabuleux terreau de possibilités, qui ne peut qu'enrichir votre aventure en rebondissements et découvertes multiples.

Les objets magiques

Vous avez la possibilité d'intégrer dans une aventure des objets issus des règles de votre jeu favori, mais également des objets de votre création. Bien entendu, les objets magiques, souffrent des mêmes altérations que celles appliquées aux sorts. Ainsi une Baguette de Feu ne fonctionne plus sous l'eau. Une Baguette d'Extinction ne présente plus aucune utilité. Ou encore essayer

Contes sous-marins

Le milieu aquatique ménage un espace suffisamment important à l'inconnu pour que vous puissiez y inclure des histoires légendaires. Nous vous proposons plusieurs amorces possibles qu'il ne vous reste plus ; qu'à développer.

Les Gargantuesques Huîtres de Crima

Crima est une femme qui règne sur les flancs désolés d'un ancien volcan sous-marin. Elle emploie tout son savoir magique pour cultiver des huîtres d'une taille incroyable et récolte les perles gigantesques. (100000 pièces d'or pour la plus grosse!)

L'Arche des profondeurs. Une arche de pierre enjambe une forêt d'algues carnivores. En son milieu, une créature hybride, à mi-chemin entre l'homme et le dragon bloque l'accès à l'autre extrémité. La légende raconte que de l'autre côté, il est possible d'accéder aux merveilleux jardins de Poséidon et de goûter aux fruits exquis et magiques des Arbres de la Vie.

La Caverne des immortels. La légende raconte que Poséidon aurait versé des larmes de bonheur lors de la naissance de sa première fille. Des pleurs du dieu serait né un lac au fond d'une caverne. Toute personne s'y baignant recouvrerait la jeunesse !

La Porte des océans. Cette porte a l'apparence d'un tourbillon qui se déplace quotidiennement. La légende raconte qu'en y pénétrant, il est possible de passer instantanément, d'un océan à l'autre.

d'allumer un Brasero, c'est comme vouloir craquer une allumette dans sa baignoire au moment de la douche. Cependant, là encore, les joueurs disposent d'une panoplie époustouflante (absolument!) de possibilités. Rien n'interdit de créer une bulle d'air (grâce au sort du même nom) pour y enflammer à l'intérieur son brasero portatif! De façon identique, les Ailes de Vol deviennent de gigantesques nageoires, facilitant les mouvements dans l'eau!

Moult objets magiques se révèlent être fort appréciables dans un milieu aussi hostile que le monde sous-marin. C'est le cas des Bottes Magiques qui gardent leurs propriétés sous l'eau. Une paire de Bottes de Sept Lieux permet de se déplacer à grandes enjambées. Une paire de Bottes Ailées ou de Rapidité peut contrecarrer l'effet néfaste de l'eau sur les mouvements. Certains objets magiques comme la Cape de la Raie Manta sont spécialement étudiés pour agir sous l'eau, et se révèlent être d'un usage fort appréciable.

Il est possible aussi d'imaginer toute une gamme de nouveaux objets magiques ne fonctionnant qu'immergés : un bâton qui se transforme en anguille électrique ou en algue Carnivore géante? Une Figurine Enchantée à l'effigie d'un poisson géant ou encore un ceinturon de Force de Dragon Tortue?

Conclusion

Voilà tout est dit ou presque. Après la lecture de ces deux pages, vous pourrez bluffer vos joueurs par votre connaissance de l'univers médiéval-fantastique sous-marin. Si des questions hantent toujours vos nuits, vous avez la possibilité de compléter les présentes informations avec le Guide du Maître aux pages 92 et 93, ainsi qu'avec le Manuel des Joueurs aux pages 133 et 134.

ANNEXES

Pour Simulacres

Se battre sous l'eau.

Savoir utiliser une arme sous l'eau n'est pas vraiment un talent, ni une restriction.

Il s'agit d'une mesure indiquant jusqu'à quel point vous arrivez à vous battre sous l'eau.

Le «talent» Combat sous-marin indique donc le niveau maximal auquel vous utilisez vos armes sous l'eau. Il a une base de -4 mais on peut accorder une base de -2 aux personnages qui ont le talent de Natation.

Exemple : vous avez le talent Épée +1.

Si le «talent» Combat sous-marin vaut -2 pour vous, vous ne pourrez utiliser votre épée qu'au niveau -2. Pour utiliser votre épée au rendement maximal, il faudrait que vous ayez le talent de Combat sous-marin au même niveau, soit +1. De plus, toute tranche de 10 m de profondeur amène un malus de -1 cumulatif pour se battre. Malus maximal de -8.

Pour Warhammer

Les prix en PO sont à diviser par 50. Pour la gestion des combats, comptabilisez -10 % par tranche de 10 mètres de profondeur.

Texte: Stéphane Pain. Illustration: Emmanuel Arabde

