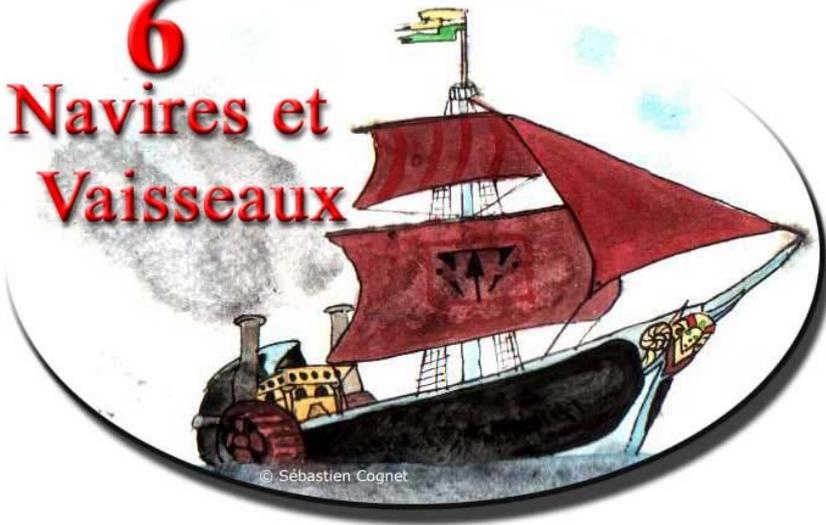


EastenWest

Le Webzine du Jeu de Rôle - <http://eastenwest.free.fr>

6 Navires et Vaisseaux



- Présentation de l'univers de **Métabarons**
- Interview de **Merlinpinpin**, Etonnants Rôleurs
- **Herbier** et Recettes de l'Apothicaire
- La suite d'**Humble Mortel**, roman de Fantasy
- **Multimondes**, un jeu oublié
- Et les inspis/présentations de sites...

CAMPAGNE ADD

Le Navire et le Champion

Êtes-vous ce que vous semblez être ? Ou êtes-vous réellement la réincarnation de ce champion éternel ? La lutte sera rude, et elle commencera par la lutte contre soi-même...

SCENARIO TSALIAR

Souvenir de Guerre

En Nouvelle Maestrie, un meurtre mystérieux va mener les Initiés à la poursuite de traces du passé. Où l'on découvrira les horreurs de la Guerre et ses funestes conséquences.

SCENARIO AGONE

De Profundis

Je suis celle qu'il retrouve à chaque fois. Celle vers qui il revient. Et cette fois sera la dernière...

AIDE DE JEU GÉNÉRIQUE

La navigation interstellaire pour les nuls

Intermède obligatoire à ton bon space op qui se respecte, le vol spatial a été imaginé sous de multiples aspects. Une petite mise au point pour éviter d'en faire une fade copie de la conduite automobile. Étoiles, garde à vous !

ET DES SCENARIOS POUR...

Métabarons, Star Wars, Stormbringer/Elric, Disque-Monde

Les Bourmous passent commande



EastenWest

Le Webzine du Jeu de Rôle - <http://eastenwest.free.fr>

Sommaire

DOSSIER NAVIRES ET VAISSEAUX

- 3 **Le Navire et le Champion**
Campagne pour ADD, par Pascal Rivière
- 24 **Souvenirs de Guerre**
Scénario Tsaliar, par Cabos
- 33 **La navigation interstellaire pour les nuls**
Aide de jeu futuriste, par Jean-Luc
- 38 **De Profundis**
Scénario Agone, par Mario Heimburger
- 45 **La Forêt d'Airain**
Scénario Elric/Stormbringer, par Ghislain Thiery
- 52 **Une histoire d'identité**
Scénario Métabarons, par Mario Heimburger
- 62 **L'Ombre de la Bête**
Campagne Star Wars (1/3) par Laurent Maronneau
- 69 **A toute voile !**
Mini-scénario Disque-Monde par Ghislain Thiery
- 71 **Présentation Métabarons**
Présentation de l'univers par Siltis
- 74 **Humble Mortel, chap. 3-6**
Roman par Philippe de Quillacq
- 82 **Herbier, tome VI**
Aide de jeu générique par Benoît Martin
- 83 **Les Recettes de l'Apothicaire (2)**
Aide de jeu générique par Benoît Martin
- 84 **Multimondes**
Un jeu méconnu présenté par Mario Heimburger
- 86 **Merlinpinpin**
Une interview réalisée par Christophe Osswald
- 88 **Inspis**
Sélection de livres
- 90 **Freepikachu**
Présentation du site par Christophe Osswald

Prochain Numéro

« le Commerce »

Sortie fin mars 2002

N'hésitez pas à nous faire parvenir vos propositions d'articles à l'adresse eastenwest@hotmail.com

Voilà donc l'année 2001 qui se termine, et ce numéro 6 est livré comme tous les autres dans les délais (touchons du bois !)

Le bilan est on ne peut plus positif. En 7 numéros, la diversité des rédacteurs a amené un contenu aussi varié que riche, et les choses ne sont pas terminées : nous espérons vivre encore des rencontres aussi intéressantes. Comme avec Siltis (animatrice du site officiel de Métabarons) ou encore les auteurs qui nous proposent spontanément des articles.

C'est à la diversité que l'on mesure la vivacité, et dans un monde aussi fermé que le jeu de rôle, les guerres intestines et les luttes passionnées faisant foi, seul un brassage large peut permettre de garder en vie un loisir que l'on disait moribond, mais pour lequel les créations n'ont jamais été aussi nombreuses....

Nous ne pouvons que souhaiter que 2002 se révèle encore plus fertile pour l'Imagination, la Création, la Convivialité et le Plaisir, les quatre points cardinaux de notre passe-temps favori.

La rédaction

EastenWest – Le webzine du jeu de rôle
<http://eastenwest.free.fr>

Webzine initié par « Les Compagnons d'Elendil », association colmarienne de jeux de simulations.

Rédacteur en chef : Mario Heimburger
Ont participé à ce numéro : Sébastien Cognet, Jean-Luc, Ghislain Thiery, Benoît Martin, Mario Heimburger, François Bilem, Philippe de Quillacq, Laurent Maronneau, Siltis, Christophe Osswald - Dessinateurs : Ghislain Thiery, Sébastien Cognet, Alexis Le Clezio, Elisabeth Thiery – Correctrice : Elisabeth Thiery.

Techniques utilisées : Microsoft Word 97 et Adobe Acrobat 5.0 pour la version téléchargeable – Mysql, PHP3 et Macromedia Dreamweaver 3.0 pour le site – Adobe Photoshop 5.5 pour le traitement graphique.

Tous les articles présentés dans ce webzine restent la propriété intellectuelle de leurs auteurs. N'hésitez pas à nous contacter pour nous raconter comment vous avez utilisé les articles présentés.

Pour participer au webzine, prenez contact avec nous pour connaître les thèmes en cours de préparation.

Contact : EastenWest@hotmail.com

Pour ne manquer aucun numéro, inscrivez-vous sur la liste de diffusion du webzine.

Le Navire et le Champion

Une campagne ADD par Pascal Rivière

A Lionel, que je m'acharne à copier...

Une campagne anormale de AD&D II pour niveaux 10 à 12, sans plan, sans trésor, mais avec une princesse à délivrer, un robot stupide et des moinillons enragés...

AVERTISSEMENT ET REMERCIEMENTS :

Voici un extrait d'un cycle de dix campagnes de AD&D commencé en 1991. Il s'agit du dernier opus. J'ai tenté de résumer et de simplifier, au moyen de nombreux raccourcis, cet univers et cette narration pour les rendre cohérents et immédiatement utilisables. La tâche n'est pas aisée, et j'espère que cette articulation d'événements et de personnages ne vous semblera ni trop complexe, ni trop naïve. Il me faut remercier quelques personnes. Mes joueurs, d'abord, à qui j'emprunte aujourd'hui leurs personnages et leurs noms. Merci, d'abord, à Michael, Héros Eternel depuis maintenant dix ans, à Frank « Djerrak » et à Tintin « Osgaliath ».

Ce document étant relativement long, il arrive que certains lieux et personnages – comme Tryncyfiel ou Osimandias – ne soient que peu décrits, et dénués de caractéristiques. Ceci ne devrait normalement pas porter préjudice au jeu.

J'adresse toute ma reconnaissance aux auteurs à qui j'ai fait des emprunts répétés : Clive Barker, pour ses romans *Imajica* et *Secret show*, Michael Moorcock pour le thème du Champion Eternel, Gunilla Johson, Michael Petersen, et Magnus Seter pour le RPG *Kult*, et toute l'équipe – trop longue à citer – du RPG *Mutant Chronicles*.

Mes joueurs ont également vu pour influence *Visions of Escaflow*, un manga que je ne connaissais pas – et que je déteste –. Pour ma part, je pensais plutôt au jeu vidéo *Final fantasy*...

Je propose aux détenteurs de *Mutant Chronicles* d'effectuer un « cross-over » avec différents éléments de ce jeu. Les concepteurs ont opéré un travail graphique intéressant. Pourquoi ne pas l'utiliser et montrer à vos joueurs ce qu'est un Séide de l'armée déferlante (un Népharite de Illian dans M.C.), un Fléau de guerre Bathorex (un Ranger vénusien de Bauhaus), un Razide ou un Maraudeur (beurk) ?

Notons, enfin, que l'action se passe sur la côte sud-est du Continent Supérieur. Les terres sont sèches, arides. Nous sommes en été. Toutes les cités décrites se trouvent sur le rivage, hormis Centenial qui se trouve au nord du continent, ou plutôt qui l'engouffre...



© Ghislain Thiery

UNIVERS ET MYTHOLOGIE

Centenial est la ville-universum, le modèle premier des cités, l'origine des villes du **Multivers**, c'est-à-dire de l'ensemble des dimensions spatio-temporelles dans lesquelles existent les *Vivants*. La cité est gigantesque, elle couvre plusieurs milliers de kilomètres-carrés. Elle repose sur un monde appelé le

Continent Supérieur, une étendue terrestre unique entourée par l'eau et par les rêves de **Quiddity**.

Quiddity est l'Océan primal, la source de l'inspiration, des rêves et de l'imagination, duquel les hommes peuvent retirer l'énergie créatrice et la révélation mystique. C'est à partir de Quiddity et au



moyen de **Hismerhill**, à la fois stylet, pinceau et instrument de musique – et surtout Epée Première – que le **Démiurge** créa le Multivers. Il relia les **Mondes** par les **Portes de Bronze** – en réalité un seul et même seuil présent à la fois sur tous les Mondes et ayant l'apparence d'une gigantesque porte à double battants de 20 mètres de haut et de 12 mètres de large, couverte de gravures symboliques ésotériques et runiques (en fait les symboles de tous les Mondes existants), flottant dans le ciel et conduisant au Monde désiré selon un rituel magique.

Le Démiurge fonda l'équilibre des Mondes sur un rapport harmonieux entre la Loi et le Chaos et entre le Bien et le Mal. Mais bientôt, le chaos échappa à l'ordre du Démiurge et le mal suivit l'exemple de son frère. Au Pays Fantastique, le premier des Mondes créés, **Morvran**, Haut-elfe, porteur de l'Epée sacrée Hismerhill et roi des Dieux, se retrouva opposé au **Duc D'Eibon**, son frère, qui le trahit au profit du Seigneur des ténèbres, devint général des armées du mal et dirigeant des Sept Nécromants. D'Eibon envahit les Mondes, défit les forces de Morvran et tua ce dernier dans un guet-apens, alors que le roi fuyait seul pour mettre à l'abris son fils unique, **Dénédor**. Il s'empara de Hismerhill, mais un dragon surgit des cieux lui arracha l'enfant ...

Le Démiurge, furieux de la nature des événements, créa alors le Champion Eternel et l'incarna sur chacun des Mondes. Au Pays Fantastique, il se fonda dans le corps et dans le destin d'un enfant devenu orphelin : Dénédor. De même, chaque Monde renferme des Compagnons d'Eternité, les compagnons d'aventure du héros.

Celui-ci grandit, recueilli par un baron humain, dans un monde soumis à la tyrannie et à la violence. Ses aventures sont nombreuses et longues. Les Compagnons de l'Aube – Dénédor et ses amis – livrent une guerre sans merci contre les Sept Nécromants. Leur quête les lance à la poursuite d'une boîte magique noire et ouvragée dans laquelle s'enfoncent sept serrures, puis à la recherche des sept clés, détenues chacune par un Nécromant. Au bout de leur recherche, Dénédor tue D'Eibon dans un duel homérique, récupère la boîte, et l'ouvre : elle engloutit le Seigneur des Ténèbres.

Le Multivers vivra quelques éons heureux. Mais le Démiurge, rendu fou par la solitude, créa une force de destruction brut, le **Néant**, qui l'entraînera ainsi que la majorité des Mondes dans l'extinction absolue. Il ne restera de cet événement cosmique que quelques morceaux de Mondes flottants dans le vide et des rescapés terrorisés. Dont Aran, Champion Eternel de l'ancien monde de Rhêl, accroché sur un extrait de son royaume.

La civilisation va se reconstruire. Un individu ingénieux va découvrir que ces morceaux de Mondes sont reliés par des lignes d'énergie invisibles sur lesquelles le bois flotte. Des navires, ayant la possibilité de flotter sur ces lignes, vont être construits. Une Guilde dite « des Traverses » - c'est ainsi que l'on nomme ces lignes d'énergie – va naître, et les Royaumes vont être relayés. La communication et le commerce reprennent. La vie économique, politique et sociale reprend son cours.

Aran et ses Nouveaux Compagnons reprennent la bataille contre le Néant, anti-force entourant les Royaumes des Traverses et ranimée par l'effervescence vitale. Au cours d'un nouvel âge héroïque, les Compagnons parviennent au moyen de Hismerhill retrouvée à retourner le processus d'anéantissement sur le Néant lui-même et à faire renaître du vide l'ensemble des Mondes et de leurs habitants. C'est une deuxième création divine.

C'était à l'âge héroïque, il y a de cela des milliers d'années. En réalité, peut-être ne s'agit-il que de vieilles croyances ?

Le fait est que, sur le Continent Supérieur, on croit aujourd'hui en Dénédor comme on croit en un messie et en un mythe. Imaginez que le Christ revienne sur Terre et se présente tel quel...

Et pourtant, les habitants du Continent Supérieur auraient bien besoin de l'aide d'un héros cosmique, car sept personnages ont refait leur apparition en se déversant des enfers sur leurs terres.

CENTENIAL, AUJOURD'HUI...

Les enfers et le **Peuple-démon** furent conduits à Centenial par le **Concile**, un groupe de sept Archimages vénérant chacun un **Seigneur des Abysses**. L'unité du Concile explosa peu après leur arrivée ; depuis, les Archimages sont bannis.

Mais une partie du peuple-démon a abandonné et trahi ses maîtres pour vivre avec les humains. Le **Schisme** a divisé les enfers, et une fraction du Peuple-démon s'est coalisée avec les humains contre le Concile. Ils ont formé la

Réconciliation. Depuis la guerre du Schisme, la Réconciliation tient Centenial et a repoussé les Seigneurs des Abysses dans les cités secondaires du Continent Supérieur. Aussi, Centenial est-elle entourée par les **Orthodoxes** et constamment menacée par les assauts des **Hordes**. Jusqu'à présent, les Seigneurs n'ont pas su s'allier pour prendre la cité. Certaines collusions, certes, sont nécessaires. Aussi l'argent et la tyrannie, la religion et la magie, ou la guerre et le pouvoir ont-ils besoin l'un de l'autre pour subvenir à leurs besoins et



réaliser leurs desseins. Mais la coalition générale est empêchée par D'Eibon qui divise les enfers tant qu'il ne sera pas certain d'être, une nouvelle fois, le Souverain des Seigneurs, ces derniers s'étant émancipés de sa domination après qu'il ait été mis en échec par Dénédor et les Compagnons de l'Aube.

Chacun des Seigneurs est agissant à partir des cités périphériques de Centenial pour faire sombrer le Multivers dans le Chaos, un état de désordre qui déchirera l'ordre cosmique, détruira les frontières et permettra le passage des troupes infernales sur l'ensemble des mondes.

Centenial est protégée par un champ de force magique et par les **Dragons d'acier**,

machines dotées de volonté - plus que d'intelligence - et créés par les **Techno-mages**. C'est une cité gigantesque. Toutes les portions ne sont pas tenues par la Réconciliation ; des territoires sont laissés à l'abandon, d'autres sont encore tenus par les Archimages du Concile, qui, divisé et éclaté, ne représente apparemment pas une menace importante pour la Réconciliation.

Les deux plus puissantes forces de la Réconciliation sont la noblesse seigneuriale des Techno-mages Hauts-elfiques et les **Hérésiarques** - ainsi appelle-t-on le peuple-démon sécessionniste -.

L'instance dirigeante se nomme le **Symposium**.

LES OPPOSANTS

Les Seigneurs sont donc au nombre de sept.

Le Duc d'Eibon vit à Yzorderrex : il représente la perversion de la race Haut-elfique, la magie, la conquête et le pouvoir. Il est le seigneur d'Yzorderrex. Ses guerriers sont appelés Séides de l'Armée Déferlante.

A son arrivée sur le Continent Supérieur, le Duc, en premier, usa d'un sortilège haut-elfique puissant et ancestral qui lui permit d'inféoder tous les dragons du monde. Il les a vidés de leur intelligence et de leur mémoire, les a transformés en machines de guerre destructrices et les a rebaptisés Dragons d'Yzorderrex.

Il a ensuite réouvert la Porte qui relie le Continent Supérieur au Multivers ; un commerce avec les voyageurs d'autres mondes a permis de suppléer à la fermeture de Centenial sur elle et de permettre aux Seigneurs de vaquer à leurs occupations et de satisfaire à leurs besoins.

Bathorex : il est le seigneur de la technologie et de la guerre, des bourreaux, des armes et des fous de guerre. Sa cité est sporadiquement un lieu de combat entre ses troupes ou entre elles et les habitants humains. Bathorex pourvoit chacune des forces en armement et s'amuse de ce champ de conflits et de stratégies. Les meilleurs chefs de guerre deviennent ses lieutenants, le temps de leurs réussites militaires. En dehors de ces temps de guerre, la cité est toujours balayée par

des micro-conflits, des violences et des crimes. Elle est aussi le premier marché d'arme du Multivers. A l'occasion de ces rencontres commerciales, tout conflit susceptible de déranger le commerce est interdit et sauvagement réprimé.

Il use de robotique et dernièrement de génétique. Ses derniers « Produits Bathorex » sont les Razides et les Maraudeurs.

Isménaï : il est le seigneur du mensonge et de la tyrannie, de la politique dévoyée au profit de la mégalomanie et de l'individualisme. Il œuvre dans l'ombre pour déstabiliser l'ordre et soulever les peuples, avant de les soumettre à sa domination.

Og'eimaï : il est le seigneur de la maladie, de la famine et de la folie. Il dénature les corps et les esprits de ceux qui, fatalement, sombreront dans sa cité.

Muaw'ij : c'est le seigneur du fanatisme religieux, des inquisitions et des bûchers.

Fukiana : il est le seigneur du profit, de l'argent et de l'exploitation industrielle.

Jamael : il est le Seigneur de la torture, de la souffrance, de la justice inique et des exécutions capitales.



Dénédor est revenu, extirpé de Quiddity par Hismerhill en vue de repousser une nouvelle fois le mal. Il a gagné Yzorderrex et a tenté de défaire le Duc. Mais les choses ont mal tourné. Le Duc remporta le duel, arracha à Dénédor l'épée Hismerhill et le Champion, gravement blessé – la lame runique de son adversaire est encore plantée dans sa poitrine – tomba des fenêtres du palais, se cogna sur les rochers et sombra dans la mer. Le choc lui a arraché tous souvenirs de son arrivée à Yzorderrex et de sa rencontre avec le Duc.

Dans les flots, il est de nouveau recueilli par Quiddity et jeté sur la plage des Pénurides.

LES FOUDES D'YZORDERREX

◆ Introduction

Djerrak et Osgaliath, les deux plus fidèles compagnons du Champion, ont deux incarnations sur le Continent Supérieur. Ils ont l'apparence et l'identité des compagnons de Dénédor, mais ignorent quant à eux ce qu'ils furent dans leur incarnation mythique. Ces deux personnages vivent à Palamô, le monastère des Pénurides où ils ont embrassé la vocation religieuse pour oublier les horreurs de la Guerre du Schisme à laquelle ils prirent part et pour retrouver la paix. Ils ne reconnaîtront pas Dénédor. Ils sont respectivement un guerrier – usant de dagues magiques qui reviennent à son propriétaire – et un voleur-mage. Osgaliath est un elfe vert. Or il n'y a au Continent Supérieur que des Hauts-elfes. Il ignore qu'elles sont ses origines raciales et ce qu'il est. Son apprentissage magique fut fait par un mage errant, sorte de vagabond alcoolique, qui lui légua son serviteur magique, un chat ailé acariâtre, doué d'intelligence et de parole, appelé Miroir et doté du pouvoir d'emmagasiner des sortilèges – ce qu'il déteste, car il est allergique à la magie et éternue affreusement à son contact. Dénédor connaît l'équipement magique de Djerrak. De même, dans leurs pérégrinations anciennes, Osgaliath fut toujours accompagné de Miroir, créature magique un jour offerte au mage par de sorciers elfiques.

Dénédor avait pour compagnon un chien appelé Akbar. Un jour, l'un des deux Pénurides l'aperçoit sur la plage :

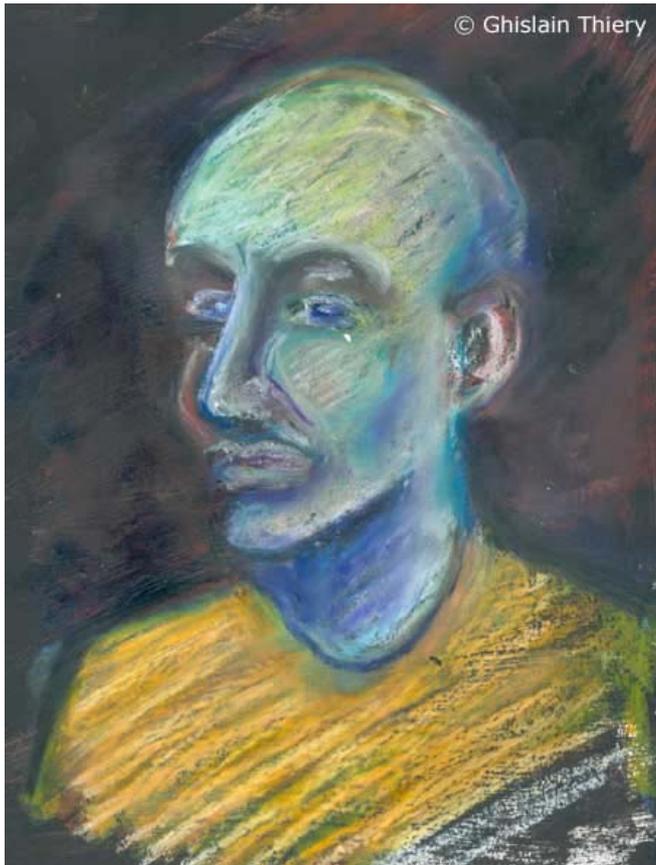
« Un jour, tu as vu un chien sur la plage, qui courait après les vagues, se rapprochait de l'eau et bondissait en arrière sous leur assaut. Il aboyait vers la mer, vers l'horizon, comme s'il appelait et attendait quelqu'un. C'était un chien étrange, perdu, un bâtard ou un spécimen d'une race que tu ne connaissais pas. Tu es sorti de l'ombre paisible du monastère pour descendre sur la plage et voir l'animal, trempé, épuisé et esseulé. Il portait un vieux collier de cuir élimé et sentait mauvais. Étrangement, tu eus l'impression que ta présence était familière au chien. Tu le portais au refuge des Pénurides. Mais depuis, il regarde la mer, et semble attendre toujours, quelque chose, ou quelqu'un. »

Quand à Dénédor, il vit cette étrange expérience :

« Tu redécouvres que la réalité première, essentielle et fondamentale, est une mer infinie au sein de laquelle tu flottes, parmi les étoiles. Tu es diversité et omniprésence, point dans un tout et tout dans un point, infiniment seul. Doucement, tu glisses – fruit de ta volonté ou mécanisme impérieux, tu l'ignores – d'un niveau dans les échelons des réalités et flotte dorénavant sur une étendue d'eau, les yeux clos. C'est le monde de la vérité. Tu évolues parmi les chimères, les fantasmes, les images et les peurs nées des idées et de l'imagination des hommes. Bientôt, un courant t'emporte vers l'échelon de la réalité matérielle. Tu t'incorpores dans ton enveloppe corporelle, tu deviens charnel. Léthargique, tu te sens flotter, encore, sur une étendue d'eau salée, délicatement soulevé par la houle. Machinalement, ta main se porte à tes côtés, et tu sens, enfoncée dans tes côtes, non loin du cœur, une lame de métal brisée. Le sang s'en écoule régulièrement et abondamment, et il te semble, l'espace d'un instant, que tout ce sang emplit la mer et que tu flottes sur un océan de sang. Ta conscience vacille et tu perds ton emprise sur elle. Tu sombres, dans l'eau, ou dans l'évanouissement. Puis tu reprends conscience. Tu es étendu sur une table. Un homme est à tes côtés. Il porte une robe de prêtre. Le capuchon est rabattu sur ses épaules, révélant un crâne rasé et un visage couvert de symboles étranges, peints en bleu. L'homme enfonce ses doigts dans la plaie, dans tes côtes, jusqu'aux phalanges. Tu ne ressens aucune douleur, ton corps est inerte et froid. « L'homme est mort », prononce-t-il. Et te voilà aspiré, de nouveau, dans les ténèbres. »

◆ Les Pénurides

La fonction des Pénurides est de brûler les corps rejetés par l'océan, des miséreux sans tombes, jetés à l'eau et emportés par les courants jusqu'au rivage du monastère. La fumée noire des bûchers se voit jusqu'à Palamô. Elle permet aux riches commerçants de la cité de se souvenir de la misère, de la mort, des revers de fortune, des caprices de la destinée et de la fragilité des certitudes.



© Ghislain Thiery

Parfois, la mer se retransforme en Quiddity, l'Océan primal, la source de l'inspiration, des rêves et de l'imagination, duquel les hommes peuvent retirer l'énergie créatrice et la révélation mystique. Sur certaines étendues, l'eau salée disparaît et laisse place à une houle éthérée, intangible, mouvante à l'image des vagues. Et Quiddity fait remonter les corps des miséreux et les recrache sur la plage des Pénurides.

Quiddity est aussi le vide, le néant de dieu, la marque de son absence, de sa disparition, de sa mort. Elle est pour les Pénurides l'objet d'une contemplation, de l'expérience mystique de la vacuité, de la mort du Démiurge. Elle appelle pour eux, quand d'autres sont angoissés par cette vision, à la paix, à l'humilité, à la compréhension du caractère éphémère, paradoxal et précieux de la vie. Elle est source d'une réflexion vidée des tumultes de la peur et de l'intellectualité, elle est la marque brute du rien qui caractérise l'existence, écarte l'arrogance et conduit à la révélation et à l'humilité.

Les Pénurides contemplent le vide et se retrouvent plein d'eux-mêmes, d'une identité déchargée des fléaux de l'illusion, emplie du caractère à la fois simple et mystérieusement impérieux de la réalité, de l'éphémère et de la mort.

Leur monastère est une construction troglodyte creusée dans les falaises de la côte Sud-

Est du Continent Supérieur. Sur les falaises, un promontoire sert de base aux bûchers de crémation. Il y a douze frères et trois novices. Quand un novice devient moine, un rituel de passage consiste à lui tatouer dans le creux de la main droite un tatouage qui ressemble à trois cercles concentriques emplies de minuscules symboles ; au centre, il y a une étoile à six branches. La signification de ce tatouage est mystérieuse, et Arathèmes, le « Père Ancien », ne la jamais explicitée. (voir l'épée ruban pénuride)

◆ Le néant de Dieu

L'homme qui apparut aux côtés de Dénédor est Arathèmes, le « Père Ancien » du monastère. La révélation mystique en fait un être sage – selon les codes pénurides -. Son âge est fluctuant. Il apparaît généralement sous les traits d'un homme d'âge mur, mais il peut parfois être un vieillard au regard brillant de sagesse et de compassion, et parfois il est jeune homme fier et énergique.

Il a décidé de ressusciter L'homme, car il n'a pas été rejeté mort des flots – ce qui se produit pour la première fois. Le rituel nécessite de faire de cet étranger un Pénuride. Il lui rase le crane, peint les symboles rituels, et lui fait porter la robe pénuride. Cette robe est magique. Sur la plaie, la toile de la robe devient chair, une sorte de cuir sombre et mou, à l'extérieur, tandis que de l'intérieur de la toile des pseudopodes organiques naissent et s'enfoncent profondément dans la plaie pour le maintenir en vie et pour le soigner.

L'étranger a une blessure à la tête ; le cuir chevelu a été arraché par un choc violent – la chute contre les rochers.

La lame enfoncée dans ses côtes est l'extrémité d'une épée runique sombre. Les runes sont haut-elfiques. Dénédor reconnaîtra des symboles de mort et de souffrance.

Akbar – le chien de Dénédor-Aran - reconnaît son maître et lui fait la fête. Mais les Djerraks et Osgaliath de ce monde sont des Pénurides qui ne le connaissent pas.

Le Père Ancien interroge Dénédor. Pour savoir ce qui lui est arrivé, pour connaître le motif de sa présence sur le Continent Supérieur, et pour découvrir s'il est réellement le Champion Eternel, car Arathèmes doute qu'il le soit, il lui conseille de partir à la cité de Santagarro, afin de rencontrer les jumeaux Hexapamendios et Hepaxamendios qui « en savent long sur le Champion Eternel et sur ses compagnons ». Ils sont tous deux les Maîtres de l'université religieuse. Il lui conseille d'assister à l'un de leurs cours, qui sont très enrichissants.

Il nomme les autres personnages pour l'accompagner, et il sera lui-même du voyage, car il y a longtemps déjà qu'il désire rencontrer les jumeaux



de Santagarro avec lesquels il a déjà une relation épistolaire épisodique. « Il faut savoir s'ouvrir à toutes les vérités pour y trouver la trace même infime du Démiurge et de ce qu'il nous a laissé de plus important : l'expérience et le témoignage de sa mort ». De même, s'il est présent, il suppose que ces importants personnages que l'on ne dérange pas pour n'importe quel motif accepteront d'employer un peu de leur temps pour Aran.

La cité est voisine ; partant au levé du soleil, ils arriveront à la moitié de la matinée et pourront sans doute assister au cours des jumeaux.

◆ La fin de Santagarro

□ Description de la cité :

Santagarro s'étend au long d'une baie et en partie sur une colline boisée – à son extrémité nord – de laquelle des bâtiments majestueux s'élèvent, dispersés entre les arbres. La plage est de sable fin, les jeunes de la ville se baignent. L'architecture est gracieuse et la blancheur de ses constructions flamboie au soleil. Il y a un port et des navires.

Les voyageurs remarquent immédiatement des préparatifs de fêtes. On monte des terrasses tout au long de la plage. Les cuisines des auberges tournent à plein pot, de grands bols sont emplis d'alcool, de sucre, d'épices et de fruits frais, des musiciens montent des scènes. Des mats sont dressés, des décorations, des guirlandes de papier et des lampions sont accrochés.

Etrangement, les habitants refusent de révéler le motif de cette fête, en éludant avec gentillesse la question.

C'est également jour de marché. On y aperçoit des choses et des personnages particuliers. Un individu vend des sortes de bols de miel, entouré d'un nuage d'insectes prenant des formes géométriques changeantes. En réalité, les formes du nuages sont un langage et l'individu est un traducteur employé par ces insectes très entreprenants ... Des mystiques peints s'étant accroché au crâne des chaînes en guise de tresses méditent. Des créatures humanoïdes reptiliennes chevauchent des insectes géants, croisement d'une araignée et d'une fourmi.

□ Théologie du Champion :

L'université est un amphithéâtre qui se trouve dans la partie boisée de la ville. Les deux jumeaux apparaissent. Ils portent une toge, une barbe vénérable, et l'âge leur a conféré une calvitie. Ils sont semblables en tout point, et se renvoient la parole

comme s'ils parlaient d'un même esprit. Voici leur très bref dernier cours :

« Notre dernière élocution sera brève. Nous achevons aujourd'hui, de manière un peu précipitée, un cycle de conférences intitulé « Théologie du Champion ».

Le mythe est une narration. C'est au sens premier une histoire, une construction assemblant des images, des représentations qui font sens, qui émeuvent et qui enseignent plus qu'ils ne font témoignage d'événements ayant réellement existé.

Ainsi en est-il de la mythologie du Champion Eternel et des Compagnons du héros. Le mot est prononcé : héros. Le héros est un personnage imaginaire dont le destin est porteur de significations fortes, qui ont valeur exemplaire pour les populations qui accordent un crédit aux pérégrinations parfois quelque peu étranges, voir saugrenues, des héros.

Le héros est donc un exemple, moins du fait de l'événement héroïque que des valeurs et des idées que les images de l'histoire exposent.

Aussi, je soutiens que le Champion Eternel n'existe pas, dans l'univers du vrai matériel, mais qu'il est vérité. Qu'il enseigne sur les forces qui fondent, structurent et traversent le monde des hommes. Il est l'ensemble des idées et des valeurs exemplaires de la civilisation qui croit en lui. Bien sûr, il est faux de croire qu'il ai existé. Ne sombrons pas dans les délires de l'imagination sauvage. La valeur de la vie et de la civilisation qui s'élève contre la barbarie nous apprend à croire que les images du mythe héroïque n'existent non pas en tant que telles, mais comme un système de croyances qui repoussent la mort et la sauvagerie au bénéfice de la vie, de l'amour et de la compassion.

Et c'est à cet effet que le Champion Eternel, foyer de nos valeurs et de notre croyance en celles de la vie et de la fraternité, et c'est à cet effet, donc, que le Champion Eternel, en réalité, est une croyance qui nous unit. Le Champion est l'exemplarité qui fait lien entre nous tous, qui croyons en la vie, et qui ne croyons pas en Yzorderrex. Et que le Seigneur d'Yzorderrex se soit prononcé être le Duc d'Eibon, l'oncle et l'ennemi éternel de DénédorAran, est une fine stratégie politique qui l'élève au rang du mythe et doit lui donner la puissance d'incarner pour les crédules le mal et la mort qui doivent nous faire ployer et qui devrait faire s'effondrer d'elle-même les fondations de notre civilisation.

Mais croire en l'existence du Duc d'Eibon, c'est encore conduire à croire en le Champion. C'est exhorter au lien humain contre la barbarie. Car le Champion est le lien qui nous rapproche, nous unit, fait de nous des hommes, ensemble. Le Champion Eternel est le lien religieux.

Et, une fois de plus, aujourd'hui, je pose la question : le Champion Eternel est-il parmi nous ? ».



Tous, d'une masse, ils se lèvent et s'exclament : « je suis là ». L'assistance reste debout solennellement, puis les jumeaux la remercient, et le groupe s'éclate, se dirigeant vers les portes de sortie en discutant. Le jumeaux ramassent leurs feuilles, Arathèmes et ses compagnons les rejoignent.

Après les présentations, les jumeaux, ravis de rencontrer Arathèmes en chair et en os, l'invitent, ainsi que ses acolytes, à venir ce soir déguster une Galbas chez eux. Ils ont l'après-midi pour visiter la ville et profiter de la plage. Arathèmes, qui a pris l'apparence et la nature secondaire d'un jeune homme énergique, pique une tête et enjoint ses compagnons à un peu de détente. Au soir, ils se rendent à la villa des jumeaux qui se trouve au sommet de la cité, sur les falaises, en bordure de la plaine desséchée.

Le Galbas est un insecte-crustacé qui se mange vivant et doit le rester le plus longtemps pour que la saveur se conserve. Il se dévore minutieusement de la queue à la tête, et pousse des petits cris d'horreur et de souffrance au fur et à mesure qu'il disparaît, morceaux par morceaux, dans la bouche de ses gourmets tortionnaires.

Ce soir, la ville, donc, est en fête ; et tout le monde festoiera jusqu'au lever du soleil. Les jumeaux proposent de s'y rendre. Mais en aucun cas, les pénurides ne devront se séparer. De même, le motif de ces réjouissances est scrupuleusement caché, nul ne doit l'évoquer...

...car, ce que cachent les habitants et les jumeaux en particulier, c'est que c'est une dernière célébration : demain, la ville sera détruite au lever du soleil par le Dragon d'Yzorderrex. Les habitants ont refusé de fuir. Ils mourront tous ensemble.

La fête est magnifique. On y mange et on y boit à volonté. Partout, on danse et on chante. Un feu d'artifice au-dessus de la baie est organisé. Les gens sont extraordinairement accueillants. Devant chaque maison, les familles ont dressé une table, et les personnages sont systématiquement conviés à les rejoindre. Les jeunes se sont réunis sur la plage. Les notables font un banquet sur une place publique attenante à la plage. Les jumeaux s'y rendront, ne quittant pas de l'œil leurs compagnons.

Une heure avant le lever du soleil, les membres des familles se retrouvent et se réunissent ; la musique s'arrête. Les voix se baissent : c'est le dernier moment. Les joueurs assistent à des effusions de sentiments. Les pères embrassent leurs fils, les épouses et les fiancées versent une larme. Une atmosphère saisissante s'empare de la ville. Les jumeaux doivent maintenant rentrer à la villa avec leurs invités, pour qu'ils cherchent leurs affaires. Enfin, ils révéleront l'objet de la dernière fête de Santagarro, et intimeront

l'ordre aux personnages de quitter la cité, au risque d'encourir une mort certaine au lever du soleil.

Mais, alors qu'ils sont dans la villa, des Séides ailés fondent sur les jumeaux : D'Eibon veut leur tête. Arathèmes ordonnera à ses disciples de fuir. En se défendant, il révélera à des témoins le secret du tatouage palmaire et l'usage de l'Épée ruban Pénuride. Il mourra en premier au cours du combat, et les jumeaux seront peut-être abattus, si les personnages fuient. S'ils restent pour défendre les vieillards, ils verront, fuyant la bâtisse après le combat, l'arrivée du Dragon. Quelques jets de bombes incendiaires extermineront les habitants.

Quoi qu'il se passe, les personnages doivent être récupérés dans leur fuite par « l'aigle de Centenial »...

□ Épée ruban pénuride

Tatouage composé de cercles concentriques empli d'une densité de symboles minuscules et une étoile à six branches au creux de la paume, au centre du tatouage.

Le tatouage sacré. Seul Arathèmes sait à quoi il sert. « C'est un secret qui sera révélé à son heure. Alors, chaque Pénuride saura comment l'employer et chacun pourra accomplir son destin. »

Sur la volonté du porteur, l'étoile centrale se met à tourner et un éclat lumineux argenté apparaît au-dessus de la paume. Il se transforme en un ruban argenté vertical et ondoyant, ayant la consistance étrange d'une sorte de métal lumineux et ondulant. Il peut s'étirer jusqu'à une distance de cinq mètres pour frapper sa cible. C'est une arme magique qui ne demande pas la maîtrise d'une compétence de combat.

Domages : 2d6+2 / 2d8+2. F.S. : 3. Considérée comme une arme +2 ; a les effets d'une arme en argent.

□ Séide de l'Armée Déferlante

Ils portent une impressionnante armure de plaque noire par dessus laquelle est passée une toge de la même couleur. Les bords des manches larges et le plastron sont décorés de symboles d'appareils géométriques et stylisés, et de blasons militaires. Leur casque est impressionnant. La partie inférieure est constituée d'une rangée de barres métalliques verticales. Le sommet est arrondi et poli, des piques d'une quinzaine de centimètres en émergent. Les épaulières sont massives, anguleuses et tranchantes comme des ailerons ; elles se rabattent sur la toge. Il en existe une version ailée du

Séide, dont les ailes, tranchantes comme des rasoirs, projettent des lames acérées.

Guerrier niv. 5
 Vie : 40
 C.A. : 0 [Armure plastacier de combat]
 Epée large : 2d4 / F.S. : 5
 Pistolet mitrailleur : coup par coup : 1d8.
 Rafale : 3d8 , J.P. souffle : ½
 Ailes tranchantes : 2d6. Projection de lames : 3d6. J.P. souffle : ½.

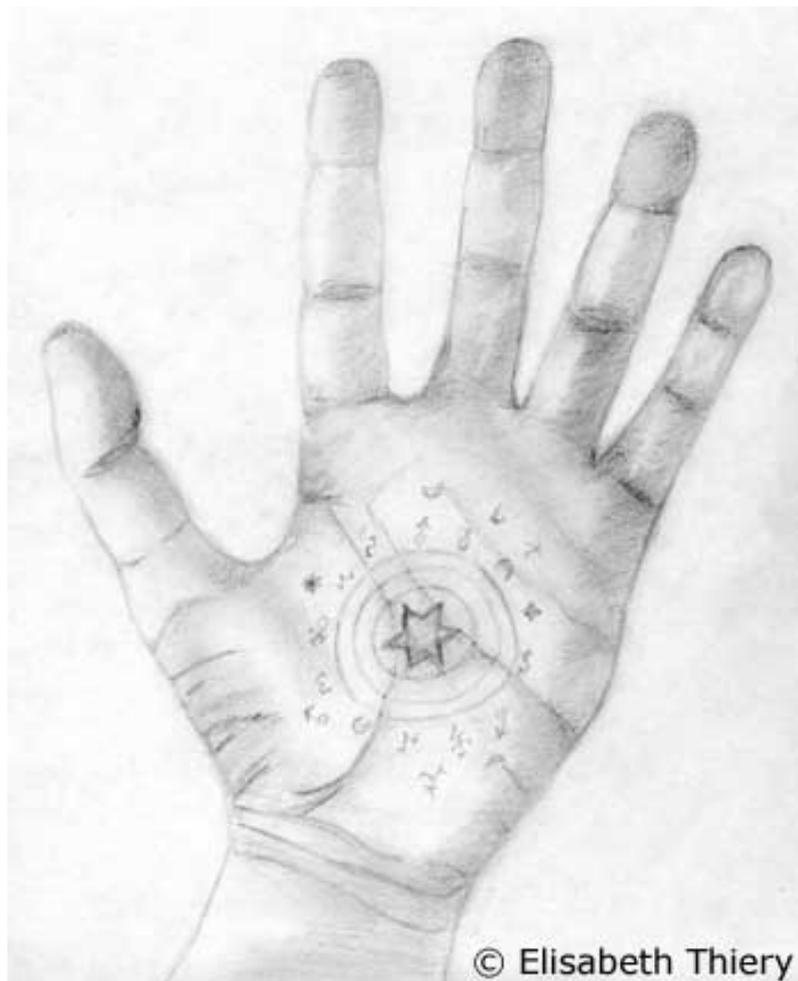
□ Dragon d'Yzorderrex

Ce sont des dragons rouges dont la nature a été transformée par magie. Ils sont recouverts d'une carapace métallique sombre et disposent de trois têtes. La mâchoire de la tête centrale projette des sphères explosives incendiaires. Les deux autres

mâchoires sont mécaniques. Elles broient jusqu'à l'acier et sont équipées de deux canons d'assaut énergétiques.

Niv. : 16+
 Vie : 270 (total). Corps : 90. Têtes : 60
 C.A. : - 5

Attaques : 5
 Tête principale : mâchoires : 4d6
 5 sphères explosives : 10d6 : J.P. Souffle : ½.
 Matériel : J.P. contre feu à -3.
 Têtes secondaires : mâchoires : 3d6
 Canons : 5d6 : J.P. Souffle : ½
 Griffes : 4d6
 Queue : 3d6





« IL ETAIT UN PETIT NAVIRRRREUH !... » :

« L'Aigle de Centenial » est un navire des Traverses que Wolfram, contrebandier natif du Continent Supérieur, a gagné au jeu à un capitaine des Royaumes sans doute renégat à la Guilde. C'est d'après Wolfram « le navire le plus rapide du Multivers ». « Un ami mage » aurait « boosté » l'orbe magique, et le navire dispose à l'avant de trois panneaux amovibles, l'un devant et les deux autres de chacun des côtés, s'ouvrant sur la gueule d'un canon de deux mètres de diamètres pouvant lâcher une bordée ayant pour unique vocation de stopper net le navire ou de freiner brusquement sa vitesse. Un serviteur magique – une sorte de diabolotin facétieux et ricanant - oriente le canon et enflamme la mèche rapide quand Wolfram, au moyen de leviers situés sur le côté de la barre, actionne mécaniquement l'ouverture de l'un des panneaux.

Dans leur fuite de la cité, nos héros ont croisé le chemin de Wolfram qui les a recueillis. Jamais ce dernier n'accepterait de rejoindre Centenial, de braver les Hordes et de défaire les défenses de la cité. Pourquoi Wolfram accepterait-il, si les personnages – dont certains doivent n'avoir qu'une envie, celle de rejoindre leur monastère paisible – lui demandaient de gagner Centenial ?

En réalité, il est arrivé aujourd'hui au capitaine de l'Aigle une succession d'événements perturbants. Cela a commencé par un rêve. Une pluie de pièces d'or tombait sur le navire, amarré à Santagarro, remplissait la mer, recouvrait les rues. Et Wolfram, pourra-t-il raconter, les larmes aux yeux et la voix enrouée par l'émotion, nageait et courait dans l'or.

Ensuite une avarie a forcé le navire à accoster à Santagarro. Une circonstance étrange, d'autant plus que ses habitants semblaient inquiets de le voir arriver en pleine nuit, alors que ces gens si accueillants d'habitude faisaient l'une de ces fêtes auxquelles ils conviaient toujours les étrangers. De plus, il eut le sentiment d'être surveillé. Il quitta le pont, déjouant la surveillance des marins de Santagarro et s'enfonça dans la ville en proie aux libations. Ici, il eut une impression à la fois forte et mystérieuse, celle d'un nouveau départ qui pourrait lui échapper, s'il ratait une alternative difficile à cerner.

Revenu, heureusement, au bateau avant le dragon d'Yzorderrex, il assiste à l'arrivée encore lointaine de la créature, et échappe de peu à son feu. Il recueille les Pénurides, et prend subtilement conscience que ce qui se joue là n'est pas innocent...

♦ La princesse de Tryoncyfiel :

Revenons-en d'abord au monastère. Les pénurides voudront certainement y revenir. Malheureusement, le Dragon d'Yzorderrex ne l'a pas oublié sur son passage. La falaise est frappée d'une gigantesque trace de brûlure. Au fond des grottes, il ne reste que des corps recroquevillés et noircis...

Wolfram recueille en silence des moines et le Champion. On part pour Tryoncyfiel.

Dans cette ville, déjà ravagée par l'ennemi, ils devront sauver une jeune princesse, seule et abandonnée dans son palais.

D'escale pour refaire le plein de vivres dans le port qui n'est pas détruit par l'adversaire – il compte bien user du commerce florissant de la cité une fois prise-, l'Aigle de Centenial est pris d'assaut par un jeune homme impétueux.

Il s'appelle Osymandias et est le général des forces de Tryoncyfiel. Il tente de contraindre Wolfram, au moyen d'une grenade thermique, à rejoindre l'étage supérieur du palais dont les forces défendent la base contre les armées robotiques de Bathorex, diligé dans cette mission par D'Eibon.

Au milieu de cette crise, Dénédor perçoit des images et des impressions étranges. Un lien mental naît entre la princesse Hitomi et Dénédor. Il perçoit sa peur, sa solitude et reçoit son appel à l'aide.

Hitomi est muette depuis la mort accidentelle de ses parents. Peu après le drame, un magicien mystérieux, un haut-elfe d'une beauté exceptionnelle, vint à la cour et lui offrit une étrange créature magique, une sorte de papillon bleu. Cet être permet à la princesse de communiquer au moyen d'un langage empathique.

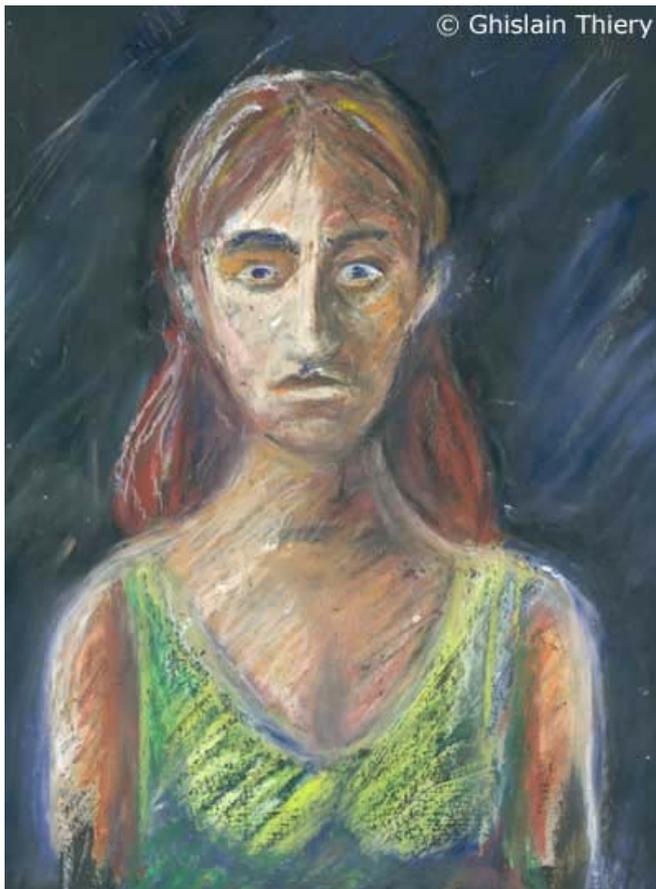
Après leur rencontre, à un moment particulier, elle pourra prononcer ces mots particuliers : « Mais c'est le Champion Eternel », alors que personne ne croit plus en « l'incarnativité » du héros.

Elle est accompagnée par Agnès, sa jeune dame de compagnie, bavarde, énervante, gaffeuse.

Voici ce qui devrait induire Dénédor à soutenir les revendications de Osymandias. Lequel se calme et propose au capitaine une gemme grosse comme le poing, en lieu et place de la grenade.

Le navire décolle.

Au pied du palais, la lutte fait rage entre des robots de combat de 3m50 de haut et les chevaliers de Tryoncyfiel. Au dernier étage, un large balcon permet d'entrer dans un gigantesque salon rempli de meubles raffinés, de tableaux et de tapisseries. Hitomi a l'air minuscule et perdue au milieu de ce décors fastueux. C'est une belle jeune femme blonde aux traits gracieux. Une étrange créature semblable à un papillon bleue repose sur son épaule et la suit partout. La princesse a un air éthéré et absent. Agnès, sa dame de compagnie, claque des dents, court dans tous les sens et pousse des petits cris.



Malheureusement, un robot de combat surgit, fracassant les portes du salon et arrachant l'encadrement au passage.

Pendant le combat, au moment où un personnage frappe le robot au moyen d'une arme métallique, Osymandias touche le dos de ce personnage : une décharge électrique remonte le long de l'arme et fait exploser le thorax du robot, ouvert et fumant. On voit les câbles électriques tranchés et crépitants. Alors qu'ils rejoignent l'Aigle, le robot, déréglé, se relève et se prend pour leur ami, sautant sur le navire et manquant de le faire chavirer.

« Hé, les copains attendez-moi, vous m'oubliez. Hou la vache, quelle aventure les amis !:»

Osymandias veut le faire passer par dessus bord. « Tu es fou, ce machin coûte une fortune ! » hurle Wolfram.

Leur nouveau compagnon robotique prétendra s'appeler Stanley – après une hésitation et s'être gratté le crâne-.

Immédiatement, dans leur fuite, l'Aigle essuie l'assaut des « Fléaux de guerre » de Bathorex. Un navire de métal noir volant - usant de réacteurs et du système antigravitaire de Bathorex – les charge. L'Aigle est bien plus rapide, mais bientôt, des moto-jets sortent de ses cales béantes et rejoignent l'Aigle. Par haut-parleur, ils réclameront la princesse. En cas de refus, ils prennent d'assaut le pont et un combat commence. Agnès et Stanley, terrorisés, se sont réfugiés l'un et l'autre dans leurs bras et claquent des dents et des genoux.

Les « Fléaux de guerre » portent une armure métallique intégrale blanche. Le casque représente un crâne de squelette. (dixit Rangers vénusiens de Bauhaus, *Mutant Chronicles*, p. 99).

□ Robots de guerre Bathorex (Stanley)

Créature niv. 8+ Points de vie : 80
C.A. : -2
Epée géante : 3d6 f.s. : 10
For : 22 : +4 +10

□ Fléaux de guerre

Guerrier niv. 5
Vie : 40
C.A. : 0 [Armure plastacier de combat]
Epée large : 2d4 / F.S. : 5
Pistolet mitrailleur : coup par coup : 1d8.
Rafale : 3d8, J.P. souffle : ½

Equipage de « L'Aigle de Centenial »

□ Grodur

Colosse musculeux au crâne rasé, à la voix rocailleuse et à fort tempérament.

guerrier niv. 5, For : 18(60), Dex : 15 : 0 / -1, Con : 17 : +3
Vie : 45
Initiative : 7 (facteur speed de Hache)
Combat : *tou* +2 *dom* +3
: Hache de guerre (1d8)
C.A. : 6 (cuir clouté + dex)



□ Léa

Jeune femme en armure de cuir aussi courte que moulante. Beau visage, mais, éborgnée, elle porte un cache-œil de cuir.

guerrière « spécialisée » niv. 5 , For : 15 ,
 Dex 17 : +2 / -3 , Con : 15 : +1
 Vie : 35
 Initiative : - 3
 Combat : *tou* + 1
 Epée large (2d4)
 frappe 2 fois un round sur 2
 C.A. : 4 (cuir clouté + dex)

□ Tache

Félis, soit un humanoïde mi-homme, mi-chat. Pas très bavard, mais reconnaissant pour qui sait s'y prendre.

guerrier / voleur niv. 3/2 , Dex 19 : +4 / -5 ,
 Con : 15 : +1
 Vie : 17
 Initiative : 0
 Combat : Cimeterre (1d8) [pour les tables, le considérer comme un guerrier 3]
 Ambidextre naturelle : frappe deux fois par round
 C.A. : 2 (cuir cloutée + dex)

□ Disach

Petit, grassouillet, doté d'une paire de lunettes rondes et d'une calvitie, il est surnommé « l'artiste » par ses compagnons. D'un naturel débonnaire.

voleur niv. 6
 Vie : 24
 C.A. : 4 (cuir cloutée + dex)

◆ **L'Oracle et le Champion :**

Hitomi entre, accidentellement, en communication empathique avec Aran, en lui prenant les mains et en les entourant d'un halo de lumière : il a une vision, celle de l'Oracle d'Oxymandh. La prochaine étape est ainsi fixée.

□ Description de la cité :

Oxymandh est la cité sainte du Continent Supérieur. Avant l'arrivée des Hordes, elle était en quelque sorte la Katmandou de ce monde. Il n'était question que de sérénité et de paix intérieure.

Il existe un nombre incroyable de cultes sur le Continent Supérieur. Rien à voir avec les dieux habituels de Donjon... Imaginez plutôt des divinités hindous célébrant l'amour, la paix ou la colère, dans une débauche de couleurs chamarrées, d'encens et de prêtres en toges baptisant dans les eaux sacrées du port. Les croyants ont le visage peint, le crâne rasé ou au contraire de longs cheveux et des colliers

de perles. Les psalmodies rythment la cité et les enfants courent nus dans les rues. On célèbre la félicité, la compassion, et la sagesse.

Voici tel qu'un habitant ou Wolfram pourrait décrire Oxymandh, avant l'arrivée des Orthodoxes.

Aujourd'hui, les temples multiples sont vides, ou brûlés. Les habitants sont sombres. Ils observent silencieusement les patrouilles de Séides, quand ces derniers ne les contraignent pas par la violence à baisser les yeux.

Derrière la cité, il y a une haute colline qui sépare la ville des étendues arides. Son sommet est masqué par un nuage vert d'aspect opaque et remugle... Des troupes sont positionnées au bas de la colline, tout autour. C'est le Mont Dhristos (voir plus loin).

La cité est occupée par les forces de D'Eibon. Les accès à l'Oracle et au Mont Dhristos sont gardés par ses militaires.

Si les personnages s'intéressent à l'histoire de Oxymandh, voici ce qu'ils pourront apprendre. Les Eurethémec – une race si ancestrale qu'on ignore aujourd'hui qui ils étaient et à quoi ils ressemblaient - choisissent un endroit, et s'y installent en méditation ; au long d'un cheminement formé de nombreuses étapes de révélation mystique, ils fossilisent, au point, s'ils ne sont pas attaqués dans cette position vulnérable, de se voir couverts d'une sécrétion minérale, qui se mue en une épaisse gangue et les transforme en statue de pierre. Puis, le processus conduit à la production d'un amoncellement rocheux , et enfin, l'Eurethémec devient un oracle. Une ville se crée alors autour de ces êtres achevés et sacrés, et c'est ainsi qu'apparaît une cité sainte. Oximandh est la dernière. Mais son caractère sacré ne tient pas qu'à l'oracle. Ce dernier se rendit en ces lieux pour méditer certainement parce qu'il fut attiré par une source de transcendance qui alimentait sa contemplation : le Mont Dhristos, une place sainte antique, vraisemblablement démiurgique et invisible derrière son nuage vert empoisonné.

D'Eibon, n'a pas détruit la jumelle religieuse de Santagarro parce qu'il veut s'accaparer le pouvoir du Mont ; un massacre n'est pas judicieux à proximité de la conscience du lieu sacré que l'on veut conquérir. Et D'Eibon veut mettre la conscience du Sanctuaire à ses pieds et faire attester son prétendu caractère divin.

□ Intrigues

Arrivés en ville, les personnages chercheront à prendre la température et à s'approcher de l'Oracle. Durant leur promenade, différents éléments peuvent survenir.



Événements aléatoires : 1d10 :

1 à 4 : rien.

5 : une exécution publique : quinze Séides entourent une estrade et des poteaux de pendaison : quatre hommes vont être pendus. Ils ont été désignés au hasard pour faire un exemple. Leur épouse et leurs enfants sont dans la foule, effondrés et pleurant.

6 : un assaut : les Séides investissent une église tenue par des religieux résistants. Sur le toit, un prêtre maudit les assaillants et Yzorderrex, et prédit l'arrivée d'un élu qui brûlera ce monde décadent. Il disparaît dans les flammes.

7 : un viol : des Séides s'en prennent dans la rue ou dans une auberge à une jeune femme sans défense.

8 : une exécution sommaire : un vieillard ivre bouscule maladroitement un Séide d'une patrouille de quatre. Il est immédiatement abattu.

9 : le pillage d'un commerçant

10 : Un acte de résistance : un Séide éloigné d'une patrouille pour observer une devanture est abattu par un jeune homme qui sort de l'ombre, armé d'un pistolet-mitrailleur. Il est pris en chasse par les trois soldats restants dans les petites ruelles de ce quartier. Si les personnages rattrapent et aident le résistant, ce dernier les conviera à se quitter. Ils peuvent être des espions...

□ L'Oracle d'Oximandh :

L'Oracle se trouve au centre de la cité. Il est défendu par un Razide et par cinq Séides de l'Armée Déferlante.

Un Razide est un gigantesque colosse de 3 mètres, presque aussi haut que large. Il est glabre et nu. Son organisme est constitué de chair, de pierre et de métal. Il porte un fusil-mitrailleur monumental – trop lourd pour un humain –.

L'Oracle un temple majestueux, ses tours de marbre noir s'élèvent gracieusement vers les cieux. Une gigantesque porte à double battant en bronze en marque l'entrée.

L'Oracle est une pierre rouge de quatre mètres de haut sur laquelle est gravée un visage austère. Son nez est aquilin, les lèvres de sa bouche sont minces et serrées, ses yeux sont longs et droits et son menton pointu.

Ses yeux s'ouvrent et se posent sur le Champion, le visage s'anime :

« Champion du Très Haut, tu dois t'affirmer sur les peuples et sur les événements du Continent Supérieur ; l'enjeu n'est pas simplement le destin du monde, il est également celui de ton identité, qui se vide, qui perd de sa substance. Bientôt, le Champion Éternel pourrait ne plus être personne, si nul ne croit en son incarnation. »

« Pour t'affirmer, tu devras escalader le Mont Dhristos ; protégé par des nuages opaques et empoisonnés, son sommet renfermerait le dernier vestige du Dément. Le mythe veut que seuls ceux que

le Dément reconnaît comme siens peuvent rejoindre saufs son Sanctuaire Saint et réaliser le destin qu'il leur a promis. »

□ Le Mont Dhristos :

Profitant des ténèbres, L'Aigle de Centenial peut approcher le dos du Sanctuaire. Gagez sur l'habileté de Wolfram...

A terre, alors qu'ils approchent du nuage, un miracle se produit : il se transforme en une étendue d'eau qui s'écarte à l'approche de Aran et forme un passage vers son entrée. Le Sanctuaire est un temple d'aspect antique en granit. Un large escalier mène à une façade sur laquelle courent des colonnes. Son toit est plat.

Une porte en grès mène à l'intérieur. Le sol est poussiéreux. Des colonnes conduisent au long d'une nef vers le cœur qui est luminescent. Le cœur est ceinturé de vitraux et de statues représentant une vingtaine de héros, de chevaliers, de sages, de prêtres et de mages. L'éclat provient d'une dalle en or sur laquelle une lumière céleste tombe, s'échappant d'un dôme en argent. La dalle repose sur un symbole gravé sur le sol : une étoile à six branches frappée en son centre du dessin d'une clé.

Des éclats bleutés apparaissent dans le filet de lumière argentée qui tombe du plafond. Ils commencent à danser gracieusement, se rejoignent et forment un halo qui semble flotter comme un rideau soulevé par la brise. Le halo tremble quelques instants, s'étend dans l'air, envahit les hauteurs du cœur, et descend sur les personnages.

Aran prend feu. Il s'embrase. Sa robe et ses chairs s'enflamment et se consomment en l'espace de quelques instants. Il s'écroule au sol, corps carbonisé, replié sur lui-même. Il n'a ressenti aucune douleur ; il a été ébloui par une lumière aveuglante qui l'a frappé comme un poing et l'a jeté au sol. Il a entendu une voix tonnante, dont il ne se rappelle plus les mots. Quand il se relève, il est redevenu Dénédor.

Ses compagnons, nimbés de lumière, retrouvent leur mémoire et leurs anciens objets magiques – à vous de les inventer selon la classe des personnages – qui apparaissent à leurs pieds. Ils gagnent tous un niveau d'expérience.

Concernant ces objets, un voleur, par exemple, peut retrouver une dague « obscurcissante » + 5 qui génère un halo de ténèbres qui enserre son adversaire et accroît son « déplacement dans l'ombre » de 40 %, et une paire de sandales qui accroissent son « déplacement silencieux » de 40 %.

Un guerrier ou un prêtre pourrait obtenir un *marteau de guerre* +4 aux effets aléatoires déclenchés quand il touche son adversaire. Lancez 1d10 :



sphère enflammée : 1d6.

sphère de glace : 1d6.

deuxième attaque (sans nouvel effet magique).

éclat lumineux blanc : confusion : l'opposant gagne un malus de 2 au to hit de sa prochaine attaque.

colonne d'éclairs : 2d6.

relancer deux fois.

+3 aux dommages.

rayon de lumière rouge : affecte son prochain jet de protection d'un malus de -4.

rayon de lumière verte : aveuglé pendant un round (a un J.P.)

rayon de lumière bleu : le porteur bénéficie d'un soin mineur.

Sur la dalle en or, est inscrite l'histoire de Hismerhill.

«Ceci est l'histoire de l'Épée Unique et de ses Porteurs.»

« De ses poèmes et de ses chants, Erin, le Demiurge banni, le renégat, créa les mondes. Il utilisa l'énergie des cadavres de ses pairs, et l'Océan primal naquit. Il lança Hismerhill dans le vide, et l'épée fut le stylet de la création. Elle brisa la rigidité de Quiddity, leva la vie et dessina ses formes et ses figures, sous la volonté du Père. Elle battit le premier des mondes, le Pays fantastique, et donna naissance à ses premiers habitants, les Dieux.»

« Morvran était le père des elfes, et le roi des Dieux. Il portait le symbole de la royauté : l'Épée Première, don de son Père. Eibon était le frère de Morvran. Semblable à lui, il était beau, bon et doué en toutes choses.

Tout deux courtisèrent Eliana, la déesse de l'amour. Celle-ci offrit ses grâces à l'aîné des Dieux. Et Eibon en tira du ressentiment. Il se mit en colère contre son frère, et Morvran, courroucé, tira l'Épée et le frappa si fort qu'il lui arracha la mâchoire. Défiguré, hideux, Eibon se retira dans les Ténèbres pour que l'on ne voit pas sa laideur et pleura amèrement. Le seigneur des terres inférieures entendit ses pleurs et se présenta à lui. Eibon, ivre de rage, attira ses faveurs et lui vanta les beautés et les merveilles du monde supérieur et de son jour. Le Seigneur des Ténèbres en fit son vassal, et le frère de Morvran devint le Duc D'Eibon. Il leva l'armée du Mal et la jeta contre les forces du Bien. Il choisit six guerriers puissants doués de dons magiques et créa ainsi les Sept

Nécromanciens, un nom qui allait frapper d'horreur les peuples vivants.»

« Bulrok, le Dieu de la guerre, fut balayé par les Hordés des Ténèbres. Ariana, la déesse de la justice, vit l'ordre et l'harmonie profanés et violés. Morvran lui-même éprouva la mort de ses forces et en fut anéanti. Alors qu'il fuyait avec son fils unique, Dénédor, il tomba dans un guet-apens et fut tué par son frère. Mais l'enfant fut emporté dans les cieux par un dragon surgi du ciel, envoyé par le Demiurge. Et le Demiurge lança sur le Pays fantastique un artefact étrange, dont on ignorait les desseins : une boîte dans laquelle étaient enchâssées sept serrures et sept clés.»

« D'Eibon avait conquis l'Épée Première et les royaumes. Mais il était soucieux. Quel était le sens du geste de son Père ? Il arracha les clés de la boîte, en répartit six à ses lieutenants et garda la dernière, pour empêcher quiconque d'actionner le mécanisme divin. Ainsi commença sa perte.»

« Une prophétie sombre frappa le règne du Duc et de son Seigneur. Hismerhill serait l'objet de leur déclin. D'Eibon n'était-il pas le nouveau maître de l'Épée ? L'Épée avait fusionnée en lui ; l'Un était l'Autre, l'Un aimait l'Autre. A leur grande douleur, et malgré ses protestations d'innocence, le Duc se sépara d'elle et la cacha loin dans les mondes, pour que nul ne l'étreigne à sa place. Ainsi se poursuivit sa perte.»

« Son obstination était folle. Que pouvait-il contre la volonté du Créateur ? Celui-ci, peintre, dessina le déclin du Duc. Poète, il conçut l'histoire de sa chute. Il fit naître les Compagnons du héros et les précipita vers le fils de Morvran, recueilli par un baron humain qui l'avait élevé comme son fils. Il lança à leur rencontre son Héraut, et celui-ci leur dit qu'ils étaient le bras du Demiurge. Les Compagnons de l'Aube partirent en quête.»

« Et l'histoire fit choir l'épée dans la main.»

« Et l'histoire fit tomber, un à un, les Nécromanciens.»

« La boîte demiurgique retrouvée fut ouverte : elle engloutit le Seigneur des Ténèbres.»

« Le neveu retrouva son oncle, et l'épée, aimante du Champion, trahit son ancien prétendant et tua l'assassin du père de son amant.»

Pendant ce temps, dehors... : la transformation miraculeuse du nuage en lac a mis la cité sans dessus-dessous. La nouvelle, se répandant comme une traînée de poudre, a sorti les mystiques de tous ordres de l'inertie. Extasiés, ils exhortent la cité à se soulever contre l'opresseur et à reconnaître l'arrivée du prophète. Les habitants ont pris les armes.

Les personnages sortant du Sanctuaire voient la ville à feu et à sang et entendent les cris des émeutiers. A eux de comprendre quelle part ils ont dans ce soulèvement et de gérer leur nouvelle popularité, ou d'en profiter pour fuir, puisque les troupes au bas de la collines se sont lancées sur la cité pour tenter de rétablir le calme. Il est possible qu'une partie de la troupe ait eu pour ordre d'investir le Sanctuaire et de comprendre ce qui a pu se passer. Dans ce cas, ils s'en prendront aux personnages. Ou inversement... Et pourquoi les occupants n'auraient-ils pas envoyé ceci :

□ Verex

Exo-squelette de combat high-tech Bathorex, il ressemble au croisement d'un gigantesque serpent achevé par un torse humain. Il porte une hache à double lame et un bouclier, le tout dans un *design* futuriste. Le torse, dressé, mesure 3 m 50. La hache projette des sphères d'énergie et le bouclier dispose de 10 missiles.

Options :
 infravision
 viseur (+1) sur arme de visée
 module anti-gravité (lévitation) et réacteur atomique (vol)

Caractéristiques :
 Niveau et nombre d'attaques : selon le guerrier qui le pilote. (ici Niv. 10)
 Vie : ajouter 100 aux points de vie du pilote. (ici, 190 points de vie en tout)
 Force :
 22 :

+4 +10
 C.A. : - 6

Armement :
 hache : 3d6 (+ 10)
 boule d'énergie : attaques : 2. 4d6 (J.P. Souffle : ½). Distance : entre 3 mètres et 20 mètres. Origine du tir : hache.
 missiles : projectile : attaques : 2 (début et fin de round). 6d6 (J.P. Souffle : ½). Distance : entre 10 mètres et 200 mètres. Origine du tir : bouclier.

Plus tard, de retour sur le navire, Hitomi pourra permettre à Aran, s'il y songe, de tenter de se remémorer les paroles entendues dans le Sanctuaire. Des mots remontent à sa mémoire, une proclamation lancée d'une voix tonnante.

« L'heure viendra. Celle du dernier combat. C'est le prix de leur vie, mais c'est à toi de le payer. »

□ Razide

Créature niv. 14 Vie : 200
 C.A. : -5
 Pistolet mitrailleur : coup par coup : 1d10.
 Rafale : 3d10 , J.P. souffle : ½
 Poing : 1d6 f.s. : 5
 Attaque : 2
 For : 22 : +4 +10
 R.M. : 15%





VOIR CENTENIAL ET MOURIR

◆ Description

Le voyage de L'Aigle s'est passé dans un ciel clément, exception faite de quelques tracasseries. Les Crouettes-bull, d'abord, créatures hybrides mêlant la mouette et le pitt-bull – « il suffit de les nourrir de temps en temps », fait Grodur, balançant en l'air des morceaux de viandes – et les requins volants, reconnaissables à leur nageoire qui dépasse des bancs de nuages...

La ville-universum est le seul endroit où ils seront à l'abri des Seigneurs Orthodoxes et de Yzorderrex. Elle est malheureusement protégée par un champ de force énergétique et par des Dragons d'Acier qui plane en vol stationnaire autour du champ qui libère une entrée à son sommet pour assurer un passage.

Les Dragons d'Acier ressemblent à un croisement entre un avion de chasse et un dragon. Ils ont quatre têtes, dont une plus importante qui renferme un cockpit et le pilote. Les quatre ailes sont profilées et dotées de réacteurs et de lance-missiles. Les trois têtes restantes disposent dans leurs mâchoires de canons énergétiques meurtriers.

Centenial est gigantesque. Sa superficie s'élève à plusieurs milliers de kilomètres-carrés. Il faut à L'Aigle de Centenial plusieurs semaines de voyage pour la rejoindre.

Elle ressemble à une mégalopole moderne, constituée d'avenues, de building de marbre et de verre, de pyramides de granit et de parcs verdoyants. En son centre, huit tours de cinquante étages en marbre noir, reliées par des ponts et des arches, enserrant une pyramide titanesque – le bâtiment le plus élevé de la cité. Cette pyramide est creuse. Un puit enferme une tour. Une première partie, en forme de C, est constituée de métal argenté. L'intérieur de la structure en C est de verre veiné de marbre et d'or. Chaque étage est relié à la pyramide par des passerelles. La tour centrale est le centre politique. Elle renferme les locaux du Symposium.

Le Symposium est ainsi composé :

L'Hérésiarque Anakal Bakhreth.

Hérathe le sage, un humain.

Apis le dieu robot, une machine intelligente ayant l'apparence d'un taureau mécanique.

Galiénos, le Techno-mage.

Chacun représente les quatre communautés les plus importantes de la cité.

◆ Welcome to the paradise...:

Deux options se présentent :

1) L'Aigle rejoint la cité. Il est appréhendé par un Dragon d'Acier qui le somme de quitter « l'espace aérien ». Au moyen d'un porte-voix, Wolfram annonce qu'il ramène la princesse Hitomi. Après quelques instants, le Dragon d'Acier les conduit vers le sommet. Le passage s'ouvre et ils sont « raccompagnés » à l'aéroport.

2) La cité est attaquée par les navires noirs de Bathorex dont les canons crachent leur feu sur les dragons, qui répliquent. La bataille est terrible. Il faut se frayer un chemin vers le passage au sommet qui s'ouvre fréquemment pour laisser passer de nouveaux dragons.

L'Aigle peut être abattu par un camp ou par l'autre. Wolfram se démène comme un dément pour se livrer un passage. Le navire a l'air d'une minuscule coque de noix. Il est assailli à un moment par un Verex et/ou des « Fléaux de guerre » - les abordant à l'aide de moto-jets – qui attaquent les Dragons tels des insectes agressifs et suicidaires.

Cet assaut n'est pas une si mauvaise chose, car cela permet aux Techno-mages pilotant les Dragons d'Acier d'identifier les personnages et l'équipage comme des alliés. L'un d'eux pourra les aider et les conduire vers le passage et l'aéroport.

Dans un cas ou dans l'autre, ils ne sont pas vraiment accueillis en héros. Après tout, on est en temps de guerre.

Hitomi et Agnès sont recueillies, mais Dénédor/Aran n'étant pas reconnu comme le Champion, le symposium verra en lui une sorte de chef religieux populaire menaçant. Lui et ses amis, ainsi que l'équipage de L'Aigle, sont interrogés par le symposium et enfermés, certes dans des chambres luxueuses et dotées du dernier cri en matière de Hi-Fi et de télévision.

Jusqu'à ce que l'esprit de la boîte démiurgique ne les réclame au symposium.

Rappelez-vous de la boîte lancée sur terre par le Démiurge à l'âge héroïque. Elle aussi est de retour, comme D'Eibon, Dénédor et les Compagnons. Elle a été retrouvée dans le désert des terres du centre par une expédition envoyée par les Techno-mages, suite à une prédiction, et elle a été identifiée comme telle.

La boîte est dotée d'un esprit, qui se matérialise sous la forme d'une femme dont le corps s'achève dans son dos par des flagelles qui flottent en l'air. En présence de Dénédor, des compagnons et du Symposium, elle s'adressera au Champion en ces termes :

« Le chemin qui mène vers chacune des clés est un mythe. Au sens propre, une narration, une histoire qu'il vous faudra achever. Si la fin de l'histoire satisfait à l'esprit de la clé, elle vous sera révélée et acceptera de devenir votre propriété. Dénédor, laisse-toi emporter par ton cœur et par ton sens de la justice, cela te mènera au sommet. Mais il te faudra tomber de haut, car tu devras réussir ce que tu n'es jamais parvenu à faire : perdre le combat...»

◆ Conclusion

Nos compagnons doivent donc retrouver les clés qui se trouvent réparties sur le Continent Supérieur. La mince affaire...

L'aventure ne fait que commencer. La suite des péripéties de nos héros n'a guère plus grand chose à voir avec la thématique de ce numéro de EastNWest, bien qu'ils retrouveront certainement Wolfram, Grodur, la princesse Hitomi, Stanley et L'Aigle de Centennial.

Si vous désirez la suite – pour la part qui en est écrite -, n'hésitez pas à nous contacter sur notre site.

Sinon ? Et bien TOUT le reste du travail vous reviens. Et oui !

Bon voyage !



TECHNOLOGIE

◆ Armes chimiques :

- gaz empoisonné, gaz enflammé, gaz somnifère... : effet d'aire selon vos désirs et J.P. contre Souffle ou Poison, avec malus éventuels.

◆ Armures technologiques :

- Plastacier : léger et souple, assure un C.A. allant de 5 à 0 (« densité 1 », « double densité », « densité 3 », « Combat », « Alpha », « Impérium »).

- Combat : exosquelette léger à options, C.A. allant selon le modèle de 2 à -5 :

options :

* infravision

* viseur (+1) sur arme de visée

* module anti-gravité (lévitation) et réacteur atomique (vol)

- champ de force : armure énergétique imperméable à tout type d'arme hormis les lames énergétiques ou magiques. Invisible sinon lors des impacts où la protection devient visible sous forme d'éclats électriques irisés bleus. Une création unique des Techno-mages. Dieu merci, les hordes n'en disposent pas.

◆ Armes technologiques :

- Lames énergétiques : l'acier est traversé par un champ de particules irisé et mortellement tranchant.

- Armes à feu : to hit armes à projectiles

Fusil d'assaut : coup par coup : 1d8. Rafale : 3d8 , j.p. souffle : 1/2

- Grenades thermiques : 10d6. J.P. Souffle : 1/2.

◆ Robotique

Niv. 8 à 16 C.A. : -2 à -6

Epée géante : 3d6

For : 22 : +4 +10

◆ Forces Orthodoxes

□ Fléaux de guerre

Les « Fléaux de guerre » portent une armure métallique intégrale blanche. Le casque représente un crâne de squelette.

Guerrier niv. 5

Vie : 40

C.A. : 0 [Armure plastacier de combat]

Epée large : 2d4 / F.S. : 5

Pistolet mitrailleur : coup par coup : 1d8.

Rafale : 3d8 , J.P. souffle : 1/2

□ Séide de l'Armée Déferlante

Ils portent une impressionnante armure de plaque noire par dessus laquelle est passée une toge de la même couleur. Les bords des manches larges et le plastron sont décorés de symboles d'appareils géométriques et stylisés, et de blasons militaires. Leur casque est impressionnant. La partie inférieure est constituée d'une rangée de barres métalliques verticales. Le sommet est arrondi et poli, des piques d'une quinzaine de centimètres en émergent. Les épaulières sont massives, anguleuses et tranchantes comme des ailerons ; elles se rabattent sur la toge. Il en existe une version ailée du Séide, dont les ailes, tranchantes comme des rasoirs, projettent des lames acérées.

Guerrier niv. 5

Vie : 40

C.A. : 0 [Armure plastacier de combat]

Epée large : 2d4 / F.S. : 5

Pistolet mitrailleur : coup par coup : 1d8.

Rafale : 3d8 , J.P. souffle : 1/2

Ailes tranchantes : 2d6. Projection de lames :

3d6. J.P. souffle : 1/2.



□ Robots de guerre Bathorex

Créature niv. 8+ Points de vie : 80
 C.A. : -2
 Epée géante : 3d6 f.s. : 10
 For : 22 : +4 +10

□ Razide

Un Razide est un gigantesque colosse de 3 mètres, presque aussi haut que large. Il est glabre et nu. Son organisme est constitué de chair, de pierre et de métal. Il porte un fusil-mitrailleur monumental – trop lourd pour un humain –.

Créature niv. 14 Vie : 200
 C.A. : -5
 Pistolet mitrailleur : coup par coup : 1d10.
 Rafale : 3d10 , J.P. souffle : ½
 Poing : 1d6 f.s. : 5
 Attaques : 2
 For : 22 : +4 +10
 R.M. : 15%

□ Verex

Exo-squelette de combat high-tech Bathorex. Ressemble au croisement d'un gigantesque serpent et d'un torse humain. Il porte une hache à double lame et un bouclier, le tout dans un *design* futuriste. Le torse, dressé, mesure 3 m 50. La hache projette des sphères d'énergie et le bouclier dispose de 10 missiles.

Options :

- * infravision
- * viseur (+1) sur arme de visée
- * module anti-gravité (lévitation) et réacteur atomique (vol)

Caractéristiques :

Niveau et nombre d'attaques : selon le guerrier qui le pilote.
 Vie : ajouter 100 aux points de vie du pilote.
 Force : 22 : +4 +10
 C.A. : - 6

Armement :

hache : 3d6 (+ 10)
 boule d'énergie : att. : 2. 4d6 (J.P. ½).
 Distance : entre 3 mètres et 20 mètres.
 Origine : hache.
 missiles : projectile : att. : - 2 (début et fin de round). 6d6 (J.P. : ½). Distance : entre 10 mètres et 200 mètres. Origine : bouclier.

□ Dragon d'Yzorderrex

Ce sont des dragons rouges dont la nature a été transformée par magie. Ils sont recouverts d'une carapace métallique sombre et disposent de trois têtes. La mâchoire de la tête centrale projette des sphères explosives incendiaires. Les deux autres mâchoires sont mécaniques. Elles broient jusqu'à l'acier et sont équipées de deux canons d'assaut énergétiques.

Niv. : 16+
 Vie : 270 (total). Corps : 90. Têtes : 60
 C.A. : - 5

Attaques : 5
 Tête principale : mâchoires : 4d6
 5 sphères explosives : 10d6 : J.P. Souffle : ½
 . Matériel : J.P. contre feu à -3.
 Têtes secondaires : mâchoires : 3d6
 Canons : 5d6 : J.P. Souffle : ½
 Griffes : 4d6
 Queue : 3d6



INFORMATIONS SUPPLEMENTAIRES

Voici enfin quelques éléments qui permettront à Hérathe de soutenir une discussion avec les personnages et de répondre à certaines de leurs questions. Ils n'éluent toutefois pas toutes les interrogations soulevées.

Le Continent Supérieur est entouré de Quiddity, et celui-ci, sur ses bords, se transforme en une mer d'étoiles. Il leur explique qu'il y a trois ordres de réalité :

- L'essence.
- La vérité.
- La matière.

L'échelon de la réalité matérielle est lui-même subdivisé en trois ordres :

- La réalité cosmique.
- La réalité terrestre.
- La réalité infernale.

Chacune dispose en quelque sorte d'un moyeu central, d'un centre, d'un pilier symbolique autour duquel chaque ordre de réalité gravite.

Le trône de Damos est le foyer de la réalité matérielle cosmique. Centenial est le centre de la réalité terrestre. On ignore ce qui se trouve au centre des terres infernales.

« Si Dénédor, les compagnons, la boîte démiurgique, le Duc D'Eibon et les sept nécromants dans leur totalité convergent vers Centenial, ce n'est certainement pas le fruit du hasard. »

D'Eibon a d'excellents rapports avec les royaumes des Traverses ; n'a-t-il pas réouvert les portes après le chaos cosmique qui semble avoir néantisé les réalités avant leur re-création ? Il n'a exprimé aucunes velléités à l'égard des mondes. Bien au contraire, il a renoué le contact et l'échange entre ces derniers.

Il a visé l'annexion de Centenial, mais ses projets dépassent certainement les frontières du Continent supérieur. On ignore ce qu'il vise exactement, et par quels moyens il compte s'y prendre. De même, on ignore d'où il a surgi, comment, et pourquoi l'ensemble de ces événements se précipite maintenant. Mais c'est probablement une question sans intérêt. L'heure est venue, c'est tout. Nous sommes arrivés au bout d'un cycle, et aucun instrument de mesure ne permet de mesurer les cycles de l'infini et de l'éternité. Nous sommes confrontés à des questions dont certaines sont sans réponse, et dont les autres ont une résolution cachée. »

◆ Concernant l'état politique actuel de Centenial et l'équilibre des forces en présence :

La main-mise des Techno-mages sur l'organisation magique et les expériences qu'ils ont menées et qui ont affaibli l'essence magique au profit

de l'essence rationnelle infectée par petites touches dans leurs productions techno-magiques ont produit une crise au sein du monde des mages. Aux protestations émises par les mages de la Tradition, les Techno-mages ont répondu par un message clair : la Techno-magie avait une vocation hégémonique. Les Sept plus puissants magiciens de la Tradition ont formé un groupe, le Concile. Influencés, dans cette période de doutes et d'hésitations, par ReinFelden, un démoniste, ils invoquèrent les puissances démoniaques pour repousser les Dragons d'acier qui fondaient sur eux.

C'est en réalité ainsi que le Concile fut créé. Le schisme du Concile était programmé en quelque sorte par les divergences d'opinion de ces Archimages réunis contre tout et « malgré eux ».

ReinFelden a fui, on ignore où. Certains imaginent qu'il est parti vers Yzorderrex, et d'autres pensent qu'il fut un traître à la solde de D'Eibon, dès les origines, ou qu'il fut manipulé contre son gré par celui-ci.

Les six Archimages de la Tradition ont été bannis dans les marges de Centenial.

Le chaos qui suivit l'irruption des Hordes sur Centenial permit à certaines forces politiques d'interpeller le pouvoir abusif des Techno-mages et de menacer d'un soulèvement de population qui serait fatale, en pleine guerre, à Centenial. Ce furent Hérathe et Apis qui menèrent cette offensive contre le Cercle d'Airain, l'organe directionnel des Hauts-elfes. Ces derniers acceptèrent la forme politique du Symposium et de la représentation des autres populations et nommèrent un modéré, Galiénos, à leur représentation.

◆ Concernant le Concile et les sept Archimages :

ReinFelden : nécromancien et démoniste, il est l'instigateur de l'irruption des Hordes. Il a disparu après le Schisme et est recherché par le Symposium. On ignore s'il vit encore et s'il se trouve sur Centenial, à Yzorderrex, dans un quelconque repaire secret sur le Continent Supérieur, ou s'il a fui par les portes de Bronze vers un autre monde.

Narialle : puissante magicienne de la sphère de la divination. De grande taille – deux mètres –, elle est d'une beauté sculpturale. Son visage est large et énergique, ses cheveux sombres tombent jusqu'à ses genoux. Elle porte généralement une robe pourpre et vit seule dans une tour érigée sur une île. Très affectée par l'irruption, elle cherche un moyen de se racheter et aspire à reprendre la place qui était la sienne à Centenial.

Ulmbath : mage fantaisiste de la sphère de l'illusion/charme et de l'enchantement/charme. Taille moyenne, blond, fluet. Est habillé de vêtements chamarrés. Mage secret et farceur, il a un goût pour les plaisanteries pendables. Il a recueilli sur son territoire de nombreuses créatures magiques comme les farfadets, les dryades, les licornes ou les sylphes. Il séjourne dans une maison d'aspect confortable au milieu de la forêt enchantée de Glandh où il vit au milieu de ses amis fantastiques. Il prend son bannissement avec résignation et humour, et s'amuse souvent de la mauvaise plaisanterie que leur a fait ReinFelden, quand le fait d'avoir été berné ne le soumet pas à une grosse crise de colère. Cyclothymique de première, son comportement peut agacer et désarçonner.

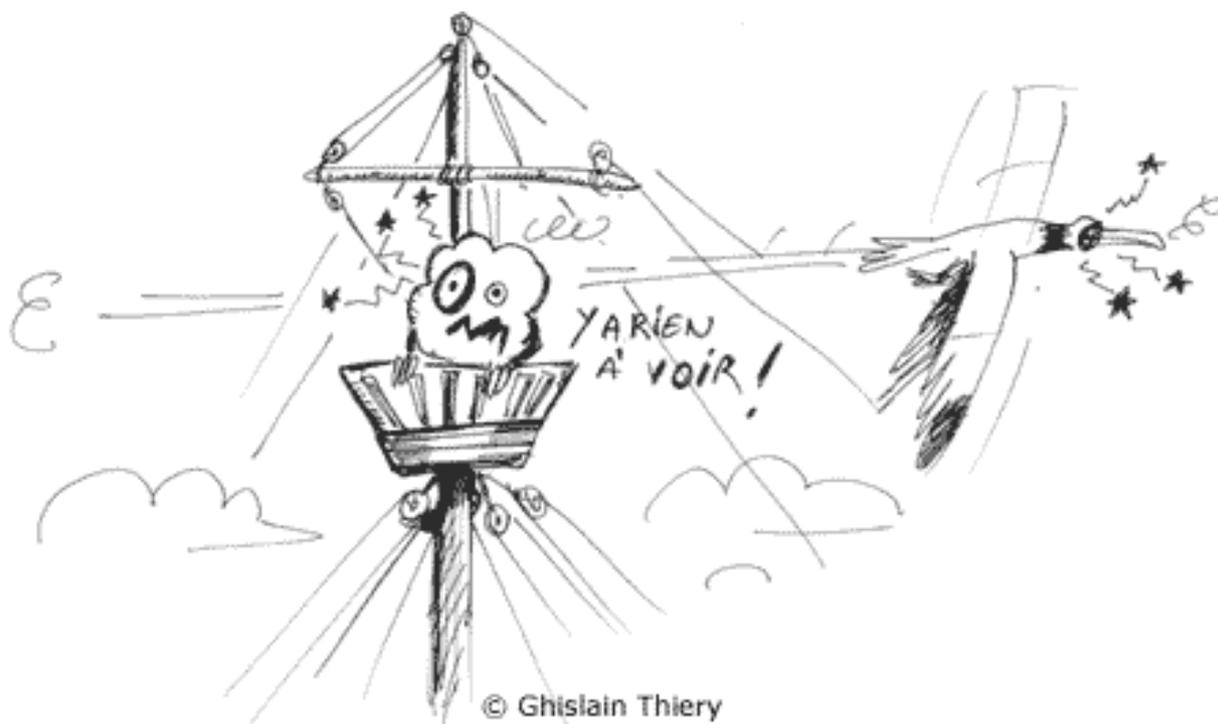
Ballar : colosse barbu et chevelu, cet évocateur apprécie particulièrement les sorts élémentaires. C'est un solitaire qui se satisfait parfaitement de son isolement. Peu loquace, il a un tempérament bougon et a horreur qu'on le déränge. Il vit dans une tour logée au cœur d'un cyclone, au fond d'un précipice rocheux.

Mardynn, le Conjurateur : trompé en premier lieu par ReinFelden, il lui voue une haine sans nom et peste d'être cloîtré au lieu de pouvoir pourchasser le Nécromancien. Il inonde les bureaux du Symposium de demandes de grâce et de déclarations de loyauté. Dans la cinquantaine, c'est un individu terne

d'aspect, imbu de sa personne, ventripotent, bavard, hautain, absorbé par sa volonté de s'auto-justifier et d'être reconnu. Il est prêt à tous les compromis pour retrouver la place qui était la sienne.

Dylfrinn : il n'a pas compris durant ces événements ce qui était en train de se préparer. Ce n'est que plus tard qu'il a réalisé avec horreur ce que le Concile avait fait. Il a des excuses. A la mort de son maître, il s'est retrouvé Archimage sans l'expérience requise au moment où les événements éclataient. C'est un grand jeune demi-elfe aux cheveux longs et blonds. Il s'habille communément de vert, est très agréable d'aspect et de fréquentation si on tolère ses airs distants et aristocratiques, et vit dans une roulotte enchantée qui le mène au long des routes des marges. Il s'entend très bien avec Ulmbath qui est un ami personnel. Son esprit fin et avisé en ferait un très bon allié pour les personnages s'ils gagnent sa sympathie. Il maîtrise l'abjuration.

Vélaris : vénérable vieillard, il se morfond au sein de son gigantesque château enchanté, au milieu d'une cour vide de serviteurs invisibles. Il s'est reclus après le bannissement et désespère de tout, et avant tout de lui. Maître de l'altération, il était le mage le plus ancien et le plus expérimenté, il fut berné, et aujourd'hui, il n'est plus rien ni personne. Il n'espère même plus la clémence du Symposium. Ballar lui rend souvent visite, et Vélaris tend une oreille ennuyée à ses regrets et à ses recommandations.



SUR LA QUESTION RELIGIEUSE

Il existe une première distinction entre les églises Démiurgiques et les cultes panthéistes. Les panthéistes adorent une série longue de dieux divers, naturels, domestiques ou liés à l'amour, au bonheur, à la sérénité et même à la sexualité. Ce sont des divinités plutôt populaires qui se trouvent essentiellement à Oximandh et dans les régions du sud-est.

La plupart des églises traditionnelles sont démiurgiques. On compte, dans leur ordre d'importance, la Sainte Eglise du Démiurge - orthodoxe, dogmatique et monumentale -, l'église du Temple de Dieu - sécessionniste, qui prône l'humilité et la proximité avec le peuple -, la nouvelle église des Techno-messianistes, et l'ensemble des multiples ordres secondaires et marginaux dont les croyances sont liées à la cosmologie démiurgique, de près ou de loin, tels que les pénurides.

◆ Que sont devenus les Paladins ?

Concernant la Sainte Eglise du Démiurge, vous connaissez déjà les clichés : inutile de s'étendre sur des pages et de le faire éditer. C'est un ordre hiérarchisé, fortuné, et élitiste. Il trouvait la racine de sa vocation dans la répression de l'hérésie et du démonisme. L'irruption des Hordes devait marquer son heure de gloire et la transcendance des martyres tués pour l'ordre, pour la religion et pour le Démiurge. En réalité, elle a marqué sa défaite la plus cuisante, et sans qu'aucune bataille ne soit faite, car le Schisme a immédiatement brisé les images les plus manichéennes que l'Eglise avait pu produire. Le retournement des Hérésiarques a bouleversé aussi bien le Concile et les enfers que la sainte Eglise, immédiatement sommée par le Symposium et les Techno-mages - eux-mêmes soumis à la crise intérieure - de déposer les armes. Quelques fanatiques irréductibles ont dû être mangés par les Dragons d'Acier, mais les choses se sont passées en général relativement bien. Ce qui s'est produit, pour le clergé, c'est que brusquement tout le monde s'est mis à ne plus écouter les prêtres. L'Eglise a été rejetée dans l'archaïsme. Ses paradigmes étaient erronés, ses vues étaient inadaptées à comprendre et à interpréter la *modernité*.

Comme en toute situation de crise, deux issues antagonistes ont été trouvées. Une issue régressive a marqué la formation d'un ordre secret - les **Templiers de l'Ordre Nouveau** - composés de fanatiques crispés sur l'image maléfique du ressortissant des enfers. Ces terroristes ont pour

objectif d'assassiner l'ensemble des Hérésiarques. Des progressistes ont également vu le jour et ont fondé la **Maison Messianiste**. Pour eux, Dieu est en tout et en tous, et ce qui caractérise principalement la modernité, c'est la mécanisation des êtres et la rationalisation des processus, opposées aux dogmes religieux et au surnaturel sacré. Aussi, Dieu est-il dans la science et dans la machine. Les **Techno-messianistes** prônent le développement de la science et mêlent l'empreinte du « Démiurge ressuscité » dans les créations technologiques. Leur but secret est de redonner vie au Démiurge en le recréant de toute pièce au moyen d'une « super-conscience englobant et omnipotente ». Eux seuls savent ce que cela peut vouloir dire, et ils se perdent parfois dans un jargon techno-mystique ésotérique. Ces dingues sont cependant doux et ils prêtent fréquemment au Symposium l'usage de leurs Paladins de la Lumière. Ces derniers sont d'authentiques paladins, dotés de capacités accrues par la robotique et la technologie militaire.

Les **Templiers de Dieu** ont été les moins touchés par le repli du religieux. Cet ordre monastique a toujours existé aux marges de la société, et il a peu été atteint par les troubles du temps. Ces moines et paladins arpentent toujours les routes, les premiers pour soigner et aider, les seconds pour prêter main forte aux malheureux et sauver la veuve et l'orphelin. Ces derniers ont gravement été touchés par la Guerre du Schisme, à la raison que vivant sur les routes, ils n'avaient pas de repaires fortifiés pour se replier et échapper à l'ennemi. Aussi, seuls les plus aguerris d'entre eux ont survécu, et ces sortes de *ronins* se révèlent être, en réalité, de très grands guerriers, de fines lames redoutables dont la valeur est masquée par leur extrême humilité.

Il y a deux ordres de moines : les moines-vagabonds et les moines sédentaires. Mouvement religieux originellement formé par des pèlerins en route vers une Cité Sacrée, il a nécessité l'organisation de lieux d'étapes. Aussi certains moines du Temple se sont-ils installés et ont fondé des dispensaires et des refuges. Puis des structures servant directement aux moines se sont construites autour, et les monastères sont apparus. Aucune distinction de rang n'a éloigné les vagabonds et les monastiques. Les Templiers se connaissent et respectent tous, et il n'est aucun père monastique qui n'ait été dans sa jeunesse un vagabond et qui ne regrette sans doute le doux temps du voyage et de la belle étoile. L'Ordre des Templiers de Dieu est charitable, généreux et érudit.

Souvenir de Guerre

Un scénario pour Tsaliar par Cabos

Ce scénario est prévu pour une Compagnie de type « Intellectuel », dirigée de préférence par un Guardian.

Cependant, tout autre type peut convenir, les autres tendances intervenant dans ce cas pour tenter de se rapprocher des Guardians, qui peuvent toujours faire de puissants alliés.

L'histoire peut se placer à n'importe quelle date d'après guerre. Ici, il est proposé l'année 669 ER. Il suffit de remplacer cette date par celle qui vous conviendra.

ERRATUM : Ce scénario permet de corriger une erreur au Livre de Règles page 186. Il n'y a pas 13 Initiés sur le territoire de Nouvelle Maestria, mais 16. De fait, le conseil de Vélin ne porte pas le nom de **Guarda des 12**, mais de **Guarda des 15**.

Ce scénario est prévu pour une Compagnie de type « Intellectuel », dirigée de préférence par un Guardian.

Cependant, tout autre type peut convenir, les autres tendances intervenant dans ce cas pour tenter de se rapprocher des Guardians, qui peuvent toujours faire de puissants alliés.

L'histoire peut se placer à n'importe quelle date d'après guerre. Ici, il est proposé l'année 669 ER. Il suffit de remplacer cette date par celle qui vous conviendra.

L'action se passe en Nouvelle Maestria, un territoire essentiellement montagneux dont la capitale, Vélin, compte environ 30 000 âmes. On y vit de la taille et du commerce des pierres précieuses, ainsi que de nombreux groupes de pêcheurs établis en petites colonies sur les côtes.

Vélin est dirigée par la Guarda des 15, un conseil regroupant tous les Initiés de la ville. Ce conseil débat non seulement de l'avenir du pays mais gère également toutes les affaires de crimes et délits commis sur la ville.

Ce conseil n'est pas très équilibré. Il réunit 11 Servants, 3 Chefs et 1 Grand Maître. Le Grand Maître est Marty Delmonte, dirigeant l'Ordre des Sciences de la Matière, les Guardians artisans. Delmonte fait référence pour tout ce qui concerne les affaires économiques et les activités artisanales. Pour le reste, il délègue volontiers aux Chefs. Samuel Piko, un Guardian plus rude que Delmonte, a en charge la justice courante, ainsi que la recherche de renseignements éventuels. Fanie, une Arpenteuse à la réputation sulfureuse, se charge généralement des exécutions et de toutes les opérations militaires. Enfin, Boris Marisik, un Guardian au caractère teigneux, a en charge la bonne tenue des mines de pierres précieuses et de tout problème pouvant s'y rattacher.

Il se réunit une fois par décade, et durant une journée entière, les habitants peuvent venir exprimer leurs problèmes.

Au cours du mois de l'Ours Marin (2^o mois de l'An 669), un corps est exposé devant la Guarda. Il s'agit d'un Humain qui répondait au nom de Miguel Vasca. La quarantaine, Vasca a été retrouvé par ses voisins, poignardé chez lui. Le témoignage du voisinage est simple : plusieurs personnes ont entendu du bruit chez Vasca en pleine nuit. L'homme était connu pour être un peu porté sur la bouteille, et ce genre de tapage nocturne se produisait de temps à autre, ce qui fait que personne ne s'en est vraiment inquiété.



© Ghislain Thiery



Au petit matin, un des voisins a quand même voulu aller dire à Vasca qu'il n'avait pas bien dormi à cause de lui, et c'est là qu'il l'avait retrouvé mort, tué de plusieurs coups de couteau ou de dague en pleine poitrine. Vasca n'était pas riche, mais le peu qu'il possédait avait disparu. Il n'avait aucune famille connue et vivait en prospectant pour son compte des petites pierres précieuses. Cette pratique est courante à Vélin, où elle permet à de nombreuses familles d'améliorer l'ordinaire.

La Guarda conclut alors rapidement à un crime de rôleur. Vasca avait peut-être découvert quelques pierres dernièrement, et cela aura attisé la cupidité d'un scélérat quelconque. Ou peut-être ne s'agit-il que d'une réunion d'ivrognes qui aura mal tourné. La Guarda recommande aux habitants d'être vigilants dans les temps qui viennent, et l'affaire s'arrête là. Miguel Vasca n'avait aucun poids particulier sur la ville, ce qui enlève toute utilité à une action plus poussée pour retrouver son assassin.

Pourtant, à la sortie du conseil, Samuel Piko demande une entrevue rapide à Marty Delmonte. Au cours de cette entrevue, Piko explique à Delmonte que le visage de ce Vasca ne lui est pas inconnu. Lors d'une précédente affaire du même genre, juste après la guerre, il y a environ deux ans, un Homme Tigre du nom de Figes avait été retrouvé mort chez lui dans les mêmes conditions. Figes était un riche marchand de pierres précieuses, installé depuis peu à Vélin. Pour éviter que cette affaire ne fasse fuir les marchands de la ville, Piko avait mené une enquête poussée pour retrouver ses assassins. Et là, le nom d'un groupe étrange, la Compagnie du Galet, était revenu à plusieurs reprises. Cette Compagnie était l'un de ces groupes formés durant la guerre par les Champions et leurs sbires. Elle regroupait Initiés et non-Initiés, tous sans repères moraux, spécialisés dans la conception et la fabrication d'engins guerriers. Plus particulièrement de navires de combat. En fait, à l'époque de la constitution de cette Compagnie, les Champions se préparaient à débarquer en masse sur les Îles Pourpres, et la présence de navires militaires leur aurait été plus que bénéfique. Mais la Compagnie du Galet ne parvint pas à être prête à temps. Bien avant que ses travaux n'aboutissent, les Champions passèrent à l'attaque, et la Compagnie se retrouva isolée, et même rapidement oubliée.

Cependant, elle poursuivit ses travaux. Lors de son enquête, Piko avait rencontré Vasca, à l'époque serviteur chez Figes. C'est de lui qu'il avait fini par apprendre tout cela. Dès la fin de la guerre, Figes avait trahi la Compagnie du Galet. Récupérant tous ses travaux, il était parti pour Vélin, avec Vasca comme serviteur et complice, d'où il avait embauché un groupe de mercenaires afin de liquider le reste du groupe. Mais les mercenaires s'y étaient fort mal pris, et en réalité, ce furent eux qui se firent tués. Les

survivants de l'attaque ayant fait le lien entre cette tentative de meurtre et le départ en traîtres de Figes et Vasca, avaient alors mené à leur tour une expédition contre eux afin de les exécuter. Vasca leur avait échappé, mais pas Figes. Grâce aux indications de Vasca, il fut possible de retrouver ce groupe, et une expédition menée par Fanie eut tôt fait de tout nettoyer. Il n'était pas question de laisser en paix un groupe de tueurs, qui plus est, composé « d'Initiés de Guerre », ces individus Initiés mais sans aucun lien avec une hiérarchie pouvant les encadrer. Vasca fut laissé en vie et en liberté. Il prétendait ne pas être Initié (Piko le fit surveiller de temps à autre, et jamais aucun indice ne laissa supposer qu'il puisse l'être), et de plus, c'était bien grâce à ses indications que l'affaire avait pu être résolue.

Delmonte est désolé que les choses aient dû en arriver là, mais il reconnaît que certains groupes posent beaucoup trop de problèmes pour qu'on puisse les laisser faire ce qu'ils veulent. Maintenant, si Vasca a été tué dans des circonstances étrangement similaires, c'est peut-être que certains membres de cette Compagnie sont encore en vie. En l'absence de début de piste, il va falloir faire appel à des ressources exceptionnelles. C'est pour cette raison que Delmonte va solliciter la venue d'une Compagnie à Vélin. Elle résidera à l'Auberge des Dragons Légendaires, l'auberge de Piko. Officiellement, cette dernière sera en visite sur la ville (après tout, il y a tellement d'Initiés à la Guarda que la visite d'autres Initiés ne surprendra personne). En réalité, Delmonte lui demandera de tenter de démêler cette histoire, le plus discrètement possible.

Au maître de jeu de calculer (approximativement) le temps écoulé entre la discussion de Delmonte et Piko et l'arrivée de la Compagnie à Vélin. Delmonte envoie son message le jour même de sa rencontre avec Piko.

Note : les réunions de la Guarda ont toujours lieu le jour d'Aes (5^e jour de la décade). Le message part donc le 5.2.669.

EN REALITE

Lorsque Vasca se confie à Piko, il oublie de tout lui raconter. A la moitié de l'An 666, Figes, qui est le chef de la Compagnie du Galet, sent bien que le vent tourne pour les Champions. Dans quelques temps, se posera la question du retour parmi les Tsaliaréens pour lui et son groupe. Figes sait très bien que les Initiés de Guerre ne sont désirés nulle part, et que s'il se contente de revenir sans prendre plus de précaution, il risque de rapidement se faire tuer. Il commence alors par déplacer sa Compagnie de sa cachette sur la côte, pour un endroit mieux protégé dans les montagnes. Puis il déclare au groupe qu'il va

se rendre au Kalistan rencontrer le Maître Brigand Gérardo (à cette époque, Esmiros est avec les Libérateurs et lutte contre les derniers Champions) pour essayer de négocier avec lui une intégration du groupe à la population civile, en échange de leurs travaux, dont certains sont sur le point d'aboutir. Figes part avec Vasca, son homme de main.

A Kasten, Gérardo se déclare intéressé par les documents de Figes, mais refuse de prendre le risque d'intégrer des Initiés de Guerre. En réalité, Gérardo ne sera pas toujours aussi regardant, mais ces Initiés sont quand même dangereux dans la mesure où les groupes conservateurs les recherchent activement. Le Maître Brigand propose de donner de l'or à Figes, et l'invite ensuite à utiliser cet or pour se fondre parmi les Tsaliaréens qui regagnent les villes débarrassées des Champions. Dans le fouillis de ce retour, nul ne fera attention à deux individus de plus. Figes accepte l'or, en se disant qu'il pourra effectivement l'utiliser pour intégrer discrètement et tranquillement sa Compagnie à la population de Vélin, et repart pour rejoindre ses hommes.

Mais sur le retour, Vasca lui glisse l'idée qu'ils pourraient ne pas avoir à partager. Il suffirait qu'ils se rendent tous les deux à Vélin, qu'ils s'installent tranquillement, et qu'ils se payent ensuite les services de mercenaires pour liquider le reste du groupe. De cette façon, ils n'auraient pas à partager les 500 Drâls remis par Gérardo.

Figes se laisse convaincre, et ainsi est-il fait. Mais Vasca est cupide, et au moment de payer les mercenaires, il persuade Figes de ne pas trop investir, qu'un petit groupe, même pas trop

expérimenté, suffira bien. Funeste erreur. Les mercenaires embauchés sont si mauvais, que non seulement ils ne parviennent à tuer que les membres les plus faibles de la Compagnie du Galet, mais qu'en plus, ils se font prendre. Vasca, qui est malin, a pris grand soin de ne pas se montrer aux mercenaires, et a laissé Figes tout négocier. Quand les assassins se mettent à parler, ils ne peuvent alors que livrer le nom de Figes. Les membres survivants de la Compagnie du Galet imaginent alors que Vasca est mort ou parti depuis longtemps, et décident de punir leur ancien chef pour sa trahison.

Ils réussissent sans difficulté à tuer Figes en se déguisant avec les vêtements des mercenaires, afin de l'approcher sans qu'il se méfie. Quand Vasca apprend que son chef a trouvé la mort, il comprend aussitôt qui est l'auteur de ce crime. Il comprend également que si un jour quelqu'un le reconnaît en ville, le reste du groupe voudra certainement aussi sa peau. Quand il apprend que Piko mène une enquête, il lui dévoile une partie de la vérité, et surtout, il lui indique la planque de la Compagnie du Galet. Celle-ci ne se méfie pas, puisqu'elle pense avoir tué la seule personne pouvant faire le lien avec elle, et quand Fanie lui tombe dessus avec quelques guerriers, bien entraînés cette fois, ils se font rapidement décimer.

Vasca n'aura jamais entièrement confiance dans cette élimination totale. Après tout, dans cette affaire, chacun a cru avoir réglé le problème, et cela leur a coûté la vie à tous. Il n'éloigne donc pas la possibilité qu'un membre du groupe ait pu en réchapper. Récupérant l'argent de Figes (il a dit que la Compagnie du Galet avait tout volé, ce qui est faux car les meurtriers de Figes n'ont même pas pensé à fouiller sa demeure), il se met à mener une double vie.





Officiellement, il habite une demeure modeste dans la partie basse de Vélin (la capitale est bâtie à flanc de montagne). Il y mène l'existence d'un petit chercheur de pierres trouvant tout juste de quoi assurer sa survie, et ayant un peu de chance de temps à autre. La nuit, il sort de ce rôle pour se grimer et aller flamber dans les salles de jeu et tripots de la ville, où on le connaît sous le nom de « Baron Du Galet » (!) Durant deux ans, ce double jeu va fonctionner, car Vasca est bel et bien un Initié, Brigand de son état, spécialisé dans l'espionnage et la collecte d'informations. Il sait se grimer, et connaît de nombreuses astuces pour déjouer les surveillances éparées de Piko. Mais l'alcool va ruiner cet équilibre. A force de fréquenter les tripots, Vasca prend goût à la boisson, et commence à jouer de plus en plus gros. Au bout d'un moment, il finit par épuiser les ressources de Figes. Comme il est connu comme un bon client, on lui prête de l'or, mais cela ne dure qu'un temps. Arrive le temps où on lui demande de rembourser ses dettes, et Vasca se retrouve bien incapable de le faire. Il s'attire les foudres d'un dénommé Gamon, un prêteur de la ville qui n'hésite pas à faire un exemple de temps à autre parmi les mauvais clients, et Vasca apprend bientôt qu'il est sur la liste de Gamon, car ce dernier est arrivé à faire le lien entre lui et le « Baron Du Galet » (Vasca parle trop quand il est ivre !).

Il lui vient alors l'idée de retourner à la base côtière de la Compagnie du Galet. Il sait que son ancien groupe a laissé là-bas de nombreux ustensiles et appareils dont il pourra peut-être tirer un bon prix. Ce n'est pas fameux, mais c'est la seule idée qui lui vient à ce moment-là. Sur place, Vasca découvre que son ancienne base est en activité. Il ignore qui occupe les lieux, mais visiblement, quelqu'un continue les travaux de la Compagnie du Galet. Qui plus est, en secret, car sinon, il n'aurait pas manqué d'en entendre parler. Une idée lui vient. A proximité de la base, il laisse un message dans lequel il menace de dévoiler à la Guarda ce qui se passe ici, sauf si 50 Drâls sont déposés à un endroit précis de Vélin quelques nuits plus tard. Puis il rentre en ville, et fait comme si de rien n'était. Dans l'intervalle, Gamon envoie ses sbires réclamer l'argent qu'il lui doit. Vasca promet alors de payer 30 Drâls dans deux nuits. Gamon accepte le délai, en précisant que ce sera le dernier.

A la nuit convenue, Vasca utilise tous ses talents pour approcher de l'endroit où l'or doit l'attendre, tout en vérifiant que personne ne l'observe. Il le trouve effectivement, et pense avoir gagné, quand brusquement, deux individus apparaissent près de lui, et le maîtrisent. Ce que Vasca ignorait, c'est que ceux qui ont repris la base côtière ne sont autres qu'un groupe de mercenaires Corians redoutables. Apprenant qui il est, ce groupe décide de le liquider, en donnant à sa mort l'apparence d'un crime crapuleux. Puis les Corians ramènent discrètement le corps chez Vasca, le déposent là, et quittent aussitôt

Vélin. Plus tard dans la soirée, les sbires de Gamon arrivent chez Vasca et le trouvent mort. Ils fouillent la maison pour retrouver l'or promis, mais ne découvrent que quelques pierres mineures (qu'ils empochent quand même !). Ce sont eux qui ont fait du bruit cette nuit-là, en fouillant rapidement les lieux.

Le lendemain, les voisins découvrent à leur tour le corps de Vasca. Nous sommes le 4^e jour du mois. Le 5, ils présentent le corps à la Guarda, au cas où les Initiés pourraient trouver le ou les coupables.

L'ENQUETE

Les pistes sont minces pour comprendre ce qui a pu se passer.

◆ Marty Delmonte

On le trouve dans sa maison, une riche demeure des hauteurs de Vélin. Il n'a rien de plus à ajouter. Il s'en tient à la version donnée par Piko. Il est très inquiet concernant la Compagnie du Galet, et ses éventuels membres toujours en vie, car il sait que ces groupes présentent une image désastreuse des Initiés auprès de la population.

◆ Samuel Piko

On le trouve à l'Auberge des Dragons Légendaires. Il redonnera à la Compagnie les mêmes éléments que ceux qu'il a pu fournir à Delmonte. Piko considère que si l'enquête démontre qu'il s'agissait d'autre chose que d'un crime de rôdeur, cela voudrait dire qu'il n'a pas bien fait son travail à l'époque de la mort de Figes. Il est donc partagé entre sa tendance à l'honnêteté – qui veut que l'enquête aille jusqu'au bout – et sa réputation d'efficacité – qui voudrait que la Compagnie conclue elle aussi à un crime de rôdeur. Comme Delmonte, il juge ces histoires d'Initiés de Guerre trop encombrantes pour être étudiées par des non-Initiés. Si un Guardian se trouve dans la Compagnie, il lui glissera à part que les travaux de cette Compagnie du Galet – volés par Figes aux dires de Vasca – n'ont jamais été retrouvés....

◆ Fanie

Irascible en permanence, Fanie se trouve la plupart du temps à sa forge. Elle affirme avoir fait son travail au campement de la Compagnie du Galet. Vasca avait dit qu'ils étaient neuf en tout. Moins lui et Figes, il en restait sept. Au campement, elle en a tué quatre, et a retrouvé dans une grotte les corps de 3 individus (ceux tués par les mercenaires). Quant aux mercenaires eux-mêmes (quatre, d'après ce qu'avait dit Vasca), elle a retrouvé leurs corps non loin de là, jetés dans une petite faille. Fanie n'acceptera pas

d'être dérangée bien longtemps, et elle pourrait devenir rapidement ouvertement menaçante.

◆ La Guarda

Les autres Conseillers n'ont pas grand chose à ajouter. Pour les interroger, reprenez les noms indiqués au livre de Règles pages 186 et 187, en n'oubliant pas que seul Gofar n'est pas un membre de la Guarda (il dirige le village de Saliente).

De ces visites on pourra cependant apprendre (en fonction des affinités d'Ordres), que ce mois de l'Ours de l'An 669 fut mouvementé, car les trois sessions de la Guarda concernèrent des affaires de justice courante, ce qui est loin d'être le cas d'habitude (les habitants de Vélin préfèrent s'arranger entre eux, car en réalité, les interventions concrètes de la Guarda sont plutôt rares).

A la session du 5 : meurtre d'un dénommé Vasca.

A la session du 15 : agression sur un dénommé Angel, avec audition d'un individu nommé Gamon qui s'est publiquement excusé de cette agression, et a même versé un dédommagement à cet Angel.

A la session du 25 : disparition d'un Noble (les titres de noblesse étaient une façon de se démarquer chez les non-Initiés, mais cette pratique s'est quasiment éteinte après la Guerre.)

Toutes ces informations resteront floues, les Initiés interrogés ne se souvenant plus des détails. Mais on pourra apprendre qu'un registre des sessions de la Guarda est régulièrement tenu, et qu'il se trouve chez Delmonte.

◆ Le registre de la Guarda

Reprend les sessions du 5, du 15 et du 25 du mois de l'Ours Marin.

Pour le 5 : présentation d'un défunt répondant au nom de Vasca par les dénommés Accres, Del Vego, et Pomoa. La victime a été tuée de plusieurs coups de couteaux et tous ses biens ont été dérobés. La Guarda conclue à un crime crapuleux, incite la population à témoigner et lui conseille de rester vigilante dans les temps qui viennent.

Le même jour, doléance d'un dénommé Pahis, berger de son état. Pahis affirme que durant la nuit, quelqu'un a dû égorger un mouton ou une chèvre près de chez lui. Comme l'acte a eu lieu de nuit, Pahis se demande si ce ne serait pas le fait de voleurs. La Guarda invite toute personne ayant eu à déplorer la perte d'un animal cette nuit-là à se manifester.

Pour le 15 : Un jeune Humain du nom d'Angel vient se plaindre d'avoir été sévèrement battu il y a six nuits par les sbires d'un dénommé Gamon, alors qu'il n'avait rien fait du tout. Angel a été sévèrement battu, et la Guarda intime au dénommé Gamon de venir lui rendre

des comptes de cette affaire à la prochaine session.

Mais en fin de session, un Humain se présente à la Guarda. Il dit s'appeler Gamon et être venu dès qu'il a su qu'on le cherchait. Il s'annonce comme « Prêteur de Cuivre », c'est à dire comme quelqu'un avançant des Moûrns à d'autres, qui le lui remboursent soit en effectuant pour lui divers travaux (taille de pierres essentiellement), soit en lui restituant la somme empruntée avec une Moûrn de plus pour chaque 10 Moûrns avancées. Il affirme que parfois, certains clients ne veulent pas rembourser, et qu'il emploie à cet effet des gens chargés de les relancer régulièrement jusqu'à ce qu'ils remboursent. Il reconnaît qu'il y a eu méprise pour Angel. Non seulement les individus auxquels il a fait appel ce jour là se sont trompés de personne, mais en plus ils l'ont frappée, ce que Gamon réprovoe. Il offre donc 100 Moûrns de dédommagement à Angel, qui accepte. La Guarda clôt l'affaire.

Pour le 25 : Une Humaine du nom de Maria Dolorès Pigaos, tenancière d'un petit tripot dans la basse ville, « Le Godet Farceur », s'inquiète de la disparition d'un de ses clients, un Noble, connu sous le nom de « Baron ». Le Baron était un fidèle client, car depuis plus de cinq mois, il venait tous les soirs. Or, depuis environ une vingtaine de jours, Maria



© Ghislain Thiery



Dolorès ne le voit plus. Elle demande si la Guarda pourrait inviter la population à témoigner... d'autant que le Baron lui a laissé une ardoise de plus de 30 Moûrns !

◆ La maison de Figes

En bordure de la ville, personne n'habite plus cette demeure délabrée depuis la mort de Figes, qui n'avait pas vraiment eu le temps de la restaurer. On n'y trouvera rien d'intéressant.

◆ La maison de Vasca

Modeste demeure dans la partie basse de la ville, on ne pourra que constater que tout a été fouillé et retourné dans tous les sens. La maison est restée en l'état depuis la mort de Vasca.

◆ Les voisins de Vasca (Accres, Del Vego, et Pomoa)

Ils n'aimaient pas vraiment Vasca, qu'ils voyaient un peu trop souvent rentrer ivre chez lui, au petit matin. En fait, Vasca sortait toutes les nuits. Cela faisait environ deux ans qu'il habitait là, et ses voisins ne lui connaissaient aucune famille. Jamais la moindre visite. De temps en temps, il partait l'après-midi dans les montagnes et en revenait avec quelques pierres précieuses, de celles que l'on peut trouver en se promenant, et qui ne valent pas plus de quatre ou cinq Moûrns les dix. Parfois, Vasca se vantait d'avoir trouvé une pierre de valeur. Mais il était rare qu'il la montre.

Un des voisins est formel : quelqu'un est revenu deux nuits après la mort de Vasca, sans doute pour fouiller la maison car il a fait un peu de bruit.

◆ Pahis

Il n'a pas grand chose à rajouter à son histoire. Il habite une petite cabane au sud de Vélin, et près de chez lui se trouve « La Place du Rocher », du nom d'une grosse pierre arrondie se dressant naturellement au milieu d'un cercle rocheux. Le 5^e jour de l'Ours Marin, en allant sortir ses chèvres, Pahis a trouvé une mare de sang sur cette place. Sur le coup, il a prévenu ses voisins, mais comme personne ne déplorait la perte d'une bête, Pahis est allé voir la Guarda le 15. Cela n'a rien donné non plus. Si on lui pose la question, Pahis se souviendra que la bête a dû être traînée vers la ville, car du sang étalé au sol allait dans cette direction. Après, les traces s'arrêtaient au bout de 100 mètres environ.

◆ Angel

Le registre de la Guarda donne son adresse. Angel est chez lui le jour, et il dort. La nuit, il sort, et exerce son métier de... voleur ! Angel est une petite frappe, un jeune Humain qui vivote en visitant des maisons vides. Sa grande spécialité : aller visiter les

demeures des défunts. Aussitôt après leur mort, dès que le corps a été déplacé, il est fréquent que ces maisons restent sans occupant un jour ou deux. C'est là qu'Angel en profite pour se servir. Ce n'est pas un grand voleur. Ces rapines lui rapportent tout juste de quoi vivre, et il complète avec des petits vols à la tire.

Humain, 22 ans, non-Initié

MU : 12 PS : 10 AG : 12 PE : 10 EN : 10 PR : 11
 Vol (AG + 3) Comédie (PR + 6) Orientation dans
 Vélin (PE + 6) Filature (PE + 3)
 Couteau (LA 1 MAI 4 LIM 2) ESQ 2 ARM 0 PUI 0
 COM 0
 RS : 9 RP : 9 VIT : 4 Trésor : 30 Moûrns

Angel jouera la comédie en prétendant ne pas savoir pourquoi les gros bras de Gamon lui sont tombés dessus.

Si quelqu'un tente de bluffer en l'accusant de s'être rendu chez Vasca à un moment ou un autre, il affirmera que c'est faux. Mais il le fera avec un peu trop d'empressement. Tous les compagnons présents auront le droit à un test de PE (minoré de la réussite de Comédie d'Angel), et à un test d'INT le cas échéant.

En insistant, on peut faire craquer Angel, qui finit par avouer s'être effectivement rendu chez Vasca, deux nuits après sa mort. Il ne connaissait pas ce type, mais il est allé voir s'il n'y avait pas quelque chose à récupérer chez lui.

Pour ce qui est de son affaire avec Gamon, Angel prétendra une fois de plus ne rien savoir de cet individu, et ne pas avoir compris pourquoi on s'en était ainsi pris à lui. Mais s'il a déjà avoué sa visite chez Vasca, il avouera aussi bien connaître Gamon, qui écoule parfois un peu de sa marchandise volée. D'ailleurs, le lendemain de sa visite chez Vasca, il s'était rendu chez Gamon pour lui vendre quelques objets dérobés (bibelots et éléments de grimage - petite moustache, faux sourcils, cire pour coller le tout, et autres petits ustensiles pour se déguiser -). Gamon ne demande jamais d'où vient la marchandise.

Mais la nuit du 9 au 10^e jour de l'Ours Marin, deux brutes de Gamon lui sont tombées dessus en lui demandant s'il se serait pas rendu chez Vasca. D'abord, il a tenté de nier, mais les deux se sont mis à cogner très fort, alors il a avoué. Ils lui ont demandé où était l'argent, mais Angel n'avait rien trouvé sur place que les objets vendus à Gamon. Ils n'ont pas voulu le croire, et ils ont tout fouillé chez lui. Ne trouvant rien, ils sont repartis, en lui remettant quelques coups avant de partir.

Angel en voulait à Gamon, alors il a décidé d'aller parler de lui à la Guarda. Angel pense que Gamon lui a donné ces 100 Moûrns pour que l'affaire s'arrête là. D'ailleurs, depuis, à part la Compagnie, personne n'est venu l'ennuyer.

◆ Gamon

Le registre de la Guarda donne également son adresse. Il habite une sorte de bazar où on trouve toutes sortes de produits d'occasion, vendus par des gens ayant besoin de se faire un peu d'argent. Il rachète de tout à la moitié du prix du neuf (arrondi à l'inférieur, et à condition que ce soit encore en bon état), et revend à 75% (arrondi au supérieur) du prix du neuf.

De base, Gamon pense que ses affaires ne concernent pas la Compagnie. Il travaille dans un bureau à l'arrière du bazar. Quand ses sbires le préviennent que les Initiés (repérés depuis longtemps sur la ville) sont dans la boutique, son premier réflexe est de dire : « Je ne suis pas là ! Faites les partir ! »

Ses sbires, pas très fins, vont immédiatement adopter une attitude agressive envers les compagnons.

Gamon, Humain, 50 ans, non-Initié

MU : 9 PS : 10 AG : 10 PE : 11 EN : 8 PR : 11

Estimation de valeur (PE + 9)

Non armé ESQ 2 ARM 0 PUI 0 COM 0

RS : 9 RP : 10 VIT : 4 Trésor : 3000 Moûrns

Ses sbires, 6 Hommes Ours, Seigneurs non-Initiés degré 2

MU : 15 PS : 6 AG : 10 PE : 10 EN : 12 PR : 7



Bâtons (LA 4 MAI 7 LIM 2) ESQ 2 ARM 0 PUI +3
COM -1

RS : 5 RP : 9 VIT : 18

Si les compagnons parviennent jusqu'à Gamon, celui-ci se montrera brusquement très coopératif. Il expliquera alors avoir connu Vasca sous le nom de « Baron du Galet ». Il y a environ deux ans, ce Baron a fait son apparition dans les tripots de Vélin, jouant volontiers aux dés et aux cartes, et dépensant parfois jusqu'à 20 Moûrns dans une même soirée. Se demandant d'où il venait, Gamon l'avait fait surveiller, mais le Baron lui échappait toujours dans les dernières heures de la nuit, et Gamon en vint à la conclusion qu'il devait avoir affaire à un Brigand, ou un Arpenteur, Initié ou non.

Renonçant à percer le secret du Baron, Gamon avait continué à lui avancer les sommes de cuivre pour ses jeux nocturnes (le Baron ne trichait pas, ou peu, et était un joueur redoutable). Le Baron s'adonnait beaucoup à la boisson, et dans les derniers mois, il fréquentait assidûment le tripot du Godet Farceur. Mais plus il buvait, moins il remboursait ses dettes. Le Baron avait toujours été un bon client, alors Gamon lui avait fait crédit de plus de 250 Moûrns, mais là, cela devenait trop. Il avait donc exigé qu'il le rembourse.

sentant que cela semblait poser problème au Baron, Gamon avait recommencé à le faire suivre. Avec l'alcool, le Baron était devenu beaucoup moins performant pour se dissimuler, et Gamon avait enfin pu retrouver son identité. Il s'agissait d'un dénommé Vasca, minable chercheur de pierres de la ville basse.

Et puis, huit jours avant sa mort, le Baron, ou Vasca si l'on veut, était venu le trouver pour lui dire qu'il le rembourserait de 300 Moûrns dans la nuit du 4^e au 5^e jour de l'Ours Marin. Gamon avait été soulagé car le Baron avait disparu de Vélin depuis un peu moins de deux décades, et il le croyait enfui. Pour bien lui montrer qu'il ne plaisantait pas, Gamon avait fixé le rendez-vous chez Vasca. Ce dernier avait fait la tête en voyant que Gamon connaissait son identité secrète, mais avait fini par accepter.

La nuit du paiement, Gamon avait envoyé deux de ses sbires empocher la somme convenue, mais ils n'avaient trouvé que le corps sans vie de Vasca. Pas de pièce.

Le lendemain de cette sale affaire, Angel était venu vendre quelques objets comme à son accoutumée. Gamon connaît bien Angel, et quand il a trop de travail, il estime les dépôts du voleur avec quelques jours d'écart. Ce jour-là, encore déprimé par la perte des 300 Moûrns, Gamon n'avait pas regardé les objets apportés par Angel. Mais dans la journée du 8^e jour de l'Ours Marin, il se remit au travail, pensant y trouver l'oubli. Quelle ne fut pas sa surprise en trouvant des accessoires de grimage dans les objets apportés par Angel. De tels accessoires sont rares, et connaissant les talents du Baron, cela pouvait bien



lui appartenir, d'autant que Gamon connaissait bien la petite spécialité d'Angel d'aller visiter les demeures des morts. Furieux à l'idée que le jeune Humain ait pu tenter de lui voler ses pièces, il envoya deux sbires le rudoyer pour le faire avouer.

Malheureusement, cela ne donna rien. Gamon est maintenant persuadé qu'Angel n'a pas les 300 Moûrns, sinon, il se serait déjà fait repéré en menant grande vie.

Les deux sbires y sont allés un peu fort, et Angel a voulu se venger en prononçant son nom à la session de la Guarda du 15^e jour de l'Ours Marin. Gamon s'est dit que tout ceci ne pouvait que mal finir. Après tout, c'est lui qui avait fait erreur en accusant Angel à tort. De fait, il proposa 100 Moûrns de dédommagement à ce dernier pour que l'affaire s'arrête là (perte sèche : 400 Moûrns ! Très mauvais mois !).

Gamon n'en sait pas plus, et ne pense plus qu'à se remettre tranquillement de cette ruineuse affaire.

◆ Le Godet Farceur

Maria Dolorès Pigaos tient ce petit tripot sans histoire, dernier refuge de ceux qui ne veulent plus quitter la nuit. Depuis plus de cinq mois, le Baron venait ici tous les soirs, et son côté charmeur lui plaisait bien. D'ailleurs, le Baron venait dans ce tripot pour discuter avec Maria Dolorès, qu'il semblait bien aimer, et les soupirs de la tenancière indiquent qu'elle le lui rendait bien. Elle est réellement inquiète pour le Baron, beaucoup moins que pour les 30 Moûrns. Elle reconnaît que le Baron a déjà disparu une ou deux décades durant le mois du Loup Marin, mais lorsqu'il était revenu, il lui avait fait entendre qu'ils pourraient se mettre en ménage. Le dernier passage du Baron date des premiers jours de l'Ours Marin (elle ne se souvient plus de la date).

Si quelqu'un lui annonce la mort du Baron, elle fondra en larmes et lâchera entre deux sanglots :

« Et bien, j'espère au moins que son âme aura retrouvé sa Crique Bienheureuse comme il le disait souvent ».

En creusant sur ce point, Maria Dolorès dira que dans les derniers jours du Loup Marin, le Baron parlait beaucoup de sa « Crique Bienheureuse » (ou de sa « Crique des Bienheureux »), en disant que ce serait là le salut de son âme (ou de son corps, elle ne se souvient plus !).

Renseignement pris auprès de pêcheurs en relâche en ville, il y a bien une Crique des Bienheureux sur la côte, à l'est de Vélin, à environ huit jours de là. C'est une crique comme une autre, mais pas très poissonneuse, ce qui fait qu'elle n'est guère fréquentée. Il n'est pas dur de trouver un guide pour s'y rendre.

A ce stade, la Compagnie peut donner ses conclusions à Piko, qui transmettra à Fanie pour qu'elle aille y jeter un oeil (Fanie fera le ménage, et

refusera d'emmener avec elle des Compagnons). Dans ce cas, comptez un point de REUSSITE à tous (sauf contestations publiques !), pour avoir mener cette affaire jusqu'au bout.

Si la Compagnie décide d'aller elle même sur place, et qu'elle éradique le groupe de Corians installé là bas, alors comptez deux points de REUSSITE.

◆ Dans la rue

Contre quelques pièces, ou en cas de score d'INF, on peut obtenir les informations suivantes :

Vasca n'est absolument pas connu dans les milieux de la nuit.

Vasca allait de temps à autre voir Marisik (qui en voit tellement qu'il ne retient pas tous les visages) pour vendre des pierres, mais c'était plutôt rare.

Angel est un petit voleur qui visite souvent les maisons des défunts, profitant de ce que les familles ne soient guère vigilantes pour aller se servir.

Il connaît très bien Gamon chez qui il place parfois sa marchandise volée.

Gamon est un prêteur de cuivre, qui troque des objets usagés contre des Moûrns, et les revend ensuite. Il a la réputation d'être un type dur en affaires, n'hésitant pas à envoyer ses Hommes Ours rosser les mauvais payeurs, mais pas celle d'un tueur.

Le Godet Farceur est un établissement sans histoires.

La Crique des Bienheureux est située à huit jours de marche de Vélin. Si on parle à des pêcheurs situés dans les criques avoisinantes, ils diront qu'il y a du monde à la Crique des Bienheureux, des Hommes Tigres avec un drôle d'accent rauque (l'accent Corian, mais ils l'ignorent). De temps à autre ils achètent des produits de ravitaillement. Ils payent immédiatement, parlent très peu, prennent généralement pour une dizaine de personnes, mais il est déjà arrivé qu'ils en prennent le double, et leur dernier achat date d'environ 2 décades (ils ont pris de quoi nourrir une dizaine de personnes).

Le repaire des Corians a deux entrées : par la côte et par la mer. Sur la côte, cette entrée est cachée dans les rochers, et on ne la trouvera que sur un test de PE très difficile (-5). Signalé en I sur le plan, ce passage conduit vers les grottes, avec un dénivelé de 10 mètres parsemé de larges marches naturelles.

Côté mer, un pic rocheux masque l'entrée de la grotte (le ou les guides ne la connaîtront pas). La côte est à dix mètres au dessus de l'eau. En marée basse, la plage est totalement dégagée. Quand les Compagnons arrivent, c'est marée haute. Descendre



par les falaises implique un test d'AG à difficile (-3) tous les 2 mètres.

Les grottes se divisent en trois parties. Au point II sur la carte : quartiers. Au point III : réserves (eau, nourriture – environ 300 rations -, une centaine de torches, des longues rames de rechange et pour 10 Drâls d'ustensiles divers pour la réparation des navires). Au point IV : ponton et 3 bateaux. L'extrémité du ponton, qui s'enfonce sous l'eau en pente douce, comprend plusieurs mécanismes, dont un qui permet de hisser les navires sur le bois afin d'observer la coque. Une palissade immergée à l'entrée de la grotte permet de retenir l'eau en quantité suffisante pour assumer la flottaison des bateaux. Un autre mécanisme permet de relever cette barrière pour la faire venir juste en dessous du niveau maximum d'eau (interdisant ainsi la sortie des bateaux), ou au contraire de l'abaisser complètement au niveau du sol (permettant ainsi de mettre les navires en cale sèche à marée basse).

Ces bateaux se nomment des Requins. D'une longueur de 20 mètres, ils ont la forme générale de Drakkars (avec figure de proue) et peuvent embarquer 8 rameurs et 1 barreur. Ils ont une grande voile carrée. Avec cette puissance, ils peuvent progresser très vite sur de courtes distances (en cas de poursuite, ils rattraperont n'importe quel navire). D'une capacité de 1800 kg, ils ont un tirant d'eau très faible (1m50) permettant de naviguer autant en mer qu'en rivière, mais sont également un peu fragiles (STR = 35).

Quand Figes céda les plans à Gérardo, deux Requins avaient été construits, et il restait encore à former des équipages et faire les derniers réglages.

Gérardo négocia ces plans en Corianie, contre un appui dans ses futures opérations. Depuis un peu plus d'un an, un groupe de Corians est venu occuper ces grottes. Ils ont construit un troisième navire, et déjà formé un équipage complet. Ceux qui sont là sont donc la deuxième fournée (en Corianie, d'autres Requins sont en construction). Ils resteront là jusqu'à ce qu'ils soient prêts, et une troisième équipe prendra alors la relève (sauf si la base est découverte).

Les plans du Requin (disponibles dans les papiers de l'ingénieur de l'équipe) seront retransmis par Piko ou Delmonte à l'Ordre du Vent d'Écume. Cette remise de documents étant connue, ces bateaux ne pourront être l'exclusivité du Gildagor. Cependant, au bout d'un an, le Gildagor disposera des premiers Requins « officiels », alors que le reste de la Terre du Refuge (les pays côtiers) devra attendre un an de plus.

◆ Les Corians (La Compagnie de la Griffe)

Le barreur : Ychtoril, Humain, 45 ans, Magiocrate Non-Initié Degré 4 (chef du groupe)

MU : 10 PS : 14 AG : 11 PE : 14 EN : 12 PR : 11

Diriger un Requin (PR +1)

Dague (LA 1 MAI 5 LIM 2) ESQ 2 ARM 0 PUI 0 COM 0

RS : 13 RP : 22 VIT : 9 Trésor : 15 Drâls

Guiminius : 2 doses préparées (pour éloigner des pêcheurs trop curieux)

Brankoril : 3 doses préparées (pour mener au suicide ceux qui auraient découvert la base)

Anti-Hortalie : 2 doses préparées (pour approcher les intrus de nuit)

Idroline : 2 doses préparées (en cas d'attaque, il en absorbe une et passe à PUI +1 et VIT +10)

Canieth : 1 dose préparée (pour envoyer une sentinelle à l'extérieur)

Clarion : 1 dose préparée (au cas où il faudrait se débarrasser de quelqu'un !)

Drungh : 2 doses préparées (si quelqu'un se présente comme envoyé de Corianie)

Les rameurs (8) : Hommes Tigres, environ 15 ans, Seigneurs Non-Initiés Degré 2

MU : 10 PS : 7 AG : 12 PE : 10 EN : 10 PR : 11

Ramer en cadence (PE +1)

Épée Longue (LA 3 MAI 12 LIM 3) ESQ 2 ARM

(cuir + petit bouclier rond) 2 (tests AG et Course -2)

PUI 0 COM 0

RS : 6 RP : 9 VIT : 10 Trésor : 5 Tilôks chacun

L'ingénieur : Merken, Humain, 22 ans.

MU : 12 PS : 11 AG : 11 PE : 12 EN : 9

PR : 9

Construction de Requin (PS +1) Entretien de navire (AG +1)

Dague (LA 1 MAI 5 LIM 2) ESQ 2 ARM 0 PUI 0

COM 0

RS : 10 RP : 11 VIT : 4 Trésor : 7 Drâls

La navigation interstellaire pour les nuls

Une aide de jeu futuriste par Jean-Luc

On peut tenter de meubler le grand vide de l'espace en y plaçant des mondes exotiques reliés par des astronefs ultrarapides. Ce serait négliger la nature fondamentalement étrangère de l'espace. Cette nouvelle frontière représente tout l'attrait de l'inconnu où le danger est niché en permanence au coin d'une orbite. Les règles de vie habituelles n'ont pas lieu d'être dans un tel milieu où l'homme est à la merci d'extraterrestres hostiles, d'une défaillance technique ou de son ignorance des propriétés des corps spatiaux.

Le présent manuel a pour vocation de fournir des réponses claires à toutes les questions que soulève un sujet aussi vaste que l'espace. De surcroît, à chaque étape vous serez guidés par une interface réactive de dernière génération équipée du dispositif P.H.V. (Personnalité Humain Véritable) dotée d'une expérience accomplie en terme de voyage spatial.

« Hum. N'allez surtout imaginer que cela me fasse plaisir. Si encore on avait pensé à me demander mon avis. Non que j'en vaille la peine mais par simple politesse. On vous dote de processeurs équivalents à un cerveau électronique de spatioport et pour faire quoi, je vous le demande ? L'aide optionnelle du manuel de bord. »

Marvin.

DANS L'ATMOSPHERE

Du point de vue planétaire, avoir l'espace à ses portes entraîne un certain nombre de questions qu'il faudra passer en revue avant même de décoller. Quels choix de destinations sont accessibles, quelles relations entretient le reste de l'univers avec son sol natal, quelles races non humaines va-t-on rencontrer ?

« Et quand va-t-on me débrancher, par pitié ? »

Marvin.

◆ Planètes

Les planètes sont, avec les systèmes solaires, les points de repères traditionnels pour ceux qui naviguent entre les étoiles. Elles sont aussi souvent le siège du pouvoir pour les peuples qui viennent de maîtriser l'espace. Par la suite selon les moyens en place, une expansion a lieu et déplace les points névralgiques en orbite, voire plus loin pour les civilisations les plus avancées.

On distinguera les planètes - mère de leurs colonies en fonction

du type de rapports de dépendance politique ou économique qu'elles entretiennent. On mesure ainsi la puissance d'une planète par l'étendue de son territoire et des autres planètes, cités spatiales, etc... qui lui sont inféodés.

Dans toute l'étendue de la galaxie, les caractéristiques propres à chaque planète peuvent varier grandement (taux de gravité, température, proportion d'oxygène dans l'air, faune et flore locale) mais le critère essentiel est de pouvoir accueillir la vie humaine. La technologie de terraformation peut être utilisée afin de modeler une biosphère de manière à ressembler à la Terre mais elle demande beaucoup de temps et d'argent pour être mise en œuvre.

« Cette propension humaine à gaspiller des montagnes d'énergie pour des projets aussi futiles. On détruit, on construit pour l'avenir, on thésaurise pendant des générations et au final, qu'est-ce qu'on obtient ? Une nouvelle planète aussi minable que la première et hop, à la suivante ! Navrant. »

Marvin.

◆ Corps spatiaux

Tout ce qui gravite en orbite dans l'espace présente un intérêt, soit en tant que satellite naturel (les lunes), soit comme source d'approvisionnement (astéroïdes, comètes).

Particules en suspension, champs d'astéroïdes... peuvent être considérés selon deux points de vue divergents : un péril pour les voyageurs, un trésor pour les mineurs.

Pour la navigation, les corps errants dans l'espace présentent un risque de collision pour tout vaisseau spatial. Cependant un tel danger potentiel doit avoir été pris en compte lors de la conception de ces engins. En raison des vitesses relatives des objets se croisant dans le vide interstellaire, le blindage de la coque ou la présence d'un bouclier répulseur n'est pas une option.

Concernant l'exploration, le moindre rocher à la dérive est constitué de





substances élémentaires qui peuvent être exploitées. Les nuages d'Oort, les champs d'astéroïdes seront la cible privilégiée des mineurs du vide à la recherche de métaux rares ou de composants si précieux pour assurer le miracle permanent de la vie (oxygène, hydrogène, carbone, etc....).

« Où est le miracle dans ce qu'il y a à attendre dans une morne hébétude qu'il se passe encore une nouvelle journée ? Quelqu'un a-t-il seulement pensé à remédier un tant soit peu aux douleurs articulaires ? Allez donc creuser joyeusement dans les mines d'astéroïdes et ne me parlez plus de la vie... »

Marvin.

◆ Civilisations

Avant de prendre l'espace, il est important de réfléchir à sa destination afin de se préparer aux us et coutumes en vigueur à son point de chute. Selon le niveau de complexité des organisation en place, l'accueil réservé aux vaisseaux en trajectoire d'approche sera accompagné ou non des formalités qui signalent une civilisation évoluée.

Dans ce qu'on appelle communément une civilisation, on peut séparer des paliers d'évolution formant une courbe de développement galactique. Les stades généraux sont successivement :

- L'âge des conquêtes : par ex. le Far West, les Conquistadores.
- Le féodalisme : par ex. le Moyen Age, l'Afrique tribale.
- L'empire : par ex. les Empires romains, chinois, incas.
- La décadence : par ex. l'Italie pré-monarchique.

« Je crois bien être au stade ultime de la déchéance. Dire que ça arrive tellement vite. (...) On vous construit un corps de métal inaltérable mû par une énergie photonique renouvelable et on se retrouve avec une douleur persistante dans les côtes. Personne ne songe même à ses petits détails qui foutent en l'air tout ce qu'on a pu essayé de bâtir. »

Marvin.

◆ Non humains

Une vieille habitude bien humaine : se trouver un ennemi ou à défaut, un étranger. Exemples nombreux : les voisins, les Anciens, les barbares, les animaux, les aliens, les mutants, voire le sexe opposé.

Le vide spatial a pu produire d'autres modèles évolutifs que l'humain et donc mieux adaptés à ses dangers. De plus, à supposer que le voyage entre les étoiles est maîtrisé, on imagine que la génétique a aussi fait des progrès. Des mutations contrôlées peuvent aider l'homme à se modeler pour vivre à la

surface de planètes où la gravité, le taux d'oxygène et d'autres facteurs ne lui sont pas favorables à priori.

« Et les robots, ça vous fait mal d'y penser ? »

Marvin.

A BORD

L'espace fait rêver, c'est même cette notion de vide immense entre les planètes qui suggère l'inconnu, l'aventure et partant de là, le grandiose destin de ceux qui y pénètrent. Voyager d'un système solaire à l'autre peut se faire sous des formes très diverses tant sont nombreux et variés les moyens de traverser l'espace. Pour que chaque départ ne soit pas prétexte à une épopée digne de l'âge des pionniers, quelques règles élémentaires s'imposent. Les connaître toutes vous permettra de faire face sans gêne à bien des périls qu'amène l'inexpérience.

« L'expérience est aussi une tragédie. »

Marvin.

◆ Vaisseaux

On peut séparer en deux groupes les engins spatiaux : d'abord ceux qui peuvent traverser l'atmosphère pour décoller et ceux qui en sont incapables parce qu'ils sont trop lourds ou bien aussi aérodynamiques qu'une brique. En effet, dans l'espace, l'aérodynamique est complètement inutile quand il n'y a pas d'air !

« ... (...) ... »

Marvin.

□ Vaisseaux – mères

Les grands astronefs peuvent donc avoir toutes les formes possibles, à condition d'être protégés contre les collisions. Ils sont équipés d'infrastructures de haute technologie adaptées à leur fonction : combat, transport, colonisation, exploration, etc.... Le cœur du système, à savoir la salle des commandes, donne accès à tous les outils nécessaires à la bonne marche du vaisseau : senseurs, armes, moteurs, communications, etc.

□ Navettes et barges

Un tel engin doit être bien conçu car il peut être appelé à remplir des missions très diverses. Faire la navette entre le vaisseau mère et la planète, explorer de nouveaux territoires, livrer des cargaisons de tout poil, aborder un autre astronef, évacuer l'équipage en cas de catastrophe, etc. Ses qualités seront donc la polyvalence et la robustesse.

◆ Propulsions

□ Moteurs classiques

Entrent dans cette catégorie tous les systèmes de propulsion fonctionnant par la fusion entre un carburant et un comburant. Par exemple, un bon vieux feu de cheminée nécessite quelques bûches de bois pour prendre, ce qui est le carburant. Cependant le feu ne pourra démarrer dans l'espace pour la simple raison qu'il a besoin d'oxygène qui est le comburant en l'occurrence.

□ Vitesse Lumière

Depuis Albert Einstein, on sait qu'il est impossible d'aller plus vite que la vitesse de la lumière. Cela constitue d'ailleurs l'unité de mesure des distances : l'année-lumière. Dès lors, les déplacements sont trop longs par la propulsion chimique : à l'intérieur du système solaire on compte plusieurs dizaines d'années pour aller vers les plus proches planètes. Il fallait donc trouver un raccourci pour contourner la limite de la vitesse lumière.

□ Hyperpropulsion

Comme il est impossible de la dépasser dans notre dimension, pourquoi ne pas aller dans un autre continuum où c'est réalisable ? L'hyperespace permet donc d'esquiver la question de l'éloignement entre les étoiles. Du coup, on peut aller d'un point de l'espace à un autre, du moment que l'on dispose des cartes stellaires appropriées. Une subtilité supplémentaire veut que l'hyperespace puisse être atteint uniquement au-delà de la barrière gravitationnelle qui entoure les planètes.

□ Les couloirs

La théorie de Stephen Hawking sur les trous de ver a trouvé une application idéale dans la navigation interstellaire. Dans la mesure où le tissu de l'espace-temps n'est pas linéaire mais courbe, on peut imaginer de le replier pour rapprocher deux points éloignés dans l'espace réel. Les portails entre les mondes peuvent être créés à volonté par les vaisseaux spatiaux ou être fixes, ce qui limite les choix de la destination.

□ Générateur d'improbabilité infinie :

Une théorie délirante signée Douglas Adams.

Un tel moteur peut se permettre de narguer les lois de l'astrophysique et les physiciens par la même

occasion. Son principe de fonctionnement est très simple : étant donné qu'il est très improbable pour un vaisseau de rallier deux points éloignés dans la galaxie, on peut en déduire un taux d'improbabilité finie et programmer sur cette base le générateur d'improbabilité infinie. Ce dernier a été élaboré par un étudiant en physique désœuvré en combinant un cerveau submagnétique Pastis 51 avec un conspirateur vectoriel immergé dans un émetteur de mouvement brownien, à savoir une tasse de thé brûlant. D'après l'école française de Physique Appliquée à l'Espace, l'excitation brownienne qui génère l'élément infini de l'équation d'improbabilité finie définie par le super ordinateur peut aussi bien être remplacée par une tasse de café chaud.

« Vous avez lu jusque-là ? L'Hyperpropulsion est en panne ou vous n'avez rien d'autre à faire que martyriser un pauvre robot soumis à la fatalité ?

Marvin.

◆ Armements

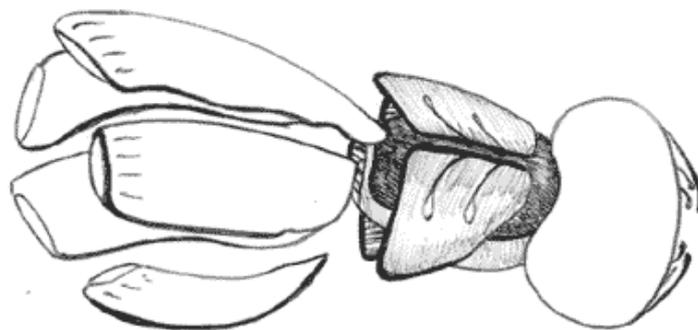
La course aux armements poursuit toujours le même schéma d'attaque/défense, autrement dit épée contre bouclier. On conçoit naturellement que la maîtrise de l'énergie déployée pour faire décoller un vaisseau spatial induit qu'elle peut aussi servir à des fins offensives. La panoplie des armes n'a de limites que dans l'imagination ou l'avancement technologique : **laser, atomique, antimatière, plasma**, etc.

Enfin on peut aussi utiliser des missiles intelligents capables d'infléchir leur trajectoire, voire des robots d'attaque qui évitent à l'homme de se retrouver en première ligne lors des combats.

Les combats entre vaisseaux spatiaux se jouent d'abord sur les mêmes facteurs qu'en plein ciel : la vitesse relative, la puissance de feu, les manœuvres d'évitement, etc.... Les distances en jeu sont pourtant plus importantes, surtout lorsqu'on dispose de moteurs capables de frôler la barre de la vitesse lumière ou de sauter dans l'hyperespace au moindre problème. Un bon pilote doit être apte à jouer avec l'environnement spatial : slalomer entre les météorites, se cacher dans un astéroïde, plonger dans l'atmosphère, etc....

Lâchez plutôt du lest, vous ferez un heureux. »

Marvin.





◆ Systèmes de survie

La technologie est le recours obligé pour survivre dans l'espace et cela devient encore plus vrai pendant les batailles.

Le **sas** est un élément stratégique d'une fusée. Cela peut être le point faible car en cas de défaillance, la décompression et la fuite de l'air met très rapidement en danger la vie des passagers. Les procédures de sécurité doivent donc être redondantes et laisser un recours de contrôle manuel prioritaire face à une panne du système général. Par là même, une porte est ouverte à une intrusion étrangère ou à un sabotage interne. Trop de sécurité tue la sécurité.

Les **sondes** permettent d'identifier des milieux inconnus et de détecter des dangers en approche. Leurs senseurs doivent donc capter une multitude de signaux qui seront ensuite traités et analysés afin de clarifier une situation potentiellement à risque.

La **combinaison** spatiale est une seconde peau pour le spationaute. Suffisamment souple pour permettre des mouvements amples tout en étant assez robuste pour protéger son porteur des radiations et des collisions. Son autonomie est une donnée qui doit rester à l'esprit en permanence. Les dispositifs dont elle est équipée sont tout aussi indispensables : module de communication, armes et outils.

La **cryogénisation** constitue un moyen de maintenir l'organisme humain en stase sur une longue période sans que le temps ne se fasse sentir. Utile pour voyager longtemps sans vieillir, pour éviter les complications en cas d'accident mortel et comme protection contre les effets nocifs de l'accélération sur l'organisme humain.

Barrière biologique : les micro-organismes peuvent être tout aussi dangereux qu'un astéroïde à la dérive. La détection et l'élimination des virus est une procédure qu'il serait coupable de négliger à chaque passage dans le sas.

Il existe maints systèmes de protection appelés soit **générateurs de bouclier**, soit **champs de force**. Adaptés au vaisseau ou de portée individuelle, ils contrent la plupart des agressions physiques ou énergétiques. Bien employés, ils servent à la fois de porte et de fenêtre donnant sur l'espace.

DANS L'ESPACE

A partir du moment où l'on décolle de la surface d'une planète, les choses se corsent. Les lois de l'astrophysique imposent de nouveaux comportements pour faire face à l'apesanteur et au vide auquel le corps humain n'est pas préparé. D'où le recours aux équipements artificiels pour assurer sa survie (combinaisons spatiales, vaisseaux blindés, etc.). Un certain nombre de règles de sécurité s'imposent où la moindre erreur se solde par la mort. L'espace n'est pas un milieu favorable à la vie et cette préoccupation doit rester présente à l'esprit en permanence.

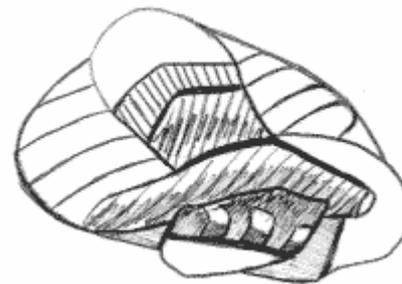
« Quel optimisme envers la technologie tout à coup. J'en ai presque des larmes à l'œil. Sauf que cela me ferait rouiller. Encore une négligence des constructeurs. (...)Je suis un damné. »

Marvin.

◆ Activités en apesanteur

Les mouvements individuels en apesanteur obéissent à d'autres lois que celle de la gravité. Pas d'attraction terrestre, pas de friction avec l'air non plus, ce qui induit que chaque déplacement se poursuit dans la direction vers laquelle il a été initié. Un objet projeté dans le vide peut en théorie voltiger éternellement dans l'espace sur sa trajectoire de départ. Il est donc nécessaire de disposer d'une source

d'énergie fiable pour se mouvoir, puis de contrôler très précisément le moindre geste à chaque sortie dans le vide



stellaire. La fatigue se trouve multipliée par cette vigilance accrue, ce qui agrandit le risque de faux mouvement. La plus petite erreur peut alors être fatale si l'on n'obéit pas aux règles élémentaires de sécurité.

« Vous croyez qu'on a été jusqu'à les écrire, ces fichues règles élémentaires de sécurité ? »

Marvin.

◆ Cartographie

La portion de l'univers connu se représente évidemment en trois dimensions, les cartes sont soit visibles en hologramme, soit accessibles via l'interface informatique (écran ou connexion directe). Les coordonnées galactiques se calculent en fonction d'un point de référence (souvent la planète dominante). Les routes de l'espace qui relient les lieux les plus fréquentés ne sont pas toujours linéaires. Tout dépend du système de transport en vigueur : le passage par l'hyperespace ou par les portails dimensionnels dispensent des repères traditionnels de la navigation. Ils n'imposent pas moins de nombreux calculs si l'on veut éviter de se retrouver dans un trou perdu ou au cœur d'une supernova.

◆ Communications

Un point non négligeable de la navigation dans l'espace. Les ondes radios ont une vitesse de propagation assez faible compte tenu des immensités qui séparent les systèmes habitables. Les nouvelles



mettent beaucoup de temps à parvenir d'un endroit à l'autre. Si aucun moyen de communication supraluminique n'est inventé, il faudra recourir aux vaisseaux pour relayer les informations avec tous les aléas que cela implique.

LES INFLUENCES

◆ Les livres

- Le monde du A de A.E. Van Vogt
- Le Cycle de Dune de Franck Herbert
- Le Guide du Routard Galactique de Douglas Adams
- La Saga des Vorkosigan de Lois McMaster Bujold
- La Trilogie Ender de Orson Scott Card
- Le Cycle de Fondation d'Asimov
- Les Guerriers du Silence de Pierre Bordage
- Marée Stellaire de David Brin

- Rupture dans le Réel de Peter F. Hamilton
- La Reine des Neiges de Joan D. Vinge
- Le Cycle des Heechees de Frederik Pohl

◆ Quelques films, JdR et BDs

- La Guerre des Etoiles de Georges Lucas
- Alien de Ridley Scott
- Shaan, Stella Inquisitorus, Star Wars, Star Trek RPG, Métabarons.
- Aquablue de Cailleteau et Vatine
- Laureline et Valérian de Christin et Mézières
- L'Incal de Jodorowski et Moebius

Avertissement : les auteurs du présent manuel dégagent toute responsabilité en cas de problèmes qui ne sauraient être imputés à la lecture de ces lignes (mal de l'espace, schizophrénie, paranoïa, suicide, automutilation, plantage du système informatique, etc.). Veuillez-vous adresser à la Compagnie cybernétique de Sirius et aux éditions du Routard Galactique.

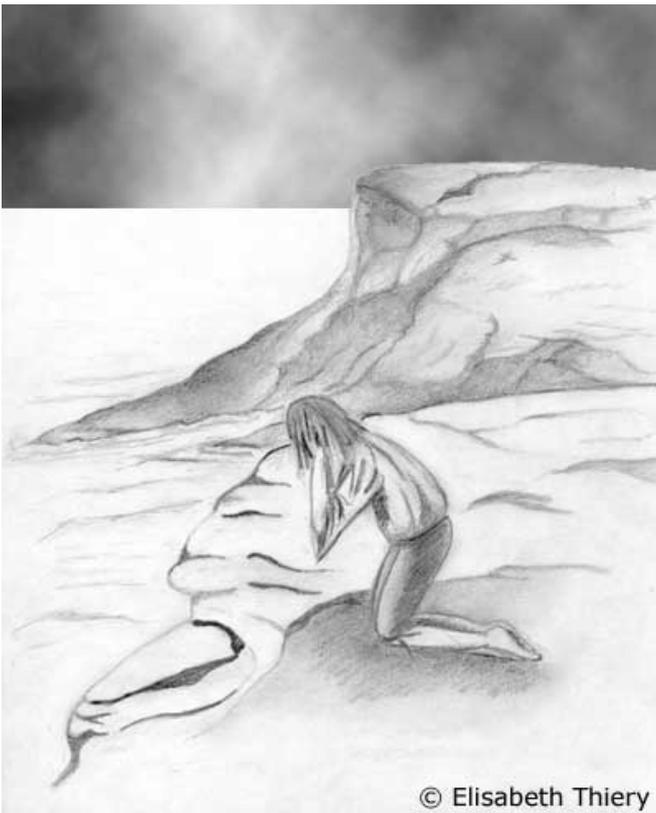


De Profundis

Un scénario pour Agone par Mario Heimbürger

Ce scénario pour Agone se déroule dans un quelconque domaine situé en bord de mer. Le domaine le plus adapté est certainement celui de Ventermitage, disponible dans le supplément « Les Cahiers Gris », mais l'action peut facilement être transposée ailleurs.

Le thème de ce scénario est la Ténèbre, et son action de corruption sur toutes les âmes de bonne volonté. Il présage toutefois de plusieurs formes d'espoir, soit par la rédemption d'un démon, soit par le sauvetage d'un Inspiré.



© Elisabeth Thiery

*Il vient pour moi, je le sais.
Avant même que son navire ne s'échoue sur les côtes, je sentais sa présence. Les ombres portées par les larges éclairs qui déchiraient le ciel portaient sa marque : elles s'étendaient sur toute la ville, s'infiltrant partout, puis disparaissaient aussi rapidement. Il avait toujours agi ainsi.*

Je suis celle qu'il retrouve à chaque fois. Celle vers qui il revient. Et cette fois sera la dernière...

SYNOPSIS

Zéphyr était un marin renommé, bien avant qu'il ne découvre qu'il était un Inspiré. Mais la proximité de la mer, et ses diverses aventures firent de lui un être corrompu par la Ténèbre. Des alliances malignes et des pactes imprudents l'ont fait perdre pied : la réputation de Zéphyr le sanguinaire dépassa bientôt celle de Zéphyr le Boucanier.

Lors de sa dernière attaque, son navire fut coulé malgré ces alliés, et Zéphyr sombra dans les flots sombres, perdant peu à peu la vie. Un démon auquel il avait promis la liberté en échange de son aide entrepris de réclamer son dû, et prenant la place et la forme de Zéphyr pour échapper aux poursuites de sa hiérarchie et gagner une incarnation définitive. Mais durant la transformation, Zéphyr se raccrocha à un souvenir perdu : l'amour fou qu'il avait éprouvé pour une femme nommée Marine. Le processus s'interrompit, et Zéphyr parvint à se sauver de justesse. Il avait toutefois déjà abandonné une partie de son être au démon, ce qui le rendit en grande partie amnésique.

Le démon, floué par le sauvetage in-extremis, mais ne pouvant guère se plaindre auprès de sa hiérarchie, tente de terminer sa libération. Pour cela, il doit absorber la part de Zéphyr qui lui manque. Ne pouvant s'attaquer directement au pirate, il va poursuivre ses amis et connaissances pour absorber leurs souvenirs et se rapprocher suffisamment près de Zéphyr pour lui voler son âme. Dans le même temps, Zéphyr va de plus en plus se transformer en démon.

Les personnages vont suivre cette évolution, en tentant de comprendre ce qui motive les étranges faits qui parsèment la ville. A leur charge de déterminer le destin des deux Zéphyr.

L'HISTOIRE DE ZEPHYR

Toute cette histoire tourne autour de Zéphyr, ou plutôt, comme nous allons le voir, autour des deux Zéphyr. Il convient donc de se pencher plus précisément sur ce personnage-clé.

Physiquement, Zéphyr paraît dans les trente-cinq ans, bien qu'en réalité, il ait dépassé la cinquantaine. Il est assez musculeux, bien que quelques cicatrices soient visibles notamment sur ses jambes et ses biceps. Son visage est par contre épargné : des pattes d'oies autour des yeux sont les seules marques de son âge, ses joues étant par ailleurs lisses comme des joues de bébé. Ses yeux sont sombres, tout comme ses cheveux, coiffés en arrière par un catogan. La plupart du temps, lorsque la température le permet, il porte une chemise blanche aux manches retroussées et des chaussettes courtes découvrant ses mollets. Une paire de bottes basses en cuir lui protège les pieds.



Fils de marin, il semblait promis à un avenir de pêcheur ou de matelot sans relief. Il quitta la fêrûle de sa famille en s'enrôlant sous les ordres du capitaine Morleau, mercenaire au service des plus riches marchands de l'Harmonde. C'est au cours d'une expédition à bord de son navire que Zéphyr eut l'occasion de s'illustrer : chargé de convoier des épices, le bateau fut attaqué par un groupe de pirates, qui parvinrent à tuer le capitaine avant de prendre l'assaut. Les hommes d'équipage étaient prêts à se rendre, lorsque Zéphyr s'empara du sabre du défunt capitaine (qui ne devait plus le quitter depuis) et trancha net la tête d'un des pirates. Dès lors, les matelots furent contraints de se battre, et l'effet de surprise aidant, la victoire fut remportée. Les marchands qui avaient affrété le navire remercièrent Zéphyr en lui laissant le commandement du bateau.

Dès lors commença pour lui une période de succès et d'aventures, car il se servit de ses connaissances et de sa fougue pour dépasser le cadre des transports de marchandises et pour se lancer dans l'exploration des mers et la recherche de trésors enfouis et de lieux mythiques. C'est au cours d'une de ces aventures qu'il apprit qu'il était Inspiré. Ne voulant pas y croire d'abord, il relégua bientôt l'information comme une donnée supplémentaire, sans véritable influence sur sa vie. C'est ce qui amena sa perte.

Pensant qu'il pouvait agir comme il l'avait toujours fait, il n'imagina pas un instant que la flamme lui donnait également une responsabilité. Il devint bientôt une proie facile. Un démon, du nom de Kardaktuk lui susurra des rêves doux dans lesquels les pouvoirs et les gloires du capitaine allaient être décuplées. Ses rêves lui apportèrent également le moyen d'accéder à cette renommée : il devait simplement se rendre en un lieu et rencontrer un scribe. Zéphyr fit ce qu'il pensait aller de soi : il accomplit sa destinée, aussi incertaine fut-elle, et se trouva bientôt lié par un pacte au démon. L'issue était certaine : Zéphyr serait renommé sur toutes les côtes de l'Harmonde : il devrait simplement partager son être avec le démon à sa mort. Il aurait le temps d'y repenser, affirma le démon.

Dès lors, la prophétie se réalisa, mais évidemment sous l'influence du démon : des pulsions que Zéphyr n'avait jamais connues firent jour en lui : la cruauté, l'inconstance, la sévérité. Les premiers à tomber furent ses hommes d'équipage. Ceux qui se rangèrent aux côtés du nouveau Zéphyr le firent dans la peur. Ceux qui s'opposèrent à lui furent tués. Ceux qui fuyèrent furent poursuivis, et certains se cachent encore aujourd'hui. Bientôt, cette terreur s'étendit aux autres navires, et de port en port, de capitainerie en capitainerie, la légende du sanguinaire Zéphyr, qui tuait plus que par plaisir, s'étendit comme une traînée de poudre.

Décidant qu'ils avaient suffisamment subi son joug tyrannique, les plus grands des boucaniers s'unirent et entreprirent une énorme expédition punitive. Après avoir traqué le pirate pendant des semaines, la flotte répressive parvint à coincer le bateau.

S'ensuivit la plus impitoyable des mises à mort : une bataille titanesque durant laquelle dix navires furent coulés. Mais finalement, le bateau de Zéphyr fut investi, et Zéphyr précipité par dessus bord, mortellement touché au flanc.

La suite, nous la découvrons : Zéphyr coulant à pic vers les Ténèbres, laissant derrière lui une coulée de sang. Le démon lui murmurant des mots apaisants à l'oreille, et extirpant de son âme ce qui fut Zéphyr. Et soudain, ce souvenir éclairant l'obscurité, une femme aux cheveux bouclés, au parfum de vanille, Marine...

ACTE I : RESCAPE DES TENEBRES

♦ Une arrivée mouvementée

Tout commence pour nos personnages par une chaude mais humide nuit d'été. Durant toute la soirée (que vous pouvez mettre en scène pour rassembler les joueurs dans une taverne), le vent a soufflé violemment. Un vent chaud, mais qui déplaçait les nuages. Et ce qui devait arriver arriva : l'orage éclate au beau milieu de la nuit, et bientôt les éléments se déchaînent.

Les habitants sont habitués aux colères de la nature. Ils se calfeutrent. Peu entendent le bruit inhabituel perdu dans les méandres de la tempête : un bruit de bois brisé, le bruit d'un bateau violemment projeté contre les falaises proches. Peu l'entendent. Les personnages en font partie.

Ils auront l'occasion d'être les premiers sur les lieux du drame. S'ils ne le font pas, les autres villageois ne s'en occuperont que le lendemain. Un navire de commerce vient de se projeter contre les hautes murailles de pierre et s'est disloqué sous la violence du choc. En contrebas, une petite bande de terre recouverte cycliquement par les flots est recouverte de débris. Les personnages peuvent y voir un homme, mort ou inconscient. Il s'agit de Zéphyr. Quoi que fassent les personnages, il pourra être sauvé. Miraculeusement ou grâce à un sauvetage en règle. Tout n'est qu'histoire.

Personne d'autre ne semble avoir survécu. Des jours durant, les cadavres des marins vont s'échouer sur les côtes, rappelant la catastrophe.

♦ Tout n'est que justice

Peu importe quand Zéphyr sera secouru. De toute façon, il faudra le transporter inconscient ou trop exténué jusqu'à un lieu plus adapté. C'est durant le transport que quelqu'un cherchera à profiter de cette incroyable occasion.

Il s'agit de Bartolomeu. Ancien marin du navire de Zéphyr, il se cache dans le village depuis des mois. Tombé dans l'alcool, sans domicile, il s'est abrité sous un auvent. Voir passer son ancien capitaine, le tyran

qui a passé par le fil de l'épée plusieurs de ses camarades, est pour lui un choc : s'il avait bu durant la soirée, il aurait attribué cela à un délire. Mais ses poches étaient vides de toute monnaie, et le manque de ravitaillement a plutôt tendance à le rendre plus agressif encore. Devant cette occasion, il n'hésite pas.

Il sort son couteau (rouillé, mais mortel) et se précipite en hurlant vers les personnes qui transportent le naufragé. Il n'est pas bien subtil, les personnages interviennent sans problème, mais ont peut-être blessés au cours de la rixe. L'homme, visiblement un ivrogne hurle des mots insensés : « Tyran, tu n'as que ce que tu mérites, meurs et va rejoindre les autres ! Ils t'arracheront ton âme ». S'il est tué, son intervention dans cette histoire s'arrête là.

S'il est simplement maîtrisé ou calmé, il pourra s'avérer utile. Dans un premier temps, il se contentera de dire que l'homme étendu sur la civière est un monstre qui a tué plusieurs de ses camarades. Il taira le nom : il ne sait pas encore s'il a affaire à des partisans du pirate ou à des gens honnêtes. Bartolomeu sera peut-être emprisonné, mais on n'emprisonne jamais longtemps un ivrogne. Ou alors, les personnages peuvent le garder avec eux, juste au cas où...

Plus tard, il pourra indiquer aux joueurs la vraie histoire de Zéphyr, mais nous n'en sommes pas encore là.

◆ Aux compagnons d'infortune

Voilà que nos personnages ont sur les bras un naufragé, mais peut-être un naufragé de la pire espèce ! Que faire d'un colis aussi encombrant. S'ils ont des charges importantes dans le domaine, ils ne pourront évidemment pas se décharger aussi facilement. Sinon, les responsables pourraient bien demander ce petit service à nos Inspirés. Dans tous les cas, à eux de se dépêtrer.

La première chose consiste peut-être à soigner Zéphyr. Au bout d'une journée complète, il commencera à reprendre ses esprits. Il se rend rapidement compte que quelque chose ne tourne pas rond : il ne garde aucun souvenir de ce qui lui est arrivé, et ignore même qui il est. De temps en temps, des flashes lui reviennent, mais ce qu'il y découvre ne lui plaît pas beaucoup : du sang, des expressions de terreur, des corps boursoufflés par l'eau... Un seul souvenir détonne dans l'ensemble : le visage d'une belle femme, qui deviendra plus précis à chaque vision. En attendant, Zéphyr découvre son environnement. Ce n'est que le soir tombé qu'il daignera parler à ses sauveteurs. Ses réponses sont vagues. En fait, il devient rapidement évident qu'il est amnésique, ou qu'il simule bien.

Les personnages vont certainement l'enfermer pour la nuit, en attendant d'en savoir plus. Cette attitude se montrera bénéfique pour le pirate...



© Ghislain Thiery

INTERMEDE 1 : VOYAGE DANS LES OMBRES

Il avait assisté, impuissant, au sauvetage de Zéphyr. Depuis l'ombre même, il observait le corps étendu. Il avait besoin de lui vivant, mais conscient. Il n'était pas encore complet. Couler le navire qui l'avait accueilli n'avait pas suffi. Il lui faudrait désormais composer avec les événements.

Déjà, les images de sa nouvelle vie s'imposaient à lui : des choses qu'il avait encore du mal à comprendre, des personnes qu'il avait rencontrées, et des sensations comme il n'en avait jamais éprouvées. Il y avait notamment ce personnage qui revenait toujours : un gros homme barbu, au rire gras mais au regard perçant. Un nom résonnait dans sa tête : Kaldur. Et le village qu'il découvrait ne laissait aucun doute : Kaldur habitait ici.

Il ne mit pas longtemps à trouver la taverne. Même à travers les murs et par delà la tempête, il entendit son rire. Il connaissait Zéphyr. Il le connaissait.

Le temps passa. L'orage s'éloignait, ses grondements désormais apaisés roulaient vers d'autres horizons. Et la porte de la taverne s'ouvrit. L'homme extirpa sa masse chancelante en s'appuyant contre le battant. Derrière lui, les chants et le brouhaha faiblissaient tandis que le vent s'engouffrait. Encore quelques secondes d'arrêt, et Kaldur trouva le courage de se mouvoir dans la nuit. Il leva brièvement les yeux



lorsqu'un nuage dévoila la lune et s'avança vers son domicile.

Il n'y parvint jamais : une ombre se détacha sur les ombres de la nuit. Kaldur fut surpris, leva les yeux en émettant un grognement de défiance, mais la stupéfaction arrêta son geste.

« Toi ! » furent ses seuls mots devant ce qu'il découvrait.

Mais l'individu en face de lui le regardait avec les yeux d'un étranger. Il goûta les mots qu'il prononçait avec un intérêt émerveillé : « Oui, Moi... ».

ACTE II : LA POURSUITE DES OMBRES

La découverte du gros Kaldur parviendra rapidement aux oreilles des Inspirés : le pauvre homme a été découvert bavant sur la grand'place, et semble avoir perdu tout souvenir de ce qu'il est ou de ce qu'il était. Si ce fait n'attire pas l'attention de nos personnages, ce n'est pas bien grave : d'autres amnésiques sauront certainement les remettre vers le droit chemin.

◆ Un œil dans les ténèbres

Kaldur est dans un état de choc : il ne se souvient même plus de son nom, le pauvre, et son niveau intellectuel par ailleurs faible ne lui permet pas de faire face avec efficacité à la situation.

Evidemment, tous ses souvenirs n'ont pas été effacés. En particulier, il se souvient de ceux qui concernent une certaine fête avec Zéphyr (ce souvenir figurant déjà clairement dans ceux que le démon a volés au pirate, il n'a pas été pris). Lui présenter le pirate risque de déclencher en lui des réactions violentes, mais uniquement parce qu'il se souvient en partie de l'agression de la veille. Il dément tout d'abord connaître son agresseur, mais devient de moins en moins sûr et de plus en plus perturbé au fur et à mesure qu'il se rappelle de sa beuverie avec lui.

Interroger ses amis, et en particulier les deux compères qui l'ont retrouvé au petit matin risque de s'avérer plus fructueux : tous se souviennent que Kaldur entretenait des rapports occasionnels et plus ou moins secrets avec un terrible pirate du nom de Zéphyr. Il ne peuvent pas en dire beaucoup plus, si ce n'est qu'il faisait partie d'un petit groupe qui se réunissait en soirée à « la cale humide ». Ce petit groupe venait d'horizons assez différents et personne ne connaît leurs identités.

L'attitude des personnages à l'égard de Zéphyr va peut-être changer, mais le contraire est vrai également : Zéphyr se montrera bien plus agressif aujourd'hui que la veille, et aussi peu coopératif. Un processus est en cours : ses souvenirs disparaissent

peu à peu, et son psychisme se rapproche tout doucement de celui du démon. Celui-ci est en train d'évacuer son trop plein de souvenir vers son alter ego, et les rêves du capitaine ont été hantés par des visions de l'enfer.

Dans le même temps, les personnages vont sans doute se demander comment quelqu'un d'enfermé, qui a visiblement dormi toute la nuit (même en présence de témoins) a pu agir en même temps sur Kaldur.

Il devrait apparaître dans la discussion que Zéphyr cache certaines informations. A force de diplomatie et/ou de pressions (dans ce dernier cas, il faudra parvenir à impressionner le pirate !), il pourra leur indiquer les informations suivantes :

- Il se souvient d'un lieu nommé « La cale humide » et plus particulièrement de sa cave. Il se souvient y avoir rencontré plusieurs personnes.
- Il ne parvient pas à se souvenir de quelqu'un qui ressemble à la description de Kaldur, mais pourra décrire au moins un autre individu : un homme avec une jambe de bois, sur laquelle était gravée une sirène.
- Une vision lui revient souvent d'une jeune femme aux longs cheveux noirs bouclés et à la grande beauté.

◆ Souvenirs perdus

Aller à la taverne de la cale humide n'apporte pas grand chose dans un premier temps : le lieu, situé à la périphérie du village n'offre pas pignon sur rue : aucune enseigne n'annonce le lieu, et le bâtiment est plutôt sombre et peu accueillant. L'entrée se fait par une petite porte latérale, la porte principale étant condamnée depuis belle lurette. L'étage semble habité, et héberge effectivement le tenancier du lieu, un homme sec et à l'air de fouine répondant au nom de Souphane.

S'il est réveillé (ce qui arrivera si les personnages arrivent en journée), il sera de bien mauvaise humeur, et il faudra tout l'appui de leur autorité pour l'amener à répondre à quelques questions.

Il mettra bien longtemps à admettre que sa taverne servait de lieu de rendez-vous occasionnel à un groupe de sympathisants d'un pirate recherché : il sait qu'en avouant le savoir, il risque la fermeture de son établissement déjà assez clandestin, et surtout une condamnation toujours désagréable.

Il connaissait Kaldur, bien que depuis une altercation violente avec lui, le marin ne venait plus boire dans sa taverne. L'homme à la jambe de bois est clairement identifié comme étant Sangternel. Le tavernier ne fera aucune difficulté à indiquer le lieu où il loge : un bouge à proximité du port, où plusieurs mendiants et anciens marins passent leurs nuits.



Mais à l'évocation de la description de la jeune femme, il feindra l'ignorance : Marine est en effet sa fille, et il refusera tout net de l'impliquer dans cette histoire, quels que soient les arguments des Inspirés.

Si les personnages attendent la soirée pour visiter la taverne, ils pourront pourtant voir celle dont parle Zéphyr : à moins qu'ils n'aient éveillé la méfiance de Souphane en posant des questions à son sujet, Marine servira les clients comme tous les soirs. Ils obtiendront les mêmes informations, mais dans un cadre nettement plus bruyant et avec un risque non négligeable de déclencher une bagarre s'ils dénotent réellement !

◆ Sangternel

Une fois de plus, les personnages vont arriver trop tard. Le bouge est encore pire que tout ce que les Inspirés pouvaient imaginer : un bâtiment délabré en bois, posé sur pilotis et dont les planches disjointes laissent passer le vent. L'odeur à l'intérieur évoque une fosse d'aisance, mêlée d'un relent de fruits de mer pourris. Des bêtes rampent de-ci, de-là, au milieu des ivrognes avachis.

Au milieu de tout cela, les personnages vont pouvoir le découvrir, gît un homme à la jambe de bois correspondant à la description indiquée par Zéphyr. L'homme est mort : son cou est brisé, mais personne ne s'en est encore aperçu.

La réaction des autres marins, une fois réveillés, dépendra fortement de l'attitude et de l'apparence des personnages.

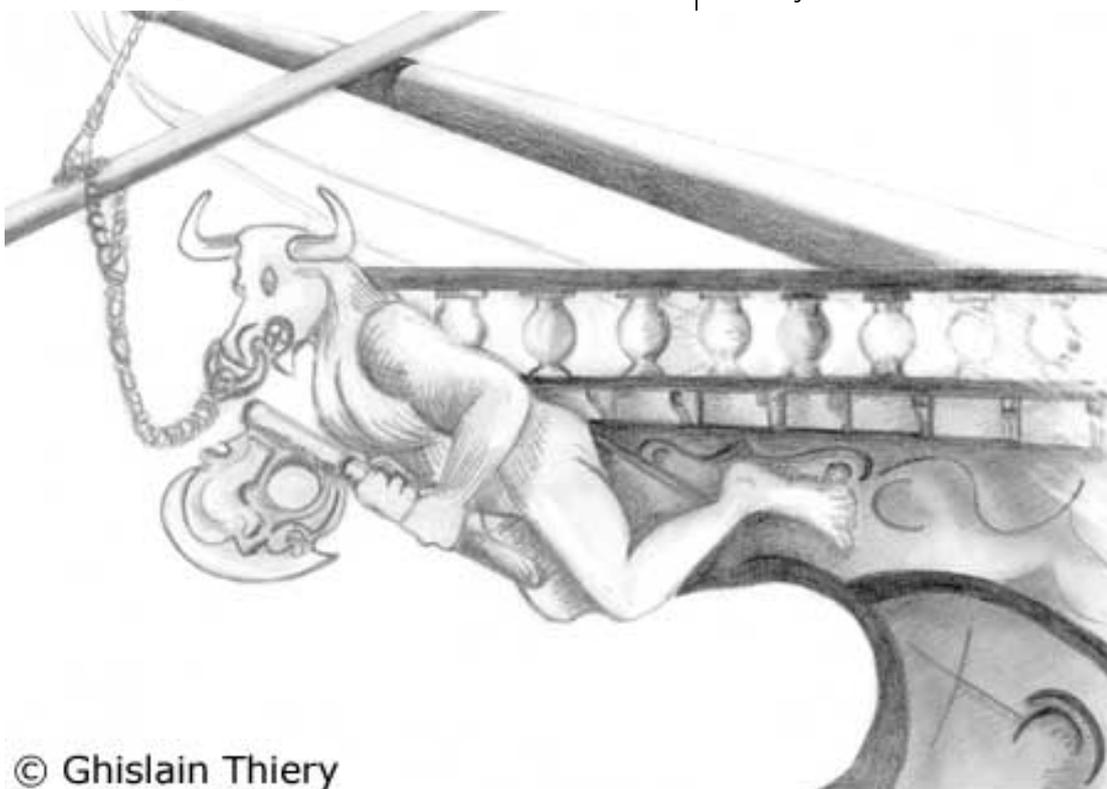
Si Zéphyr est avec eux, la question ne se pose pas. Dès que sera constaté le décès de Sangternel, les regards injectés de sang deviendront hostiles et l'attaque est imminente : Zéphyr (le faux) est en effet le dernier à avoir parlé avec un Sangternel déjà passablement éméché. Mais cherchons à comprendre ce qui s'est effectivement déroulé :

Le démon, rendu encore un peu plus humain par l'absorption des souvenirs de Kaldur, a retrouvé la trace de Sangternel. Usant de ses visions fragmentaires du passé, il tenta une approche différente et moins directe. Il acheta du vin avec le peu d'argent récupéré sur Kaldur, et alla le voir dans son repaire. Après une bonne distribution de vin à l'assemblée, il s'isola dans un coin de la pièce et entreprit d'extirper les souvenirs de Sangternel par la discussion. Les autres occupants, occupés à boire, à rire et à chanter, ne saisirent que quelques bribes : les deux hommes avaient l'air de se connaître, et évoquaient ensemble le passé, comme deux amis perdus de vue. Ils parlaient de certains de leurs amis, mais la discussion revenait souvent autour d'une serveuse dans une taverne clandestine, du nom de Marine.

L'heure avançait, et Sangternel avait de plus en plus de mal à retrouver ses souvenirs, effacés au fur et à mesure que le démon les assimilait. Les autres squatters étaient plus ou moins tombés dans l'apathie de l'alcool, et ne remarquèrent pas la dernière scène de la rencontre, alors que Sangternel eut soudain une intuition de génie après une réponse trop évasive au sujet de Marine : il se rendit compte que l'homme en face de lui n'était pas celui qu'il prétendait être. Il commençait à élever la voix, et menaçait de réveiller et d'ameuter tous les autres.

Zéphyr s'avança alors vers lui, et grâce à sa musculature imposante tordit le cou du marin, puis s'en alla discrètement. Un des ivrognes pourra peut-être expliquer qu'il a entendu un début de dispute, mais qu'il n'y a pas prêté attention.

Dans tous les cas, l'accueil des Inspirés risque d'être assez froid, voir violent. Les occupants sont tous des moins que rien, privés de tout confort, de tout privilège et de tout travail. Ils n'ont donc pas grand





chose à perdre, et se moqueront assez facilement de toute marque d'autorité. Ce qui pourrait marcher le mieux, c'est la corruption par l'argent ou la vinasse. Espérons que les Inspirés ne commenceront pas un massacre...

Il devrait être assez évident qu'après cet épisode l'enquête s'oriente à nouveau vers « la cale humide » et en particulier vers une serveuse du nom de Marine qui y officie...

INTERMEDE 2 : L'ATTENTE DE MARINE

Il attendait dehors, et elle attendait Sa venue, sans trop savoir ce qu'elle allait faire. Son regard tentait de percer les ombres. Les clients venaient, par petits groupes, mais elle ne serait pas dans la salle ce soir. Car Il pouvait être là. Car Il pouvait se glisser parmi les ivrognes et la saisir, l'emmener avec lui.

Il avait changé, le sang qu'il avait versé avait atteint toutes les côtes. Le soleil même en se couchant reflétait ce sang. Ses rêves aussi étaient carmins : il venait, une dernière fois, et venait la tuer. Toujours ce même rêve d'oubli, de vide et de fin. Et ces individus qui étaient venus confirmaient la portée de ses rêves : Il était de retour, et attendait son heure quelque part dans la nuit.

Elle passa sa main dans les cheveux, sentit la présence rassurante de la petite dague qui les nouait et les attachait en arrière. Elle saurait en faire usage. Au pire, contre elle. Pour ne pas avoir à subir encore ses assauts, sa folie amoureuse, sa folie meurtrière.

Et elle attendait. Le dénouement était pour bientôt.

ACTE III : DES PROFONDEURS, JE VIENS...

Zéphyr est de plus en plus déséquilibré : le démon lui a presque volé toute son âme. Le seul souvenir qui lui reste concerne Marine et l'amour qu'il a éprouvé. Tout le reste est remplacé par des visions infernales de meurtres, de souffrance et d'esclavage. Dans un même temps, le démon qui a pris son apparence et ses souvenirs devient de plus en plus proche de ce qu'était Zéphyr, et le remords d'avoir tué un pauvre homme (Sangternel) le taraude. Il a honte de ses actes, et ne rêve que d'une chose : retourner auprès de sa bien-aimée et se laisser consoler. Redevenir un enfant, une sensation qu'il a découverte dans ses nouveaux souvenirs, et qui semblait tellement apaisante.

◆ Evasion démoniaque

Le cas de Zéphyr devrait commencer par inquiéter les Inspirés : l'homme qu'ils côtoient devient de plus en

plus incontrôlable et la folie fait jour dans ses comportements et dans ses paroles.

Peu importe qu'il soit emprisonné ou qu'il accompagne les personnages : il finira par leur fausser compagnie. En même temps que les souvenirs du démon, certains pouvoirs se sont transférés entre les deux âmes. Il usera de ces pouvoirs pour traverser les murs, ou pour se fondre dans l'ombre, disparaître et quitter les Inspirés.

Le seul souvenir qui lui reste, Marine, deviendra son seul but. Après une éventuelle course-poursuite, voilà le nouveau démon libre. Et dangereux.

Dans le même temps, le faux Zéphyr, devenu tellement proche de l'original qu'il en devient plus humain, arrive à proximité de la taverne.

◆ Aigre Marine

Les Inspirés feraient donc bien de se dépêcher s'ils veulent avoir un rôle à jouer dans la fin de ce drame.

Entrer dans la taverne n'est pas bien compliqué. Parvenir aux étages où loge la fille de Souphane risque d'être nettement plus complexe. Si nécessaire, il fera appel à quelques clients fidèles pour les en empêcher. Evidemment, s'ils sont convaincant quand aux risques encourus par sa fille, les choses se passeront différemment.

Quoi qu'il en soit, lorsque les personnages arrivent à l'étage, ils entendent un cri en provenance de la chambre de Marine. C'est dans une demi-pénombre qu'ils pourront deviner la forme recroquevillée de la jeune femme qui tient à faible distance un homme (le « faux » Zéphyr), à l'aide d'une petite dague-styilet.

Lorsqu'ils entrent, l'homme est en train de supplier Marine de bien vouloir lui pardonner. L'homme est dangereusement proche de la fille, et vous feriez bien d'essayer de convaincre les Inspirés de tenter une négociation avant toute attaque.

Mais les choses ne se révèlent pas très simple. Les deux Zéphyr étant perdus dans la nature, lequel des deux est en face d'eux ? Celui-ci a l'air sensé, presque perdu. Ses yeux sont tristes, quelques larmes coulent sur son visage, comme sur celui de la jeune femme, complètement paniquée.

C'est alors que la situation devient encore plus confuse...

◆ Aux profondeurs je retourne

En effet, arrivant d'une façon spectaculaire (en passant par un mur), une nouvelle voix se fait entendre : « Viens me voir, Marine, retrouve ton maître ». L'homme qui a parlé est le vrai Zéphyr,

désormais presque devenu un démon. Si les personnages ont eu la bonne idée d'apposer une marque distinctive sur ses vêtements (se doutant d'une confusion ultérieure), ils auront confirmation de l'authenticité de Zéphyr. Mais l'homme qui se trouve là est-il vraiment encore humain ?

La fin de ce scénario dépend alors entièrement des actions et de la façon dont les personnages auront interprété les événements.

Certains se contenteront de prendre les choses au pied de la lettre : celui qui porte la marque est le vrai. L'autre doit donc être éliminé. Dans ce cas, le démon se battra, avec les moyens humains qui lui restent (prendre les caractéristiques de Zéphyr) et mourra certainement. Pendant ce temps, le vrai Zéphyr se précipitera vers Marine, qui tentera vraisemblablement de mettre fin à ses jours après avoir tenté de se défendre. L'impasse de cette fin est totale : la mort du démon ne rendra pas ses souvenirs à Zéphyr, désormais définitivement démoniaque. Et un deuxième combat arrivera certainement.

Ou alors, les Inspirés auront compris le transfert de la personnalité et s'attaqueront au vrai Zéphyr.

Paradoxalement, la fin pourra peut-être être heureuse : le vrai Zéphyr mort, il n'y aura plus que le démon, qui sera devenu presque complètement son alter-ego. Peut-être pourra-t-il alors expliquer toute l'histoire, et faire comprendre qu'il ne

voulait que sa liberté. Lavé de toutes Ténèbres, sa réinsertion sera possible. Et si les choses se passent relativement calmement, il sera même possible de sauver Marine, de gracier le capitaine de tous ses actes et d'imaginer un happy-end.

Entre ces deux extrêmes, toutes les possibilités sont imaginables. Contentez-vous d'extrapoler les réactions des trois personnes concernées : Marine préférera se tuer plutôt que se laisser approcher. Le faux Zéphyr voudra le pardon et si possible les souvenirs qui lui manquent, et le vrai Zéphyr n'a plus qu'une obsession : Marine.

Reste le rôle de Bartolomeu, s'il est toujours là, de Souphane qui aura certainement accompagné les personnages, et de tout autre PNJ ramassé en cours de route.

Terminer le scénario dans une scène de roleplay dramatique semble être la meilleure solution.

Quoi qu'il arrive, le démon aura été vaincu, d'une façon originale cette fois-ci. Et cela semble démontrer que la réinsertion est possible, même pour ceux qui

sont corrompus par la Ténèbre.

Si les Inspirés ont compris cette leçon, peut-être envisageront-ils la lutte avec plus d'espoir...



La Forêt d'Airain

Un scénario pour Stormbringer/Elric par Ghislain Thiery

Les cités Pourpres à force de surexploiter le bois de l'île se retrouvent soudainement devant une pénurie de matière première. Importer son bois viendrait à perdre l'indépendance commerciale si chère aux insulaires.

Une crise majeure pointe le bout de sa proue. Conscient du danger pour la suprématie des mers que représente le défaut de bois, le grand conseil décide de lancer ses nefs en quête de comptoirs forestiers.

C'est ainsi que « la flamme du Sud », en rade à **Ramasaz**, fait parvenir un message prometteur : un marin affirme avoir vu une terre vierge de toute exploitation sur laquelle pousseraient des arbres gigantesques dont le bois serait aussi dur que du métal. Les navires construits avec un tel bois en deviendraient presque indestructibles. Pour les cités Pourpres de telles embarcations pourraient assurer une hégémonie parfaite des mers des jeunes royaumes. Pan Tang serait à la traîne et Melniboné n'aurait qu'à bien se tenir. On fait parvenir un message au capitaine pour qu'il s'assure de la validité de cette rumeur de marin. Au bout de quelques mois

aucune nouvelle de la « Flamme du Sud » et de son capitaine, **Burtrandar**. On arme alors un Brick pour aller à la recherche du navire qui semble avoir disparu.

*Les personnages seront les responsables de l'expédition. La famille **Byronir** propose une de ses meilleures brigantines en échange d'un pourcentage avantageux sur l'exploitation de ce bois précieux. Le fils, jeune négociant, s'assurera des intérêts de la famille et prendra place à bord. Le capitaine aura pour mission de retrouver la « flamme du Sud » et son capitaine et de veiller au bon partage du comptoir forestier entre les différents intérêts de l'île. Un prêtre, conseiller de la famille **Byronir**, prendra également ses quartiers sur la nef.*

◆ L'Insolent prend le large

Quand la brigantine quitte le port, tous se rappellent les consignes des seigneurs marchands : retrouver la « flamme des mers du Sud » et son capitaine pour pouvoir mettre la main sur cette



© Elisabeth Thiery



contrée où poussent des arbres aussi durs que du métal.

Le début du périple passe par Cadsandria cité libertaire où tous les cultes des jeunes royaumes se côtoient tant bien que mal. Si le navire file droit vers ce port, c'est pour ses universités et bibliothèques. Le prêtre désire rencontrer un vieil ami qui pourrait lui donner plus de détails sur cette forêt mystérieuse.

Au bout de plusieurs jours, le vaisseau de nos personnages jette l'ancre dans le port de Cadsandria.

A Ramasaz une galère noire mouille dans le port à bonne distance des autres embarcations. Le pavillon est pantangéen. Bon nombre de marins savent qu'il est peu imprudent d'approcher une telle galère et de traîner seul dans les ruelles la nuit tombée quand un pareil navire bat pavillon dans les parages. En effet, les galères pantanéennes manquent souvent de rameurs et profitent des escales pour faire le plein sans trop dépenser d'argent. De plus, les chasseurs d'esclaves deviennent plus entreprenants pour satisfaire la clientèle. Alors prudence.

Le prêtre débarquera aussitôt arrivé au port. Il va, selon ses dires, voir un ami qui pourra certainement le renseigner sur cette fameuse forêt. Il demandera au capitaine qu'il veille à ce que personne ne quitte le navire, des pantangéens sont dans la ville et il ne faut pas risquer de perdre des marins. Pour sa part aucun souci, il sait être prudent.

Si, malgré tout, les joueurs décident de passer outre les conseils de Sheen, ils peuvent faire de mauvaises rencontres.

S'ils cherchent à suivre le prêtre, ils devront le faire discrètement. S'ils se font repérer, Sheen rentrera dans un petit temple de la loi au détour d'une ruelle, fera un petit coucou au doyen des lieux, consultera vaguement un vieux livre, et disparaîtra par une porte de l'office qui mène dans une arrière cour par laquelle il en profitera pour fausser compagnie aux joueurs. Comme cela, si les joueurs, après une interminable attente, décident de rentrer dans le temple, on pourra affirmer qu'on a vu Sheen mener des recherches, mais après...

Si les PJs arrivent à le suivre ou à retrouver sa trace, ils remarqueront qu'il vient de pénétrer dans un temple du Chaos, à vrai dire une bibliothèque, si tant est qu'une pareille architecture puisse abriter des livres. L'édifice semble avoir subi l'attaque d'une main de titan qui aurait vrillé en une seule torsion l'ensemble du bâtiment.

Là, Sheen prendra connaissance du détail de la légende de la forêt d'airain. Aidé par un démon de savoir, mis à la disposition des usagers, Sheen réussira à mettre la main sur un étrange poème incantatoire.

Après cela, Sheen se rendra à une officine infernale où exerce un sorcier qui fait profession de ses capacités. Le prêtre le paye afin qu'il invoque pour lui un démon de savoir. Celui-ci doit lui permettre de localiser avec exactitude cette forêt et

le capitaine de la « flamme des mers du sud ». Ce démon prendra la forme d'un chat gris.

De retour sur le bateau, il fera adopter le chat par l'équipage avec une phrase du genre : «Un chat à bord éloigne les rats et les souris, je suis sûr qu'il nous portera chance ».

♦ Dans le sillage de la « Flamme des mers du Sud »

Le navire des personnages reprendra la mer jusqu'à Ramasaz. Les personnages se présenteront sans doute au comptoir de Ironus qui leur dira ce qu'il sait sur le capitaine Burtrandar et sa brigantine.

Ironus demandera également qu'on le débarrasse de son chargement de bois de charpente qui est stocké dans ses entrepôts et que devait charger « la Flamme des mers du sud ». Ce bois prend de la place, c'est pour lui de l'argent qui dort. De plus, il ne peut pas entreposer d'autres marchandises pendant ce temps. Il réclame qu'on lui enlève ce bois ou qu'on lui paye des frais de stockage. Si on refuse de le payer, il ne donnera pas toutes les informations nécessaires aux PJs.

Les personnages largueront alors les amarres pour Dhoz-kam. Ils vont rencontrer les pirates et surtout les restes de la « Flamme des Mers du Sud » au large de la côte du pays Oïn. Non loin de là, dérive une épave flottante sur le pont duquel gisent des corps. L'insolent va alors se trouver aux prises avec les fous de Pyaray. Le combat sera certainement assez court. Mais le danger réside par la présence de démons de possession sur les restes de cette jonque.

Une fumée légère qui monte au loin (jet voir) peut inciter les PJs à se diriger vers la côte. Les récifs qui les accueillent nécessitent un jet de navigation à moins 20%. Si le jet est raté, le navire s'échoue sur un haut fond de rochers. Il faudra quitter le navire avant sa totale dislocation.. les naufrageurs les inviteront dans leur chaumière et essayeront de les éliminer dans leur sommeil.

Si le jet de navigation est réussi, le personnage responsable de la manœuvre pourra voir un chenal matérialisé par des petits tonneaux peints en rouge qui balisent un passage jusqu'à une crique bordée de falaises sur lesquelles trône un village de quelques chaumières. Là vivent les naufrageurs. Certains détails pourront alerter les PJs sur la nature de la profession des habitants des lieux. Un jet voir pourra faire découvrir des effets appartenant à divers navires et notamment à la « Flamme des Mers du Sud ».

Une promenade sur les falaises fera découvrir une petite plage où achèvent de pourrir des carcasses de navires. Plus loin, un feu fume encore. Libre au MJ de donner des éléments d'information qui peuvent mettre la puce à l'oreille des personnages sur la qualité de leurs hôtes et sur leurs intentions.

Les naufrageurs vont essayer de s'emparer du navire intact. Les femmes du village vont tenter de séduire les membres de l'équipage. On donnera une

fête en l'honneur des visiteurs qui coïncide avec la fête du mufle de l'ancêtre (un jet réussi en chant montrera que cette fête n'existe pas et est une pure invention. Si par son charisme un personnage séduit une jeune femme, elle laissera entendre qu'on leur tend un piège et qu'il faut fuir).

Si les personnages sont capturés, ils seront vendus comme esclaves à Dhoz-Kam où ils seront achetés par les pantangéens de la galère noire. Ils feront alors le reste de l'aventure à bord du navire du théocrate. Le Capitaine va s'amuser avec eux et va les emmener jusqu'au sanctuaire pour porter le matériel et à l'occasion prendre la place de victime. Les personnages pourront tenter de s'évader. Ils pourront aussi trouver un démon qui en échange de quelque chose pourra les aider. Le capitaine est tellement orgueilleux et sûr de lui, qu'il manque de vigilance ; les aventuriers pourront profiter de cette faiblesse. Sheen, lui, restera discret, il ne tient pas à mourir avant la fin du voyage.

Si les personnages s'en sortent ou s'ils ne vont pas dans le village des naufrageurs, ils feront peut-être route vers Dhoz-kam. Là la galère noire les interceptera.

S'ils réussissent à joindre Dhoz-kam sans se faire prendre ou repérer, ils trouveront le second de la « flamme des mers du Sud » qui dit avoir la carte

de la forêt d'airain tracée dans sa tête.

En quittant Dhoz-kam, ils devront encore échapper à la galère.

Sheen fera un rituel visant à rendre invisible le navire aux yeux démoniaques. Il placera une lanterne brillant du feu des seigneurs de la loi. Une vertu de protection protégera le navire. Un démon de savoir devra opposer son Pou contre le Pou de la vertu. Si la vertu est vaincue, la galère noire arrivera sur eux.

Après quelques semaines de navigation(au MJ de déterminer si le voyage se passe sans encombre), L'Insolent accoste dans une crique bordée d'une jungle épaisse. Au cœur de cette contrée se trouve la cité maudite de **R'lin K'ran A'a**, mais les personnages n'auront pas à y aller ; un tout autre voyage les attend.

Quand les aventuriers débarquent, ils auront l'étrange sensation d'être observés. Une petite rivière se déverse dans la crique. Son lit n'excède pas quatre mètres de large. L'eau y est boueuse et par endroit presque stagnante. Des troncs d'arbres pourrissent çà et là. Des animaux invisibles à l'œil font bruisser le feuillage de « bougainvilliers ». De temps à autres la nage sinueuse d'un serpent ride l'onde de fines vaguelettes.

Les personnages vont remonter cette petite rivière où ils se feront certainement attaquer par une bande d'olabs qui chassent dans les parages.

Plus loin une étrange muraille longe le cour d'eau.

◆ Le Sanctuaire de la forêt d'airain

Pour l'œil d'Arioch, Xiombarg fait construire un sanctuaire sur le plan des jeunes royaumes. Celui-ci se trouve actuellement dans la forêt de R'lin K'ren A'a.

L'endroit est entouré d'une muraille de pierre de 10 mètres de haut. Sur cet obstacle, une grille de bronze aux motifs difformes et horribles, rappelle dans un style macabre le duel de Xiombarg et Arioch. Cette grille d'une hauteur de cinq mètres est bardée de pointes, de crochets, de barbes de toutes sortes d'où goutte lentement une substance brunâtre et toxique (1d10 de dégâts et choc mental : 1d10 en San).

Une porte en bronze donne accès au sanctuaire. La porte est décorée de métal repoussé figurant des âmes torturées et hérissées de lames d'épées qui les transpercent de toutes parts. La scène se passe sous le regard malin et les traits grimaçants d'un personnage féminin qui danse au milieu de glaives de toute nature.

En imposte, un démon sculpté tient un parchemin. Lorsqu'on regarde de près, on peut remarquer qu'un texte y est gravé. Un étrange malaise étire le lecteur. Celui-ci peut voir que les lettres bougent et changent de manière à ce qu'on puisse lire ce message : « gloire à Xiombarg, reine des épées ». Si on prononce cela, la porte s'ouvre.



© Elisabeth Thiery



Non loin de la porte une statue équestre d'une amazone à la lance brandie semble menacer les visiteurs des lieux. L'ensemble est en marbre rouge. L'arme de la cavalière est de bronze. Si on touche la lance, une sensation de vivant parcourt le fût de l'arme. Si on la prend, il sera nécessaire de faire un jet de pou contre pou. Cette Arme double les dommages infligés au gardien.

La forêt est imposante par sa prestance. Les fûts des troncs sont gigantesques, leur taille est pareille aux plus grands séquoias. L'écorce est lisse et semble miroiter sous les rayons de soleil qui percent la canopée épaisse. Le feuillage couvre la forêt d'un dôme végétal aux feuilles larges et pointues comme des dagues. L'effet est saisissant et invite à un prudent respect. Après quelques minutes de marche, on arrive à une esplanade où s'élève une architecture de quartz de toutes les nuances et de toutes les tailles plantés çà et là sur un édifice à l'aspect vaguement pyramidale. Une armée de singes gambade joyeusement sur l'esplanade et le bâtiment puis se fige à l'arrivée des PJs. Il est possible que les singes attaquent si les joueurs se montrent agressifs envers eux. Soudain un barrissement strident qui vous glace le sang déchire l'apparente quiétude des lieux, le gardien arrive. Alors, en un seul mouvement, tous les singes disparaissent et vont se tapir à l'ombre des feuillages.

Les PJs devront terrasser le monstre s'ils désirent rentrer dans le temple. S'ils hésitent, le prêtre leur dira qu'il est nécessaire de prendre possession des lieux en allant dérober l'œil du maître qui donne le pouvoir de faire pousser des arbres d'airains sur tous types de sol. « Alors fi de cette forêt, il suffira de construire la nôtre sur l'île des cités pourpres » affirme Sheen.

◆ Le Temple du sanctuaire

Le temple a l'allure d'une gemme gigantesque dont les cristaux démesurés semble s'être développés dans un désordre pas croyable. Contempler cette œuvre d'architecture chaotique procure un certain malaise de peur.

En gravissant les degrés de marbre noir qui mènent à la porte d'entrée, une voie prononce ces mots : « nul ne rentre en la demeure de Xiombarg ». Seuls ceux qui prononcent « gloire à Xiombarg » pourront passer.

L'unique salle à la forme d'une étoile à quatre branches. En son centre une mosaïque dessine le tracé des huit flèches du chaos. Au milieu, un jeune femme tient son trophée : une grosse perle noire. Les quatre branches de la salle forment des alcôves. Dans chacune d'elles un coffre aux lourds fermoirs de bronze repose sur un pied en marbre rouge aux veinures noires. Chaque coffre contient un démon de combat. Si les pas des joueurs les mènent au centre de l'étoile du chaos, ils seront alors téléportés sur un autre plan.

Sur ce plan, les personnages tomberont nez à nez sur un charmant cottage blanc au toit de chaume. Devant la maison, un petit vieux taille des rosiers. Si les joueurs l'accostent, il dira s'appeler Harry Potter. Il subit la malédiction de la sorcière à l'épée qu'il a un jour contrariée. Il confiera aux personnages que ses obligations seront achevées quand on viendra lui demander la perle noire, et il pourra enfin finir de passer son certificat d'étude.

La perle est posée sur le bureau du vieillard et joue le rôle de presse papier. Quand les joueurs quittent les lieux, ils verront le vieux bonhomme voler sur un balai et leur crier n'oubliez pas de donner à manger au chat.

Un des personnages devra subir les effets de la malédiction de Harry. Un jet de chance déterminera celui qui devra rester. Si tous réussissent, ils se retrouveront dans le temple. Sinon ceux qui échouent, devront trouver le chat et lui donner du lait qu'apportera le crémier le lendemain. Un fois le chat rassasié, l'animal parlera d'une porte qui se trouve au pied du danseur (c'est une pierre levée) et qui donne accès à leur plan d'origine.

◆ L'œil du maître et conclusion

Un fois leur mission achevée, nos héros vont tomber sur des pan-tangéens bien décidés à les occire pour prendre leur trésor. C'est alors que Sheen se saisira de la perle et hurlera d'une voix haute :

« Vous, chiens de Pantang, vermines rampantes de Chardhros, voici l'œil de notre de votre Fléau !

Ô Arioch, chevalier des épées

Toi, Ô prince des sept ténèbres,

Voilà ton œil recouvré

Prends et regarde-moi

Ô Arioch, seigneur de l'enfer

Sur ton trône céleste

Regarde-moi dans ce jardin de fer

Prends et fais un geste

Ô Arioch le borgne

Toi meurtri et aveugle

Reprends ton bien et aide-moi

Prends et écoute ma voie

Ô Arioch fils de la nuit

Voici des âmes pour ton festin

Un œil pour voir ton royaume

Prends et donne-moi ton aide

Arioch apparaît sous la forme d'un magma noire aux multiples protubérances rondes et nacrées



comme de grosses perles. Un tentacule saisi Sheen au bord de l'évanouissement, lui arrache la perle et rejette le corps inerte du prêtre un peu plus loin. Alors, pareil à un tourbillon noir et visqueux, Ariocho cueille les imbéciles qui sont restés là, terrassés par la peur (San 1d20). Les joueurs devront faire un jet

de chance pour ne pas se faire happer par le seigneur du chaos.

Ariocho laissera le coin dévasté et les survivants hagards dont Sheen. La galère de Pan Tang ne sera plus là, il ne restera plus qu'à rentrer chez soi

ANNEXES

◆ Les fous de Pyaray

Ce sont des marins naufragés recueillis par de mystérieuses jonques à la mature noire. Ces embarcations sont à la limite de la flottabilité. L'équipage, une vingtaine de membres, se laisse dériver au grès du vent et des courants. Ces hommes sont devenus fous par le soleil, la faim, le cannibalisme et la promiscuité. De plus, une forte odeur délétère se dégage d'une cargaison douteuse qui lentement accélère la dégradation de la santé mentale de quiconque respire ses émanations toxiques et hallucinogènes (un jet sous 2 fois la con et un jet sous San à l'apparition des premières hallucinations).

Les fous de Pyaray écument le sud du « Vieil océan » jusqu'à la mer « bouillonnante ». ils sont possédés par un démon de folie. Ce démon agit comme un démon de possession. Il se cache dans l'esprit de son hôte et s'amuse à le torturer par le biais de visions, lui fait perdre pied en dehors de toute réalité et le plonge dans le plan des rêves et des cauchemars. Le possédé devient alors la marionnette du démon qui lui fait faire tout et n'importe quoi. Si on tue le fou, le démon essaiera de prendre alors possession de son adversaire.

◆ Le cauchemar de Burtanbar

Burtanbar après son naufrage a été recueilli par les fous de pyaray Burtanbar , et en passe d'être possédé par un démon de folie. De plus, les émanations toxiques et méphitiques de la cargaison, achèvent de le faire basculer de l'autre côté du miroir.

Quand les personnages le recueillent, s'ils ne le jettent pas par dessus bord, ils seront intrigués que cet individu porte sur lui la médaille qui distingue les capitaines valeureux des cités pourpres.

Pour le Pjs le comportement du naufragé est pour des moins suspects: il ricane sans arrêt, son regard semble perdu dans un au-delà inconnu, de temps en temps il hurle: « Laisse-moi, non! ramenez les voile, pitié! Tue moi de suite! Yêk!Yêk!aaaaahhh! ». Burtanbar se bat contre son démon. De temps en temps, il revit son naufrage, lance à l'emporte-pièce des bribes d'anciennes discussions avec de tierces personnes. Si on cherche à

le questionner, il se jette à la gorge de celui qui lui fait face. Il faudra le maîtriser.

Sheen, le prêtre lâchera : cet homme est possédé, il est perdu dans le cauchemar d'un démon de folie. Ne le tuez surtout pas sinon le démon s'en prendra à vous. Si vous voulez aider cet homme il faut aller dans son rêve pour détruire le démon. »

Le cauchemar dans lequel est prisonnier Burtanbar est une sorte de monde que s'est construit le démon aux dépens de son hôte. Il est peuplé de tout ce que l'esprit du capitaine a vu, entendu. Il utilise également les fantômes de son prisonnier pour le torturer ou jouer avec lui. Si les personnages rentrent dans son rêve, ils se retrouveront au milieu d'un cimetière de navires de toutes sortes. Certaines épaves sont en suspend dans l'air. Le ciel est un perpétuel coucher de soleil où les nuages bougent à vive allure et prennent l'aspect de choses que Burtanbar a pu voir dans son existence. Les personnages devront libérer le capitaine du démon qui dans ce rêve possède la forme d'une grande pieuvre noire striée d'arabesques couleur or. La créature tient prisonnier le malheur enroulé dans un tentacule. Il s'amuse à le faire rouler.

Le démon a la faculté de changer ce monde et d'y faire intervenir qui bon lui semble. Ce qui est solide peut devenir liquide. Il passe également à travers tous les éléments qui composent le cauchemar. Si on libère Burtanbar, il faudra le convaincre de maîtriser son rêve.

◆ La galère du théocrate : « l'Ombre d'Angoisse »

Cette galère est manœuvrée par le capitaine Kree Leek Kran. Le navire est long et peint d'une couleur brune tirant sur le noir. Il paraît presque laqué tant il luit sous le soleil. En fait c'est le sang de sacrifiés qui enduit la coque. Ce sang-là ne semble pas sécher. S'en apercevoir coûte 2 points de San si le jet est raté.

La galère a été ainsi maculée pour invoquer les puissances infernales qui permettent au bateau de voler et de filer comme le vent. Quand le navire fend les nuages, ceux-ci deviennent orange et prennent des formes d'âmes torturées (1 point de San). Kree leek Kran a les compétences de sorcier et possède une épée démon, une armure démon et deux chiens



© Elisabeth Thiery

démons qui prennent l'apparence de loup-garou au combat. Leur morsure inocule la maladie des lupins.

◆ L'insolent

L'insolent est le navire des personnages, c'est une brigantine (brick en anglais) de commerce. Fort de 20 membres d'équipage, l'insolent est robuste, mais lourd à la manœuvre. Son fort tonnage lui permet de charger une cargaison importante, et notamment des troncs d'arbres.

Les postes d'importance sont tous occupés par des personnages joueurs, mais si pour s'amuser un des joueurs désire faire un mousse ou un simple matelot, c'est son droit.

Quelques membres de l'équipage :

« **Traîne patte** » le cuistot. Il a une certaine ascendance sur l'équipage. Par ses voyages, il a vu beaucoup de choses étranges.

Pour lui le navire va vers une sombre destinée. Il cherchera à provoquer une mutinerie si les circonstances le permettent.

FOR10 CON14 TAI11 INT15 POU10 DEX13 CHA7
Pts :14

Arme faucheur 30% parade 20% cuisiner 50%
crédit 40% persuader 60%

« **La Paluche** » une espèce de grosse brute qui ne supporte pas qu'on manque de respect à son ami « aigre-doux ». Il aime la bière et dormir sur le pont.

FOR15 CON14 TAI14 INT 13 POU9 DEX15 CHA10
Pts :16

Faucheur 35% Parade25% grimper 60% lutte
60% lancer 40%

« **aigre-doux** » une sorte de petit roquet qui rôle sans cesse. Il est de l'avis du cuistot : on en reviendra pas, alors...

FOR11 CON13 INT15
TAI10 POU13 DEX13 CHA11
Pts 13

Dague 60% éviter40%
se cacher 30% Culbuter 30%
Persuader 50% crédit20%

◆ Le prêtre

C'est le traître de l'aventure. Il travaille pour son propre compte.

Enfant, il a été enlevé avec ses parents et vendu comme esclave à un aristocrate de Pan Tang. Lors de festivités rendant grâce à Chardros, il a été désigné pour torturer à mort ses parents. Sous l'effet d'une drogue il s'acquitta de sa tâche avec une sorte de plaisir extatique qui le glace

quand les souvenirs l'assaillent, notamment à la date anniversaire de l'événement.

Adolescent, Sheen Bar Reen a réussi à s'échapper de l'île en provoquant un démon de téléportation de son maître à l'aide de ce célèbre subterfuge connu de tous sauf des êtres démoniaques; ou est-ce de la bêtise.

Sheen, affirma au démon:

« certains disent que tu n'es qu'un vulgaire petit démon de rien du tout, et que tu ne peux pas téléporter autre chose que des pots-de-vin et des chats morts !

-quoi! Ce n'est que mensonge je suis capable de beaucoup plus que ça!

-D'aucuns prétendent que tu ne peux pas téléporter un humain sans le tuer.

-C'est faux ! je te l'affirme!

-Prouve le! Tiens, téléporte moi loin. Comme sur l'île des cités Pourpres, et je ferais taire tous ces on-dit. »

fou d'orgueil le démon s'exécute alors, et voilà Sheen sur les Cités Pourpres. Il demande alors aux autorités de le mettre sous la protection d'un temple de la loi. Ce temple lui donne refuge et formation, il devient un des membres les plus actifs.

Cependant, il nourrit un désir secret de vengeance. Toutes ses activités, même si elles paraissent servir le temple sont orientées vers ses propres intérêts. C'est ainsi, qu'il lut des livres impies et s'informa sur maintes légendes. Secrètement il s'initia à la sorcellerie afin de combattre ses ennemis avec les mêmes armes.

C'est ainsi, qu'à la nouvelle de la découverte d'une forêt faite d'arbres aussi durs que du métal que Sheen se rappela la légende de l'œil d'Arioch enfermé dans un temple bordé d'arbres d'airain.



FOR13 CON14 TAI13 POU18 DEX16 INT 17
CHA14

Connaissance des plante 50% con. De la Mus50
épée40% Persuader60%

Possède un élémentaire de l'air. Un vertu de
protection sous la forme d'une lampe

Et un chat gris et maigre comme démon de
savoir .

♦ Histoire de la « Flamme des mers du Sud »

La « flamme » est le fleuron de la construction navale des Iles. C'est un gros navire avec une mature impressionnante. Il fait la course au long-court entre les cités pourpres et le continent sud. Il assure également le ravitaillement des comptoirs de Ramasaz et prend du fret aux entrepôts de Jronus Phlitis marchand de son état. C'est Jronus qui a présenté au capitaine Burtrandar le marin supposé avoir vu une forêt merveilleuse.

Cet homme, Cisrin Maachen, parle au capitaine d'un jour où, après avoir essuyé une tempête et s'être égaré, le « cri du faucon » jeta l'ancre dans la baie d'une contrée tropicale. Là, lui et ses compagnons furent désignés pour ravitailler le navire en eau potable. Ils prirent une embarcation légère et se retrouvèrent à remonter un bras d'eau saumâtre afin de trouver une source. C'est ainsi qu'ils se retrouvèrent nez à nez avec une muraille et que ne trouvant pas de porte, ils décidèrent d'escalader ce mur. C'est alors qu'il vit les frondaisons d'une plantation d'arbres magiques aux reflets d'or. Certains de ces compagnons plus instruits que lui, parlèrent d'une légende d'arbres faits d'airain plantés dans un lieu maudit. C'est alors qu'un cri sauvage les fit trembler de frayeur. N'écoulant que leurs jambes, ils s'enfuirent sans demander leur reste. Ils levèrent l'ancre pour aller chercher de l'eau plus loin.

A l'écoute de ce récit, Burtrandar décide que ces arbres pourraient être bons pour les cités pourpres. Il arme donc son navire pour un long périple après avoir envoyé un message aux autorités de l'île concernant sa découverte.

Les intentions de Burtrandar est de faire voile jusqu'à Dhoz-Kam pour faire le plein d'eau et de nourriture et de filer tout droit vers l'ouest, d'éviter les remous de la mer Bouillonnante et de piquer plein ouest et espérer trouver cette contrée merveilleuse. Pour ce faire, Cisrin Maachen sera de la partie en tant que guide avec une solde de second.

Mais l'aventure ne les portera pas jusqu'à bon port. En effet, une nuit de fort coup de vent, la pluie battant le pont avec violence, la vigie crût reconnaître les feux du port de Dhoz-kam, mais c'étaient ceux de naufrageurs. Le navire alla se fracasser sur des récifs, l'équipage succomba. Le

capitaine se retrouva avec quelques siens sur le pont d'une jonque dérivant au milieu de l'océan, amnésique et au bord de la folie.

Cisrin, lui, a été vendu comme esclave à Dhoz-Kam par les naufrageurs.

Les personnages devront donc se mettre en quête du « Flamme des Mers du Sud ». Ils découvriront que celui-ci n'est jamais arrivé à bon port et qu'il a disparu entre Ramasaz et Dhoz-Kam. Ils pourront glaner des informations sur des naufrageurs qui sévissent sur la pointe du Croc. Là des carcasses de navires achèvent de pourrir sous les embruns. Les PJs pourront voir les restes du navire des Cités Pourpres. Le village des naufrageurs n'est pas des plus amicaux, mais en s'imposant par la force, on peut récolter des informations et retrouver la trace de Cisrin.

♦ Légende de la forêt d'airain et de l'œil d'Arioch

Sur un plan lointain oublié par le monde vivant Arioch et Xiombarg se sont lancé un défi. En effet, Arioch a affirmé haut et fort qu'il est le meilleur bretteur de tout le multivers et qu'aucun dieu et créature ne le dépassent en virtuosité dans le domaine. Outré par une telle arrogance de la part du seigneur le plus sûr de lui de tous les plans connus, la reine des épées lève le gan.

C'est ainsi que les deux seigneurs du chaos se livrent bataille sur une plaine d'émeraude et de saphir. Sous un festival de lumières et un fracas sonore terrifiant, les armes s'entrechoquent.

Malberode est là, il arbore l'allure du juge impartial. Il est ici pour nommer le vainqueur. En ces temps de genèse des mondes, Malbelrode avait un visage. Nul doute que ce visage aucun dieu n'avait réussi un tel exploit de création dans le domaine de l'apparence.

Ainsi, nos deux seigneurs se battent en duel sous l'œil expert de Malberode. Soudain, Xiombarg, profitant d'une fanfaronnade d'Arioch, le défait et lui fait mordre la poussière. Malbelrode s'esclaffe et déclare la reine des milles épées vainqueur.

Vexé et fou de rage d'avoir perdu, Arioch emprisonne le visage de Mabelrode dans une tour de cristal sur le plan des nuages. Celui-ci accuse Mabelrode de partialité et d'avoir favorisé la victoire à Xiombarg.

Xiombarg outrée par cet esprit de mauvais joueur digne d'un Balo, attrape alors un œil à Arioch et dépose celui-ci dans un coffre de bronze en un endroit connu d'elle seule. Ainsi aveuglé, Arioch ne peut se saisir de la redoutable reine et la laisse s'échapper en lui criant « tu n'es qu'un pet de damné, je suis le seul et unique grand bretteur de tous les plans ! ».



Une Histoire d'Identité

Un scénario pour Métabarons par Mario Heimbürger

Ce scénario pour Métabarons est conçu pour un groupe de personnages peu expérimentés, qui seront aux prises avec un ennemi bien particulier, fuyant et inattendu. Normalement, les personnages peuvent être de tout bord et de toute profession. La seule condition : qu'ils aient une quelconque raison de se trouver à bord d'un vaisseau d'exploration. Pour joueurs débutants et meneur moyennement expérimenté.

INTRODUCTION : L'EXPERIENCE

Le vacarme résonnait à travers tout l'atelier tandis que Korn Volgor tentait de se frayer un passage vers le contremaître Bors Lorkon. Entre les ustensiles divers qui embouteillaient la surface et les mouvements anarchiques des ouvriers, même le plus élémentaire déplacement devenait une gageure. Volgor savait pourquoi il ne quittait que rarement son bureau.

Le chantier spatial de Belthan évoquait justement ce qu'il étudiait : chercheur en socio-pathologie, l'exemple de la fourmilière avait toujours été un cas d'étude pratique. Tout y était : les ouvriers, les soldats - anormalement nombreux, d'ailleurs, les surveillants et à la tête de tout ceci : la reine. Que cette dernière ne soit qu'un concept, celui du commerce et de la rentabilité, ne changeait rien à l'affaire : ce qui du temps de la paléo-Terre était ressenti comme un modèle de construction sociale était vicié dans son principe même. Evidemment, beaucoup de chercheurs ne souscrivaient pas à ce point de vue, mais la preuve serait apportée en temps et en heure.

Le contremaître Lorkon beuglait ses ordres à travers le gigantesque hall de construction. Visiblement, la présence des militaires gênait le petit homme : de grosses gouttes de sueur coulaient le long de ses joues. Déjà passablement énervé d'ordinaire, le tohu-bohu des soldats représentait un obstacle supplémentaire à la bonne marche de son travail. Volgor dut s'éclaircir bruyamment la voix avant d'être enfin remarqué. La marque de contrariété qui passât furtivement sur le visage de Lorkon en disait long.

- Professeur Volgor, commença-t-il avec emphase, je ne vous cacherai pas que vous arrivez au plus mauvais moment...
- Je le constate, monsieur Lorkon. Mais y a t'il vraiment un meilleur moment qu'un autre ? Je voulais juste savoir où en était mon fiston...

Lorkon avait toujours détesté les individus qui personnalisait les objets. Un vaisseau n'est qu'un vaisseau, un point c'est tout...

- nous avons pris du retard. Pour une raison inconnue, les militaires ont réquisitionné pas mal de vaisseaux en cours de finition pour

une prétendue sortie de manœuvres groupées dans l'espace. Si vous voulez mon avis, il se prépare quelque chose de...

- Peut-être, le coupa le professeur, mais comme vous l'avez dit, nous n'avons pas beaucoup de temps. La seule question que je veux vous poser est : est-ce que les délais seront respectés.
- Hmm... nos roboticiens ont implanté la puce que nous avons reçue de Jalar VI comme convenu. Les circuits de commande ont été testés, mais de nombreux équipements intérieurs n'ont pas encore été mis en service. Et avec tous les problèmes actuels, je ...
- Sera-t-il prêt, oui ou non ?

Le professeur commençait à perdre patience : son livre était presque prêt, et les nominations pour l'université de Jalar VI n'attendraient pas une expérience qui aurait du retard. Et l'investissement était déjà bien lourd...

Le grognement du petit homme en disait long sur ce qu'il pensait du professeur.

- Très bien. Je mettrai une équipe cette nuit. Nous essaierons de mettre en place au moins les équipements vitaux. J'espère simplement que ces maudits officiers ne viendront pas fourrer leur nez dans votre vaisseau.

Volgor devait jouer son va-tout : un petit objet passa d'une main à l'autre.

- C'est aussi pour ça que vous êtes si bien payé, non ?

SYNOPSIS

Les personnages accompagnent une expédition à la mission floue composé de deux petits vaisseaux. En débarquant dans une zone emplies de débris spatiaux, leurs navettes sont endommagées et manquent de peu la destruction. Le véritable but devient alors clair : comprendre pourquoi les expéditions précédentes n'ont plus donné signe de vie. Les personnages n'auront d'autre choix que de tenter de trouver des pièces de rechange dans le système proche, où ils rencontreront une société formée de mutants dégénérés, seuls survivants de la dernière invasion de barbares. Alors qu'ils sont sur la

planète, le vaisseau resté en orbite est détruit des suites d'une attaque d'origine inconnue.

La planète recèle également un immense chantier spatial abandonné, où se cachent encore des créatures extra-terrestres qui ont développé un culte autour d'une entité mystérieuse. Les personnages pourront également y trouver un vaisseau en état correct, peut-être le même qui a servi à détruire leurs co-expéditionnaires.

Bientôt il deviendra clair que l'entité divine des autochtones et le vaisseau ne font qu'un : un robot intelligent, vestige d'une expérience avortée d'un professeur quelque peu dérangé. Prisonniers à l'intérieur de ce navire spatial, les personnages vont risquer maintes fois leur peau avant – peut-être – de parvenir à le contrôler et regagner ainsi des mondes moins hostiles.

AVARIE SPATIALE

Bien que l'action pour les personnages commencent en amont lorsqu'ils sont recrutés pour constituer l'équipage d'un petit vaisseau d'intervention, les choses vont vraiment devenir intéressantes à partir du moment où ils débouchent de vitesse sub-luminique dans le système de Belthan.

Expliquez leur simplement les quelques événements qui ont précédé : comment ils sont tombés sur le capitaine Hyumiga, chargé d'une petite mission de reconnaissance dans un système oublié. Passez rapidement sur les négociations et glissez aussi sur le caractère détestablement militaire du capitaine. Les personnages se sont donc retrouvés à bord du vaisseau Triton (avec un pilote attiré et un mécanicien compétent), qui accompagne le vaisseau Barracuda dans son périple.

◆ Collision inattendue

NB : Dans le texte, nous supposons que le pilote et le mécanicien sont des personnages non-joués. Si ces compétences se trouvent dans l'équipe, le problème ne se pose pas, et les personnages sont bien sûr libre de faire ce qu'ils souhaitent...

Voici donc nos personnages en train de se servir un café en attendant la sortie de la vitesse, lorsque

soudainement, l'enfer semble se déchaîner : des surcharges immédiates font exploser certains équipements projetant plusieurs gerbes d'étincelles. Les chocs projettent le contenu de leurs gobelets contre tous les murs et bientôt l'équipe entière se retrouve à terre.

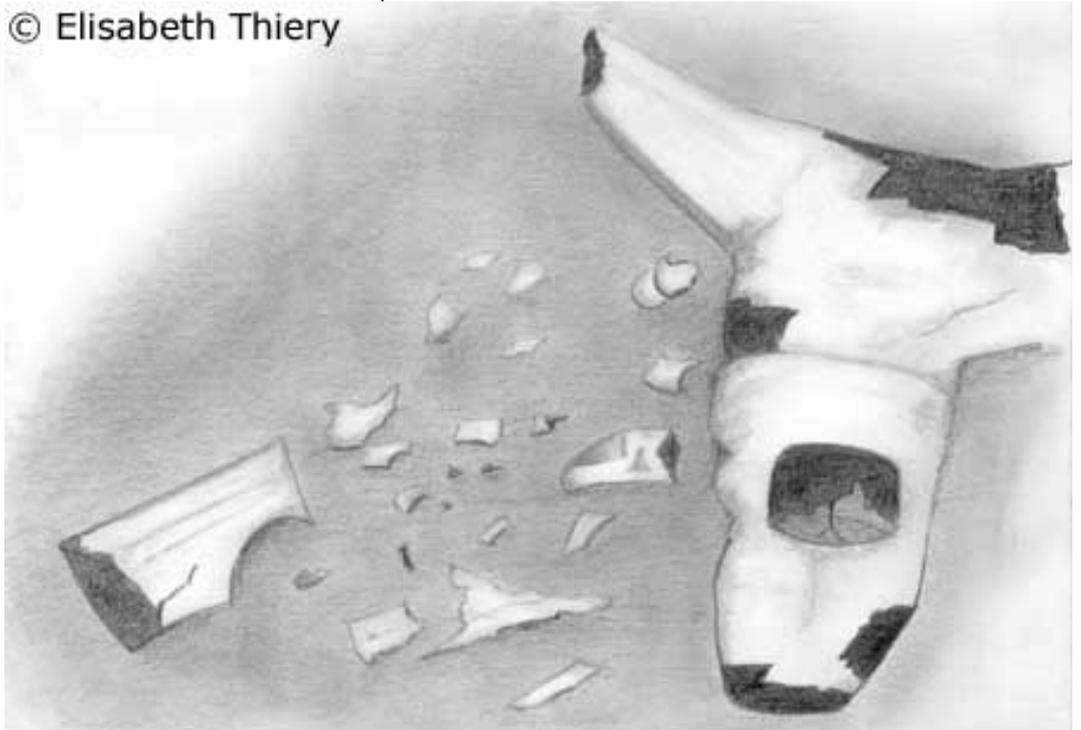
Des hauts-parleurs surgit la voix du capitaine, déformée par les avaries dans le système électrique : « alerte maximale, équipez-vous de vos combinaisons de survie, nous avons heurté un objet inconnu ». Alors même qu'il prononce ces mots, une nouvelle collision secoue le vaisseau, et les personnages ont juste le temps d'entendre un « bon sang, mais c'est quoi ce champ... » avant que le capitaine ne coupe le micro.

Evidemment, les personnages vont se précipiter dans le cockpit voisin, après s'être équipés. Le spectacle qu'ils contemplent est assez sidérant : devant eux (et autour du vaisseau), s'étend à perte de vue un champ de débris provenant sans aucun doute d'un vaisseau spatial. Ci et là, quelques corps flottent encore dans le vide, l'un d'entre eux laisse apparaître un visage brûlé par les rayons du soleil voisin. Sans aucun doute, une bataille spatiale a eu lieu ici.

Peu de temps après surviennent deux nouvelles alarmantes : d'abord, le mécanicien annonce après un bref check-up que le vaisseau est gravement endommagé, et qu'il ne pourra plus partir en vitesse sub-luminique tant que certains équipements centraux n'auront pas été remplacés.

Ensuite, la voix du capitaine Hyumiga qui retentit dans le micro de la radio de proximité : il annonce froidement que son vaisseau a subi des dégâts encore plus importants, et que trois de ses membres d'équipage sont morts brûlés par les émanations des

© Elisabeth Thiery





moteurs.

La situation est stabilisée, mais parfaitement sujette à la panique...

TECHNIQUE :

- pour éviter les dégâts durant la collision : DEXTERITE, diff. 15
- dégâts à encaisser en cas d'échec : 10
- mécaniciens : diagnostiquer les pannes : Réparation Instruments de vol, diff. 10
- mécanicien : réparer ce qui est réparable : Réparation Instruments de vol, diff. 15

◆ Traces

Pendant que les mécaniciens s'affairent, les autres personnages auront tout loisir d'analyser la situation. Visiblement, les débris correspondent à deux vaisseaux différents. Une analyse (avec les outils encore en mesure de fonctionner) permettra de déterminer que les deux vaisseaux ont été détruits à l'aide d'armement puissant, mais étrangement vieillot (genre missiles explosifs). Les deux navires étaient visiblement des cargos miniers d'exploration (des vaisseaux contenant tous les équipements et les personnels nécessaires pour se déposer sur une planète, mettre en place une mine, remplir les soutes et démonter le tout en très peu de temps). Ces vaisseaux ont des systèmes de défense assez faibles.

Les personnages voudront peut être récupérer l'équivalent des « boîtes noires » de la paléo-terre. En fait, il s'agit de retrouver les mémoires de l'ordinateur de bord, afin de décrypter les informations enregistrées juste avant le vol. En cas de réussite, les conversations radio et dans le cockpit ne révèlent rien de bien passionnant : des discussions standards et enjouées entre les pilotes, puis un message radio débonnaire demandant l'identification d'un vaisseau en approche. Enfin, une voix un peu plus tendue réitérera la demande. Le reste se perd dans un vacarme d'explosions.

Tout cela ne devrait pas rassurer les personnages. Interroger le capitaine Hyumiga à ce sujet montrera quelque chose d'assez surprenant : le capitaine semble être au courant de la destruction de ces deux vaisseaux. En fait, il a été dépêché par la compagnie minière pour enquêter sur leur disparition. Bien sûr, les dommages sur leurs propres engins n'étaient pas prévus...

TECHNIQUE :

- pour détecter et ramener la « boîte noire » : Capteurs, diff. 15
- pour décrypter les données : Ordinateurs interface/réparation, diff. 10
- remarquer que le capitaine cache quelque chose : Automatique

- pour tirer les vers du nez du capitaine : Jet d'opposition Persuasion/Persuasion (le capitaine a 3D+1)

◆ Signes de vie

Alors que les personnages s'y attendent le moins, un son étrange retentit dans le cockpit : un bip-bip régulier, créé par un engin technique. Interroger la cantonade permettra certainement de comprendre l'origine du bruit : le mécanicien vient de remettre en état la station réceptrice de signaux basse fréquence. Le son est la manifestation d'une balise de détresse.

N'oubliez pas que pendant toute la scène, le capitaine Hyumida peut intervenir à tout moment pour poser des questions ou éclairer les personnages. Une anomalie lui apparaîtra assez facilement : la balise envoie les signaux encodés selon un code qui n'est plus utilisé depuis fort longtemps, depuis plusieurs millénaires, en fait. Il est donc parfaitement impossible que cette balise soit un vestige des deux vaisseaux détruits.

Pourtant, cela devrait intriguer suffisamment les joueurs. L'origine du signal est assez vite trouvée : la troisième planète du système, Belthan III. Ne disposant d'aucune autre piste, et surtout, naviguant dans des vaisseaux gravement endommagés, les personnages n'auront d'autre choix que de s'y rendre.

TECHNIQUE :

- dorénavant, tous les jets de pilotage se font avec un seuil augmenté de 5, conséquence de l'état lamentable du vaisseau.

UN MONDE OUBLIE

Le monde qui se découvre devant les personnages va révéler quelques surprises. Tout d'abord, l'atmosphère est parfaitement respirable, bien qu'un excès d'oxygène va amener une certaine euphorie et un surplus d'énergie. Belthan III est presque entièrement recouverte de jungle. L'atmosphère est très humide et chaude. De vastes étendues d'eau, riches en éléments nutritifs couvrent environ 50% de la surface, mais même au plus profond des jungles, de larges marais prédominent. Les montagnes sont rares, et les calottes glaciaires quasi inexistantes. Les senseurs permettent également de découvrir ici ou là les vestiges d'une civilisation disparue, visiblement conçue pour des humanoïdes.

Evidemment, les banques de données des vaisseaux d'intervention ne mentionnent rien de cette civilisation.

Le signal provient d'un amas rocheux dans l'hémisphère sud, une région chaotique avec un terrain peu favorable. Le barracuda est en trop mauvais état pour tenter une rentrée en atmosphère. Ce sont donc les personnages qui devront se charger de cette mission tandis que leur accompagnateur restera en orbite.

◆ Rencontre indigène

Se poser à un endroit correct est déjà pour le pilote une épreuve en soi : les surfaces planes sont peu nombreuses à proximité de la balise. Mais une fois sur place, le mécanicien se proposera de rester près du vaisseau pour effectuer quelques réparations extérieures. Le pilote restera probablement aussi : ce serait bête de se retrouver coincé sur la planète... Les personnages pourront rester en contact avec la base et avec le barracuda à l'aide de communicateurs.

Le trajet jusqu'au point d'émission est également assez pénible : les dénivelés sont nombreux, et l'érosion a créé des surfaces assez glissantes. Toute sorte d'obstacles peuvent se présenter le long du chemin.

Finalement, les personnages vont arriver à l'entrée étroite d'une espèce de crevasse donnant sur une vaste caverne plongée dans l'obscurité (voir plan). Il est étrange qu'une balise ait pu s'y glisser : quelqu'un a certainement dû l'amener jusque là. Les joueurs vont peut être se rendre compte d'une évidence : la planète est sans doute habitée.

Si les explorateurs ont pensé apporter un équipement de vision infrarouge, ils pourront découvrir ce qui se cache dans la crevasse. Sinon, le seul aperçu qu'ils auront est l'éclair régulier lancé par la balise, par réverbération dans le lac naturel au fond de la grotte, loin en-dessous d'eux. Durant ce bref éclair, une série de constructions - des sortes de huttes construites en torchis - sont visibles. Une vision infrarouge permet également de mettre en évidence que les huttes

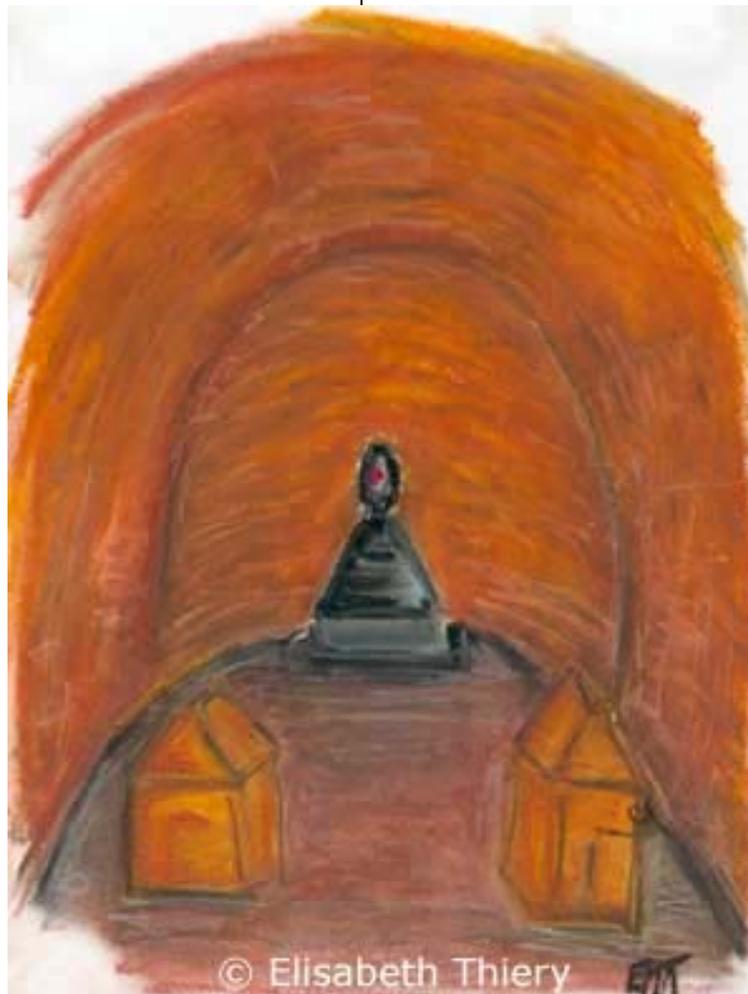
sont habitées, et que les habitants sont aux aguets : ils attendent la venue des personnages.

Pour bien comprendre la scène, quelques mots d'explication sont sans doute nécessaires : la peuplade qui se terre dans cette crevasse est tout ce qu'il reste des humains qui ont naguère colonisé cette planète. La dernière invasion barbare a anéanti cette civilisation par la guerre, puis par la maladie. Les rares survivants purent se cacher, mais la multitude de virus qui se répandirent parmi eux les décima. Tous développèrent une singulière mutation due à leur nouvel environnement : leur peau devint blanche, et leurs pupilles s'effacèrent peu à peu pour laisser place à une substance laiteuse capteuse de chaleur. Durant les quelques millénaires précédents, leur sang s'affaiblit, et de nombreuses tares congénitales firent leur apparition. Leur taille augmenta également, en même temps que leur corpulence diminuait. Ces créatures affichent maintenant une taille moyenne de 2,50 m, mais une masse ne dépassant pas les 70kg.

En parallèle, les affections héréditaire rendirent leurs yeux vulnérables à l'exposition directe à la lumière : une torche braquée peut suffire à les blesser ! Seuls quelques rares exceptions existent : ces individus avantageés prennent toujours une place importante. On les appelle des éclaireurs.

La balise est le reste d'un vaisseau militaire qui fut anéanti durant la brève guerre pour la protection de la planète : tous les vaisseaux furent réquisitionnés, mais il n'y avait aucun espoir. Elle est là pour rappeler à tous que Belthan fut abandonnée par le monde extérieur et que regarder ce monde en face équivaut à la mort (l'éclair provoque en effet une forte douleur chez les habitants).

Evidemment, une espèce de ressentiment collectif est né : bien que d'autres sens aient depuis longtemps compensé la faiblesse luminophobe, ce peuple continue à





vivre dans l'animosité envers les étrangers.

Cette scène doit être jouée comme la rencontre d'un groupe de conquistadors débarquant en pays maya : la plus grande partie de la population sera hostile, mais certains individus sont plus sages que d'autres et sauront négocier (dans un patois antique difficile à comprendre – faites des constructions de phrases alambiquées, en employant de temps en temps un mot inconnu).

Exemple de scène : les personnages s'approchent du village, armés d'une lampe torche découvrant un habitat assez pauvre. A la limite du faisceau, de temps en temps, un mouvement à peine perceptible. Un moment, la lampe éclaire un visage, et un cri de souffrance est lâché par la monstrueuse créature ainsi découverte. Immédiatement sur la gauche, une autre créature bondit vers le groupe, mais est fauchée en plein vol par une balle d'un antique pistolet. La balle a été tirée par un individu presque humain, au visage recouvert d'une cagoule noire. Ce sera l'interlocuteur des personnages, celui qui accueille sans préjugés, celui qui aura le courage d'aller contre les croyances de son peuple pour discuter avec les étrangers...

Après leur avoir demandé de la confiance en éteignant toute source de lumière, leur interlocuteur, Kirloman, un des éclaireurs de ce peuple, pourra discuter avec les personnages. Outre les informations historiques concernant son peuple, il pourra également apporter les informations suivantes :

- parfois, l'oreille exercée peut percevoir un bruit de tonnerre terrifiant et isolé (il s'agit en fait du décollage du vaisseau de Volkor, voir plus loin) en provenance du nord-est. Le bruit est rare, mais a été repéré il y a moins d'un mois.
- Ce bruit a été perçu il y a peu de temps (une heure, soit après que les personnages aient posé pied sur la planète). Les personnages ne l'ont pas perçu (preuve de la grande acuité des oreilles des autochtones).
- Au nord-est se trouve une ancienne cité de l'ère d'avant. Un éclaireur légendaire l'avait mentionnée dans ses récits.

TECHNIQUE :

- pour se poser dans la région : Pilotage, diff. 10
- pour arriver sans peine jusqu'au signal de la balise : Survie, diff. 10
- pour percevoir le village souterrain : Recherche, diff. 15
- le reste de la scène se fera principalement en roleplaying, mais le meneur pourra demander des jets en Persuasion pour juger de l'accueil des personnages.

◆ Le barracuda ne répond plus

Lorsque la conversation aura livré presque tous les secrets, un grésillement se fera entendre dans les communicateurs des personnages : il s'agit d'un appel du barracuda, resté en orbite.

Le message est peu clair : de nombreux grésillements liés à la position souterraine des personnages rendent la communication difficile. Mais il devient assez évident que le barracuda connaît quelques difficultés. Un vaisseau est en approche, et vient d'ouvrir le feu. Les personnages vont assister en direct à la destruction du barracuda, car bientôt, après un vacarme d'explosions, les communications cessent brusquement.

Quelques secondes de silence en plus, et le pilote du Triton demande quels sont ses ordres. Remonter en orbite semble être un suicide, et surtout une mise en danger du vaisseau et du coup, du retour vers des contrées civilisées. Si les personnages font immédiatement le lien entre le son étrange et la destruction du barracuda, la suite est toute trouvée...

◆ Dernière piste

Quoi que décident les personnages, ils ne peuvent pas rester bien longtemps dans le village autochtone : l'hostilité des autres mutants se fait de plus en plus pressante, et même leur hôte ne pourra pas les retenir bien longtemps. De toute façon, les personnages n'ont plus rien à faire ici.

Seuls et abandonnés sur une planète hostile, il ne leur restera plus qu'à se diriger vers le nord-est, source présumée de tous leurs problèmes. Pour cela, deux possibilités s'offrent à eux :

- y aller à pied : ce ne sera pas évident. L'environnement rocheux se mue rapidement en jungle, et il faudra une bonne journée de marche dans des conditions éprouvantes pour parvenir à destination. L'autre difficulté est liée à la reconnaissance : il ne sera pas facile de trouver quelque chose dans la forêt vierge, bien que différentes traces permettront aux explorateurs de mettre la main (le pied, devrais-je dire) sur l'ancien chantier spatial.

Si les personnages utilisent ce vecteur, ils devront choisir leur moyen de progression : au sol dans le marais, ou en utilisant l'inextricable réseau de branches et de lianes en altitude. La forêt est en effet tellement dense que quand il pleut, les gouttes ne tombent jamais directement dans les étendues d'eau au pied des arbres !

Dans les deux cas, des dangers cachés risquent de ralentir la progression des personnages : les hauteurs sont en effet habitées par une espèce proche des Kamambas (livre de règle p.223), une espèce de croisement entre un

serpent et un singe, muni d'une gueule immense hérissée de crocs et d'une queue équipée de piques mortelles, mais heureusement sans poisons.

Le marais est pourtant encore plus dangereux : non seulement, on y trouve de nombreuses sangsues sécrétant un liquide acide qui s'attaque même aux armures, mais les lieux sont également habités par une espèce d'anaconda immense qui procède par constriction tout en défendant sa proie avec une mâchoire à faire pâlir un requin... L'un dans l'autre, les hauteurs sont peut-être plus accueillantes.

- Les personnages peuvent également reprendre le vaisseau pour une reconnaissance et se rapprocher du lieu. Même depuis le vaisseau, la découverte du chantier spatial ne sera pas évidente. Pourtant, une petite aire d'atterrissage sera visible, mais est malheureusement occupée par un vaisseau. Il est possible de se poser

non loin et de se rapprocher à pied, mais cela mettra à l'épreuve les qualités du pilote.

TECHNIQUE :

- repérage du chantier à terre : Recherche, diff. 15
- repérage du chantier depuis le vaisseau : Recherche, diff. 10
- caractéristiques du « Kamamba » : voir livre des règles p.223
- caractéristiques du serpent géant :
 - AGILITE** : 4D, Bagarre : 5D
 - PERCEPTION** : 2D, Discrétion : 4D, Recherche : 3D
 - VIGUEUR** : 4D
 - Atouts** :
 - Morsure, dégâts : VIGUEUR
 - Constriction, si le jet de bagarre est supérieur de 10 à l'esquive ou la parade du défenseur, le personnage est immobilisé. Par la suite, chaque round, un jet de VIGUEUR + 2D est opposé à la FORCE du personnage. La différence indique les dégâts à encaisser.
 - Mouvement** : 20 dans l'eau, 10 à terre
 - Taille** : 5 mètres de long
- effet des sangsues : S'ils sont enlevés régulièrement, aucun effet. Sinon, encaissement de dégâts de 5 à la première heure, 10 à la seconde, 15 à la troisième et à toutes les suivantes.



© Elisabeth Thiery

LES ATELIERS

Dans tous les cas, que les personnages effectuent une approche discrète ou non, à pied ou par tout autre moyen, ils finiront par découvrir les vestiges d'un ancien chantier spatial depuis longtemps abandonné.

◆ Les chantiers de Belthan

Les chantiers de Belthan vont encore vous permettre de décrire un nouvel environnement merveilleux et inquiétant à la fois. Imaginez un ensemble de bâtiments pour la plupart métalliques, abandonnés et partiellement rouillés, enchevêtrés dans des lianes, recouverts de mousses ou encore parsemés d'arbres titanesques qui sont parvenus à déformer les murs même.

Ajoutez à cela un silence quasi-religieux, rompu de proche en proche par les rampements et les crissemments de petits animaux, sur fond de bourdonnements d'insectes. Les couleurs sont dans les verts et les rouilles, avec



quelques pointes résiduelles de gris métallique et de bronze.

Si les personnages ont repéré l'aire d'atterrissage depuis leur vaisseau, ils ont déjà une vague idée de la direction. Sinon, ils ont tout le loisir de fouiller de nombreux entrepôts, dans lesquels le temps et le pillage n'ont laissé que des débris inutilisables. De-ci de-là des carcasses de vaisseaux complètement désossés gisent comme un témoignage du passé, et de nombreux outils antiques, et hors d'état, indiquent l'usage premier de ces lieux.

Insistez sur les nombreuses cachettes possibles, sur la multitude de recoins inaccessibles, sur des guetteurs éventuels, une désagréable impression de danger. N'hésitez pas à faire sentir à vos joueurs qu'ils sont une fois de plus des intrus en ces lieux.

L'aire d'atterrissage du vaisseau se situait dans un des bâtiments (dont le toit était amovible et est désormais complètement détruit), juste à côté d'une espèce de silo à carburant. Il n'y a qu'une seule entrée hormis le toit : la grande double porte de tôle, partiellement coincée.

TECHNIQUE :

- repérer le site : Recherche, diff. 10
- atterrir à un endroit adapté : Pilotage, diff. 20

◆ Culte païen

Le hangar en question présente une différence certaine avec ce que les personnages ont pu découvrir par ailleurs : un bric à brac immense est amassé ici, et tous les articles (des pièces techniques pour la plus grande partie) semblent être en bon état. Les explorateurs sont-ils en présence d'un trésor de guerre : toute la richesse des chantiers se trouve ici. Un observateur attentif pourra remarquer également une chose assez surprenante : la position des objets semble délibérée, selon un rituel étrange et peu compréhensible. Comme si le lieu était avant tout un temple.

Laissez les personnages pénétrer plus avant dans le hangar, et n'autorisez un jet de perception que lorsqu'il sera trop tard pour réagir : en effet, de nombreuses créatures étaient cachées à l'extérieur, sous la surface de l'eau ou dans la végétation. Ils se sont rapprochés du hangar dès que les personnages y ont pénétré, avec la ferme intention de défendre les lieux.

Ces créatures sont en fait les adorateurs du Vaisseau. Pour certaines, ce sont des aliens, pour d'autres, des humains dégénérés. Tous partagent toutefois comme point commun une incroyable monstruosité d'apparence, et une adoration sans

faille de la chose qui se trouve sur l'aire d'atterrissage...

L'attaque doit être brutale et inattendue, les créatures commenceront à lancer ce qu'elles peuvent sur les personnages (pièces mécaniques propulsés par frondes, etc) avant de fondre sur eux. Faites sentir aux personnages qu'ils sont en sous-nombre, et en posture très difficile. Si nécessaire, trichez avec les dés. Si quelques blessures sont portées, la fin du scénario n'en sera que plus haletante, mais évitez la mort inutile d'un personnage, sauf si ce dernier agit de façon vraiment suicidaire. Cette attaque est destinée à les affaiblir, et à les mener vers le cœur même de cette histoire.

TECHNIQUE :

- remarquer les créatures avant l'attaque (pour ne pas être surpris) : PERCEPTION, diff. 15
- caractéristiques des créatures
 - AGILITE : 3D**, Bagarre : 4D, Corps à corps : 3D+2, Esquive : 3D
 - SAVOIR : 2D**, Tactique : 2D+2
 - PERCEPTION : 2D+2**, Discrétion : 5D, Recherche : 3D
 - VIGUEUR : 3D**, Escalade/Saut : 4D, Natation : 4D
 - Ils combattent avec des paléo-armes, et certains ont des pistolets antiques (dégâts : 3D).

◆ L'anomalie

Il est peut-être temps d'expliquer un peu ce qui se passe...

Avant que la civilisation de cette planète ne soit détruite par l'invasion techno-barbare, le professeur Volkor choisit ce lieu pour y mener ses recherches. Elles portaient sur une discipline qui fut immédiatement décriée par le monde intellectuel : la socio-pathologie, discipline étudiant les comportements insanes de la société, et dont le but était de démontrer que toute société engendre ses folies et ses comportements aléatoires.

Bien qu'il soit persuadé d'avoir produit des avancées spectaculaires, le professeur était peu reconnu, car toute discipline humaine était sujette à interprétation et à controverse. Décidant de mener à bien ses expériences envers et contre tout, il décida de tester certaines de ses idées à l'aide d'une intelligence artificielle un peu particulière. La puce de l'IA avait été construite par une équipe de recherche de l'université de Jalar VI, suivant les instructions du professeur.

Le but était le suivant : montrer que dans un micro-environnement confiné (l'intérieur d'un vaisseau spatial), le développement de pathologies sociales était accéléré de façon prédictive sous l'influence de comportements grégaires exacerbés. En clair, montrer que si un individu d'un petit groupe accumulait la somme des comportements moyens



d'une société, l'environnement entier subissait son influence et finissait par s'infléchir selon le premier.

Malheureusement, il ne put mener l'expérience à son terme : alors même que les techniciens terminaient de travailler sur le vaisseau, les hordes de galacto-barbares anéantirent la planète. Les techniciens se murèrent dans le vaisseau, qui échappa à la réquisition des militaires grâce à la corruption d'un contremaître, et aux hordes d'invasion par pur hasard... Mais en s'enfermant dans le vaisseau, les techniciens devinrent les premiers testeurs de l'appareil, qui refusa dès lors de les laisser repartir. Cette première génération mourut dans le Vaisseau pour avoir tenté de débrancher l'IA.

Suivit une longue période de calme sur la planète. Le vaisseau était en sommeil, disposant de la patience des machines qui se croient immortelles. Puis vint l'époque du pillage. Les rares survivants osèrent enfin sortir de leurs cachettes et commencèrent à prendre tout ce qui pouvait servir. Lorsqu'ils arrivèrent jusqu'au vaisseau, ils eurent toutefois la stupéfaction de rencontrer une résistance de nature inconnue : le Vaisseau lui-même ! Au terme de plusieurs attaques vaines du vaisseau, de plusieurs ripostes efficaces, la zone du vaisseau devint un territoire interdit.

La dégénérescence du peuple leur fit perdre de nombreux repères sociaux, et la présence immuable du vaisseau au travers des générations l'éleva au rang de Dieu. Surtout lorsque ce dernier se mit à communiquer avec les créatures. Tout devint encore plus complexe lorsque le vaisseau se mit à croire lui-même qu'il était effectivement une sorte de Dieu. Parmi les missions qu'il s'imposa à lui-même : la protection de ses adorateurs. En échange, ceux-ci fournirent rapidement l'entretien nécessaire, la recharge des armes, les réparations simples, etc.

Ainsi, l'amas de toutes les connaissances sociales insufflées au vaisseau par le professeur Volkor le conduirent à assurer un rôle complètement inadapté. Comprenant que le danger était venu de l'extérieur, le vaisseau tenta systématiquement de détruire toute intrusion extra-planétaire. Les deux cargos miniers en ont malheureusement fait les frais...

DANS LA GUEULE DU LOUP

Mais évidemment, les personnages sont loin de se douter de tout cela lorsqu'ils approchent du vaisseau. Sans doute pensent-ils qu'un groupe particulier sème la terreur dans la région et que le vaisseau est leur moyen d'action. Sans doute échafauderont-ils de nombreuses stratégies, des suppositions et des plans. Laissez les faire... De toute façon, les personnages n'ont depuis longtemps plus le contrôle de leur destinée : maintenant, le jeu est mené par le Vaisseau.

◆ Pris au piège

L'attaque de plus en plus violente des adorateurs va pousser les personnages vers le fond du hangar, où se trouve le vaisseau spatial qui a servi à détruire le barracuda. Sa soute est ouverte, comme si un chargement avait été interrompu. Il semble que ce soit la seule échappatoire face au nombre toujours plus élevé de créatures qui attaquent.

Extérieurement, le vaisseau bénéficie d'un design angulaire dépassé, mais deux caches à missiles sont visibles sur les côtés. L'un des deux est vide pour le moment. En désespoir de cause, les personnages n'auront d'autre choix que de pénétrer dans le vaisseau. C'est alors que commence leur calvaire : la soute se ferme immédiatement.

TECHNIQUE

- caractéristiques du vaisseau (pour combat spatial ou destruction) :

Manoeuvrabilité : 6D (compétence de l'IA, désactivée lors du passage en manuel)

Coque : 5D

Boucliers : 2D (compétence de l'IA : 3D)

Capteurs : 3D

Artillerie :

1 autocanon :

Périmètre de feu : Proue

Compétence de l'IA : 5D

Dégâts : 5D+2

2 Missiles antiques :

Compétence de l'IA : 5D

Dégâts : 7D

- réparation du vaisseau des personnages : Réparation Instruments de vol, diff. 15

◆ Le chemin de croix

Les personnages sont donc prisonniers du vaisseau. La soute en elle-même ne présente aucune particularité. Il en va tout autrement si les PJs pénètrent plus avant dans la structure.

Plusieurs choses sautent aux yeux : le vaisseau est une espèce de navire de croisière léger, mais curieusement équipé. Il est également très vieux, et usé, mais également incomplet par endroits : aucune navette de secours, ni de combinaisons de protections, et très peu d'équipements de confort.

Immédiatement, une voix surgit de hauts-parleurs : « Bonjour, et bienvenue à bord du vaisseau de croisière automatisé Volkor I ». La voix est douce et apaisante, mais est immédiatement suivie d'une autre, aux accents plus durs : « veuillez ne pas vous déplacer avant que nous ayons quitté l'atmosphère respirable. Vous respirez, n'est-ce pas ? ». La question n'en est pas une : les analyseurs d'air ont déjà repéré le dioxyde de carbone repéré.

Si les intentions du vaisseau n'étaient pas encore claires jusqu'à présent, elles devraient maintenant se préciser. Un bon scientifique ou un



pilote peut estimer à 4 minutes environ le temps avant d'arriver dans l'espace. Restent donc 4 minutes pour retourner la situation à leur avantage.

Les historiens des navires spatiaux pourront éventuellement savoir que lorsqu'un contrôle est exercé par un ordinateur sur un système, le seul moyen de reprendre les commandes est de couper l'interface de gestion informatique. Peut-être même sauront-ils que cette interface ne peut se couper que depuis le cockpit. Même s'ils ne le savent pas ou s'il n'y a personne de compétent, la réponse est assez intuitive : il faut atteindre le poste de pilotage dans les plus brefs délais.

Mais ce ne sera évidemment pas si simple. Les personnages vont devoir passer par des courbes, des sas dont les portes peuvent être ouvertes manuellement, mais avec une perte de temps à chaque fois. De plus, le Vaisseau fera tout ce qu'il pourra pour empêcher la progression : projection d'arcs électriques obtenus par surchauffe, coupure de toute source lumineuse, envoi d'un robot de réparation armé d'un soudeur électrique et d'un robot médecin, etc. Donnez vous en à cœur joie. L'objectif est de faire ressentir l'urgence de la situation, donc évitez de perdre du temps sur de trop nombreux jets de dés.

Pendant toute la traversée, le Vaisseau tentera d'intimider et de désespérer les personnages (« Inutile de lutter » ou encore « arrivée dans l'espace dans moins de 15 secondes » alors qu'il reste encore plus de 2 minutes, etc.). Les personnages sont entendus par l'IA à l'aide de multitudes de micros, et des hauts-parleurs sont cachés partout. De plus, en communiquant et en parlant avec l'IA, ils peuvent comprendre le délire mystique dans lequel elle est tombée, et ainsi deviner le fin mot de toute l'histoire. S'ils ne profitent pas de cette opportunité, le scénario restera un mystère.

Toujours pour des raisons de suspense, arrangez-vous pour que les personnages soient dans un état pitoyable lorsqu'ils parviennent dans le cockpit et faites en sorte que cela ait lieu à moins d'une minute du point d'entrée dans l'espace.

TECHNIQUE :

- caractéristiques du robot médecin reprogrammé
 - AGILITE : 3D**, Bagarre : 4D
 - PERCEPTION : 3D**
 - VIGUEUR : 3D + 1D armure**
 - Armes :**
 - Scalpel : Vigueur +1D
 - Seringue contenant 2 doses de somnifères : Virulence 5D contre Endurance.
 - 15 - marge d'échec indique le nombre de rounds avant effet.

- caractéristiques du robot mécano reprogrammé

AGILITE : 2D+2, Bagarre : 4D

PERCEPTION : 3D

VIGUEUR : 4D + 1D armure

Armes :

Perceuse : Dégâts 4D

Lance-flammes : Dégâts : 5D

Cutter : Dégâts Vigueur + 1D

- Arcs électriques : Toucher : 4D contre Esquive, Dégâts : 4D, paralysants.
- Ouverture des sas et des portes : Réparation Electronique, diff. 15 (plusieurs essais possibles).

◆ Prise de contrôle délicate

Reste alors la difficile opération de prise de contrôle de l'appareil. Pour débrancher le contrôle de l'ordinateur, il faut parvenir à trouver les codes de sécurité nécessaires. L'opération peut faire peur et sembler impossible, mais il ne faut pas oublier que le système informatique est antique.

En terme de jeu, cela revient à faire un jet cumulé de Prog-Rep Ordinateurs. Le décryptage peut se faire sur plusieurs rounds, la somme des points à obtenir est de 100, mais un seul informaticien peut s'y atteler. Pendant ce temps, n'hésitez pas à occuper les autres personnages avec des manœuvres déstabilisantes du vaisseau ou une nouvelle attaque de robots d'entretien.

Dès que les personnages pénètrent dans le cockpit, le Vaisseau se rend compte qu'il est en passe de perdre la partie. Mais son sens de la divinité est plus fort : il est parfaitement prêt à se « suicider » pour sauver son peuple et créer ainsi un mythe !! En pratique, dès que les personnages commencent à pirater la console de pilotage, le vaisseau amorce un piqué vers le sol.

Une fois de plus, outre la position délicate (à la verticale) de tous les personnages, le temps jouera contre eux. A chaque round passé au-delà du deuxième, la manœuvre du pilote pour redresser le vaisseau et se sauver sera plus complexe. En pratique, la base sera de 10 (difficulté simple). A chaque round, la difficulté sera augmentée de 3. Si l'informaticien met 8 rounds pour pirater l'ordinateur, la difficulté sera donc de 28 (10 + 6 x 3).

En cas de crash du vaisseau, il sera très dur de survivre (à vous de gérer la situation, si les joueurs ont été méritants ou non). Sinon, le Vaisseau finira par s'avouer vaincu et « se soumettre aux envahisseurs » selon ses propres termes. Evidemment, ce n'est qu'une manœuvre supplémentaire pour tenter de les convaincre de rebrancher le contrôle....

TECHNIQUE :

- piratage de l'ordinateur : Ordinateur interface/Programmation, additionner les résultats de round en round.
- pilotage du vaisseau : Pilotage, diff. Voir texte.
- caractéristiques du robots d'entretien : Prendre les mêmes que le robot mécanicien, en remplaçant les armes par un balai et une projection de produit irritant.

CONCLUSION

Si tout se passe bien pour les personnages, ils auront enfin un moyen de rentrer chez eux, soit parce qu'ils auront réparé leur propre vaisseau, soit parce qu'ils auront pris possession du Vaisseau de Volkor... ou les deux !

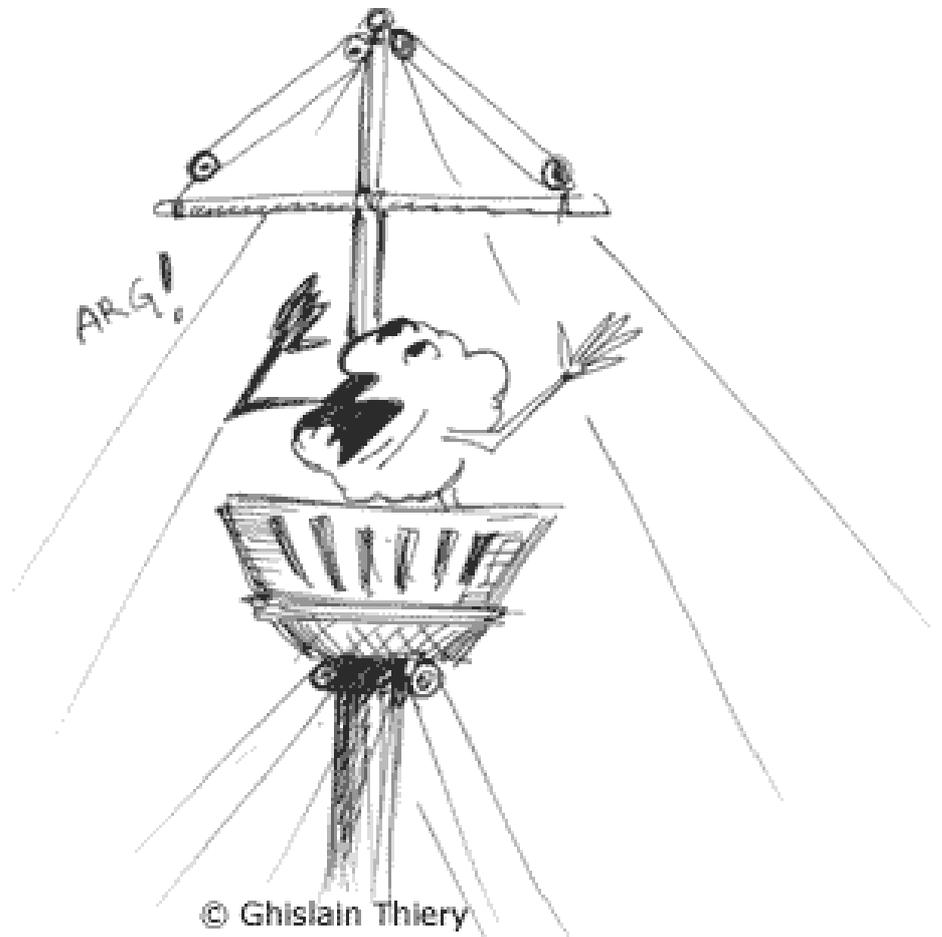
Peut être auront-ils également résolu le mystère de la disparition des deux vaisseaux cargos. Si c'est le cas, ils peuvent éventuellement s'attendre à une certaine récompense de la part des commanditaires. L'avenir du Vaisseau Volkor sera incertain : il sera

certainement démantelé après une brève analyse qui permettra peut-être de comprendre les éléments qui manquaient aux personnages. Dans tous les cas, il est peu probable qu'il reste aux mains des personnages – qui n'en voudront certainement pas.

Hélas, les vrais coupables de tout ceci sont morts depuis des millénaires... Dans ce cadre, ce scénario et toutes ses morts inutiles ne pourront que laisser un goût amer dans la bouche. Quand au capitaine Hyumiga... il sera décoré à titre posthume.

TECHNIQUE :

- Les personnages pourront avoir chacun 15 points de personnages pour récompense.
- La prime versée par l'employeur est de 800 kublars par personne.
- Gérez les points d'Amarax comme d'habitude.



L'Ombre de la Bête

Campagne Star Wars 1/3 par Laurent Maronneau

*Cette campagne a été écrite pour un groupe de contrebandiers faisant partie de l'organisation de Tolon Karrde (voir les romans de Timothy Zahn et le supplément Star Wars : Heir to the Empire), et dont le chef, le capitaine Slaine, est l'un des lieutenants. Nous avons donc affaire à des PJs expérimentés, à des vieux routards de l'espace, qu'il est préférable de faire interpréter par des joueurs qui ont, eux aussi, roulé leur bosse. Cette campagne aurait pu s'intituler « **les aventures étonnantes du Capitaine Slaine (et de son valeureux équipage)** », mais il vous faudra admettre qu'elle n'a pas de titre.*

L'action se déroule dans une galaxie lointaine, très lointaine, peu de temps après l'annonce officielle de l'établissement de la **Nouvelle République**. L'Empereur est mort il y a quelques mois déjà, la flotte impériale est battue et seuls de rares systèmes éloignés ont eu la chance « d'adopter » un Grand Moff ou un Gouverneur mégalomane et clairvoyant qui a décidé de guider son peuple vers la lumière, et accessoirement, vers de nouvelles guerres. Ça laisse rêveur...

Bref, une galaxie propre, mais pas trop. D'où le rôle de premier plan des contrebandiers dont les services se payent à prix d'or. Nos nouveaux dictateurs ont en effet besoin de certaines marchandises qui leurs sont désormais inaccessibles légalement : les douanes de la Nouvelle République veillent (enfin, de leur mieux).

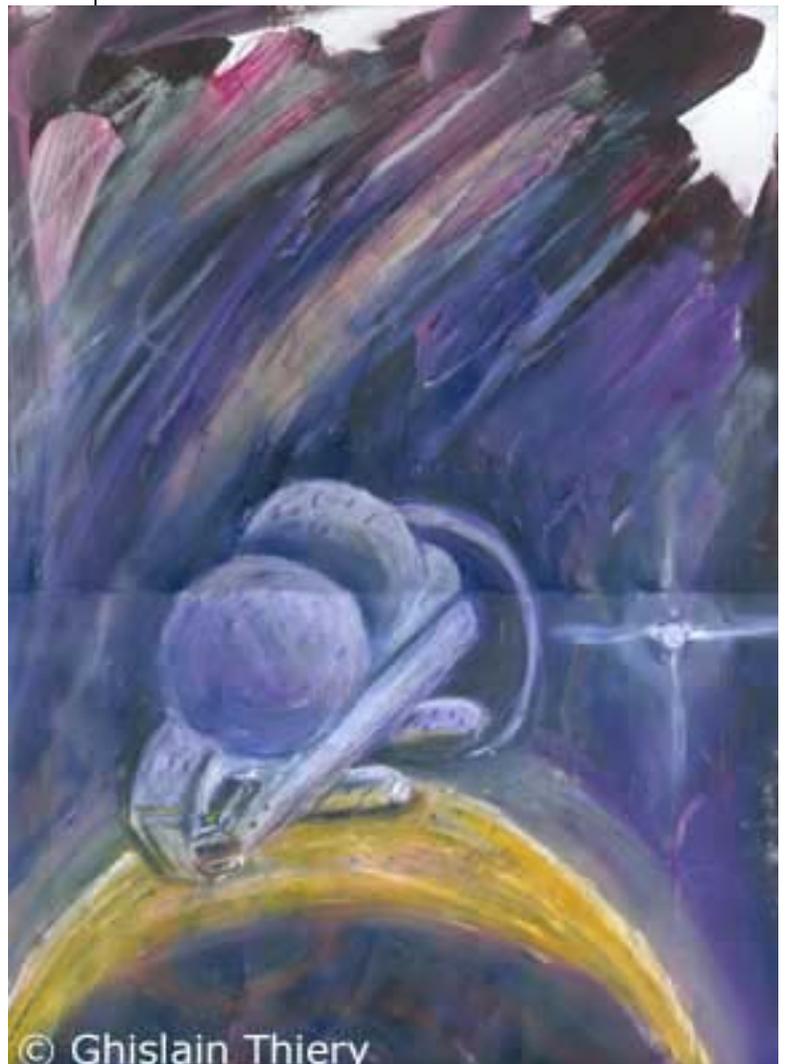
Enfin, le cadre galacticographique et galactopolitique d'une grande partie de cette campagne est adapté d'un ouvrage formidable d'Isaac Asimov : **Poussière d'étoiles**, à découvrir absolument ! La lecture de ce roman peut être très utile au MJ désirant faire sentir à ses joueurs l'ambiance particulière de ce coin méconnu de l'espace.

La réunion a lieu 10 jours plus tard, sur **Koloss**, astéroïde abritant une mine désaffectée et servant de base avancée à Karrde : il se situe non loin du territoire conquis par les Tyranni il y a une quarantaine d'années. Le capitaine Slaine est désigné pour faire l'enquête, car c'est le seul qui ne soit pas en affaire actuellement. C'est donc à bord de l'Argonaute, son fidèle vaisseau et accompagné d'un équipage dévoué que le capitaine Slaine s'apprête à affronter les périls de cette nouvelle mission.

SCENARIO 1 – L'OMBRE DE LA BÊTE

◆ Introduction

Tolon Karrde a des soucis avec certains approvisionnements importants en provenance d'un système extérieur : les Royaumes Nébulaires. Il s'agit de durium, un minerai dont on tire un métal très dense et radioactif, pour des applications civiles et militaires. L'affaire n'était pas d'une importance vitale, mais un équipage envoyé pour enquêter sur place ne donne plus de signes de vie depuis plus d'une semaine (en temps galactique standard), alors qu'il enquêtait sur la cause des problèmes. Cela devient suffisamment inquiétant pour qu'il rappelle ses quatre lieutenants et son second pour une réunion de crise.



© Ghislain Thiery



Les Royaumes Nébulaires : une cinquantaine de planètes situées à l'intérieur de la Nébuleuse du Bantha, toutes colonisées au cours des deux derniers millénaires, actuellement sous la tutelle des tyranni, peuplade humaine austère, aux traits asiatiques marqués, et... tyrannique. La plus connue des planètes du système est **Lingane** : c'est en effet le passage obligé pour **entrer dans la nébuleuse**. Aucune autre route spatiale n'existe que celles découvertes à partir de Lingane. Il faut dire que faire des sauts à l'aveuglette dans une nébuleuse n'est pas le sport favori des atro-navigateurs ! On peut y ravitailler et se reposer d'une longue route quand on arrive du centre de la galaxie. Une demi douzaine d'astéroïdes a été transformée en stations relais pour les vaisseaux de passage. Les contrôles des douanes sont superficiels : le commerce avant tout... C'est la seule planète des Royaumes à n'être pas soumise aux Tyranni : elle est officiellement associée au pouvoir.

Actuellement, les lieux sont assez peu fréquentés, quelques vaisseaux occupent les spatioports des astéroïdes. Il faut dire que quarante ans de tutelle tyrannique et le démantèlement du grand allié qu'était l'Empire n'autorisent pas, pour le moment, un commerce florissant.

Les croiseurs de poche tyranniens patrouillent régulièrement autour des astéroïdes. Navires spatiaux assez peu impressionnants, on ne connaît rien de leurs capacités (les ordinateurs de reconnaissance indiqueront un laconique « vaisseau inconnu »), mais ils ont l'air résistants : ils font environ 70m de long et 8 à 9m de diamètre, avec des moteurs impressionnants et un nez allongé (voir fiche technique).

Les déplacements au sein des systèmes des Royaumes Nébulaires se font en quelques heures d'astrogation. Par contre, il n'est pas question de se poser sur Lingane, ses habitants tiennent à leur tranquillité, non plus que d'aller faire une ballade dans l'espace de la nébuleuse, interdit d'accès par la loi martiale tyrannique. Le capitaine Slaine va devoir faire preuve d'une bonne dose de ruse pour se rendre à Rhodia. Mais, ne brûlons pas les étapes...

◆ Scène 1 – Arrivée sur Lingane et enquête

L'accostage d'un astéroïde est sans difficulté. Il s'agit ensuite d'arriver à consulter les données de l'astroport afin de savoir quand et où a relâché l'**Hermione**, le vaisseau des disparus (le **Capitaine Forsike** et son équipage). La difficulté de piratage de l'ordinateur de l'astroport est de 22. Une fois l'information acquise, il faut se rendre sur l'astéroïde en question (1 chance sur 6 que nos amis aient accosté sur le bon).

Dans le bar de l'astéroïde en question, il faudra se renseigner discrètement. Les informations qu'il est possible d'avoir sont : 1- l'Hermione a mis le cap sur

Rhodia (la planète capitale des royaumes) où « règne » le Directeur, le vieux **Hinrik V** ; 2- Forsike a posé trop de questions et s'est fait repérer par un espion des tyranni (pure supposition) ; 3- les ventes de minerais de Durium ont chuté depuis quelques semaines à cause de mystérieuses recherches qu'entreprendraient les Tyranni.

Bien sûr, les personnages se feront remarquer et un individu (un agent tyrannique) les accostera pour leur poser quelques questions embarrassantes.

A partir de ce moment, la police secrète tyrannique ne les lâchera plus. Ils seront suivis et épiés jour et nuit. Mais, on les laissera faire, pour mieux les prendre la main dans le sac.

◆ Scène 2 – Rhodia et les fastes du pouvoir

Arriver sur Rhodia ne pose aucun problème (4 heures d'astrogation). L'astroport est vaste et semble pouvoir accueillir bien plus de vaisseaux qu'il ne le fait actuellement : c'est presque désert. Le palais directorial trône sur une éminence non loin, majestueux, rappelant à tous les visiteurs qu'il y a peu encore, c'était en son sein que se décidait l'avenir politique et économique des cinquante planètes habitées que compte la nébuleuse.

Vos personnages devraient penser à se construire une couverture, pour sauver les apparences. La police veut savoir ce qu'ils font là, mais ne laissera pas une bande d'aventuriers poser trop de questions ou se faire trop remarquer : cela risquerait d'affaiblir l'autorité des tyranni.

Rhodia : c'est une planète riche et industrielle. Elle tire ses approvisionnements des planètes agricoles des Royaumes. Jadis très visitée, elle a connu une grande animation, étant le centre du pouvoir de la Nébuleuse. Depuis la conquête par les Tyranni, elle sommeille, comme engourdie par 40 ans de tutelle. Les gens semblent résignés et fatalistes. Ils croient en la capacité de leur Directeur à faire pour le mieux.

Le palais du Directeur, construit dans le même marbre que celui de l'Empereur à Coruscant, domine la capitale de ses hautes tours élancées à l'architecture fine et sensible, signe d'une histoire riche et d'un pouvoir ancien et prolix. Climat tempéré et maîtrisé.

Se renseigner va poser quelques problèmes. Les terminaux de l'astroport ne sont pas aisément accessibles et la difficulté de piratage du réseau est de 26 : **l'Hermione ne s'est jamais posé sur Rhodia !**

Etre discrets est indispensable, mais malheureusement inutile : la police veille et agira au moindre faux pas risquant de mettre sa crédibilité en doute.

Il va falloir enquêter ailleurs. Mais où, telle est la question. La solution la plus sage est de faire un rapport à Karrde et d'attendre ses ordres (correctement chiffré, cela devrait passer...). S'il est contacté, il sera fort intrigué et conseillera la fin de la mission et le retour aux affaires régulières, le temps d'en apprendre plus sur cette affaire. Mais il laissera toute latitude à Slaine concernant la décision finale.

◆ Scène 3 – un étrange contact rhodien

Quoi qu'il en soit, à la fin de leur premier jour sur Rhodia, le capitaine recevra un étrange message par courrier normal : « rendez-vous ce soir, 23 heures, à Central Park, derrière le stand de tir. Ne soyez pas suivis ». Pas de signature. Il semble important de s'y rendre...

En réussissant un jet de recherche de 5 + discrétion du flic, les personnages pourront repérer leur suiveur. A eux de le semer.

En plein milieu d'un grand parc d'attractions agité d'une animation joyeuse, le rendez-vous mystère conduit à une bouche d'égout fermée mais non scellée. Après quelques mètres dans les couloirs noirs des égouts, une silhouette apparaît. C'est une très belle jeune femme au visage dissimulé par un masque de carnaval excentrique, qui dira être au courant des recherches des personnages. Elle sait que les Tyranni détournent le Durium à des fins militaires, mais ne sait pas exactement pourquoi. Elle a entendu parler d'un vaisseau qui avait été arraisonné par un navire de guerre de Tyrann, mais ne sait pas ce qu'il est devenu. La seule piste qu'elle peut donner aux personnages est la planète minière d'où partent les transports de Durium. C'est une planète entourée par une ceinture d'astéroïdes, restes d'un satellite. Mais elle recommande la plus grande prudence, car les personnages sont suivis par la police secrète Tyrannienne depuis leur arrivée sur Lingane ! Attention également au traceur qui n'a pas manqué d'être placé sur la coque de l'Argonaute !

Arta, qui ne donnera pas son nom, fait partie de la résistance contre les tyranni. Enfin, elle fait sa petite résistance, avec les moyens du bord et une bonne dose de chance. La résistance, la vraie, elle reste dans l'ombre. Il se trouve qu'Arta étant la fille de l'actuel Directeur, elle a accès à certains moyens de communications interdits d'usages par les tyranni. Ce faisant, elle est entrée par hasard, enfin, elle le croit, en contact avec un mystérieux correspondant qui se fait appeler Paladin. Ce

dernier se montra prêt à l'écouter et promit son aide à l'avenir. Arta, pétrit d'une naïveté assez commune chez les gens de son âge (elle n'a que 19 ans), lui donna sa confiance. Or, ces jours derniers, Paladin lui apprit la venue d'un groupe d'étrangers enquêtant sur l'affaire du Durium. Il lui demanda de prendre contact avec eux pour les mettre sur la piste qu'elle avait découverte et dont elle avait fait part à son mystérieux correspondant. Arta profita donc d'un des rares bals costumés donnés au palais pour s'éclipser et aller au rendez-vous qu'elle a fixé aux enquêteurs.

De retour à leur vaisseau, un jet de recherche à 25 suffira pour se débarrasser du mouchard électronique.

◆ Scène 4 – La mine de Durium

A 6 heures d'astrogation de Rhodia, la mine de Durium est en pleine activité. Il s'agit d'une petite planète entourée de nombreux astéroïdes de toutes les tailles. Des barges font des allées et venues vers de gros transporteurs qui tournent en orbite haute. Il est temps de se cacher pour attendre leur départ.



© Elisabeth Thiery



Deux petits croiseurs Tyranniens sortent d'hyperespace non loin de la zone de chargement, suivis par deux nouveaux transporteurs lourds.

Le chargement se poursuit et, enfin, tout ce petit monde prend le large.

Il faut effectuer des calculs d'extrapolation d'astrogation pour les suivre (*dif. : 20 ; le droïd astromec peut aider*). Résultats des calculs, ils s'enfoncent droit dans la nébuleuse...

Un premier arrêt dans le vide et rebelote. Ils repartent une poignée de secondes après que l'Argonaute soit arrivé. Il faut prendre des risques pour pouvoir les suivre : après extrapolation, *jet d'astrogation à 25 pour compenser leur avance tout en n'arrivant pas trop tôt*.

Deux autres manœuvres identiques doivent être exécutées avant d'arriver enfin en vue d'une planète (les données des sauts sont dans la boîte). Durée totale du voyage : 14h25. Il faut se cacher immédiatement !

Un point de Force permet d'avoir là, sous la main, un astéroïde où se réfugier avant d'être détecté.

Plusieurs bâtiments de guerre de petite taille, des croiseurs Tyranniens et, plus surprenant, un super destroyer impérial (le « **Tête de la Mort** »). Sous eux, la planète autour de laquelle se positionnent les transporteurs lourds.

En orbite, une immense structure est en construction : impossible de savoir ce que cela va devenir, mais sa taille déjà impressionnante : 4km de long, sur 2km de haut et de large... Ca semble plutôt ovoïde...

Ne pouvant rien faire de plus dans cet espace, il faut rentrer au plus vite à la maison pour pouvoir transmettre les informations recueillies. Attention, il est dangereux de rester trop longtemps dans les parages...

◆ Scène 5 – une fuite bien difficile

Lors du retour, l'Argonaute sera attendu au large de **Lingane**, puisque c'est le seul passage possible pour sortir de la nébuleuse. Il s'agit de vite passer en hyperespace avant de se faire pulvériser par les 3 croiseurs de poche Tyranniens qui sont là.

Après un rapide combat par trop inégal, il faut sauter vers le point de sortie de la nébuleuse, au-delà de Lingane. Mais les croiseurs Tyranniens n'en resteront pas là et suivront l'Argonaute.

A la sortie du goulet nébulaire, l'Argonaute sortira en même temps que les 3 croiseurs et se sentira bien seul et démuné.

Mais, grâce à une balise senseur laissée là par la Nouvelle République quelques jours auparavant, trois rounds de combat plus tard (essayez de faire sentir aux personnages que leur fin est proche), une corvette corellienne (l'« **Indomptable** ») surgira de l'hyperespace et fondra sur les croiseurs Tyranniens. De ses flancs surgiront deux escadrons de chasseurs, l'un d'ailes X (l'**escadron Rogue**) et l'autre d'ailes B (l'**escadron Azur**).

Une nouvelle bataille s'engage, et tourne rapidement à l'avantage des mystérieux alliés de Slaine : ne faite pas mentir la réputation de l'Escadron Rogue !

*L'Amiral Jon Frankenheimer, chef des services du renseignement militaire de la Nouvelle République et héros reconnu de la Rébellion, a été informé de la mission de Slaine (il entretient certains contacts privilégiés et secrets avec Tolon Karrde) et, estimant qu'une force d'intervention était plus que souhaitable, c'est arrangé pour « emprunter » un bâtiment de guerre, l'Escadron Rogue que commande son ami **Wedge Antiles** (promu **Général** il y a peu) et l'Escadron Azur, tous deux escadrons de pointe dans les forces de la Nouvelle République. Cela lui vaudra peut-être la cour martiale, mais il se devait de le faire, pour ne pas laisser Slaine et ses hommes courir à une mort certaine (et par conséquent ne pas avoir d'information sur le manque de Durium, ce qui inquiète bien plus la Nouvelle République que Karrde). L'amiral a une autre identité : Paladin...*

L'intervention des forces de la Nouvelle République se fait incognito et doit rester anonyme, au moins jusqu'à la fuite des survivants Tyranni : pas de marques distinctives sur la corvette ou les chasseurs.

L'amiral prendra ensuite contact avec le capitaine Slaine, dont il connaît évidemment l'identité, ce qui devrait inquiéter les PJs. Il pourra, si nécessaire, se présenter comme un ami de Karrde (il connaît le code d'identification des amis de l'organisation de contrebande) et demandera à ce que l'Argonaute soit arrimé à la corvette. Ne pas obtempérer serait faire preuve de bien peu de sens tactique, compte tenu de l'inégalité des forces en présence...

Une fois les informations transmises à Frankenheimer (les négociations peuvent être âpres), et avant que celui-ci ne puisse en prendre connaissance, il sera mis aux arrêts par le commandant de l'Indomptable, sur ordre direct de Mon Mothma, pour avoir détourné un navire de guerre et son équipage sans l'autorisation du Conseil de la Nouvelle République. La mise aux arrêts se fera dans une certaine tension, mais avec la plus grande courtoisie, eu égard aux états de service de l'Amiral. Celui-ci obtempérera sans se formaliser : il s'y attendait.

A partir de là, les PJ's seront priés de quitter le bord sans tarder.

Suite au prochain épisode, gardez le suspens...

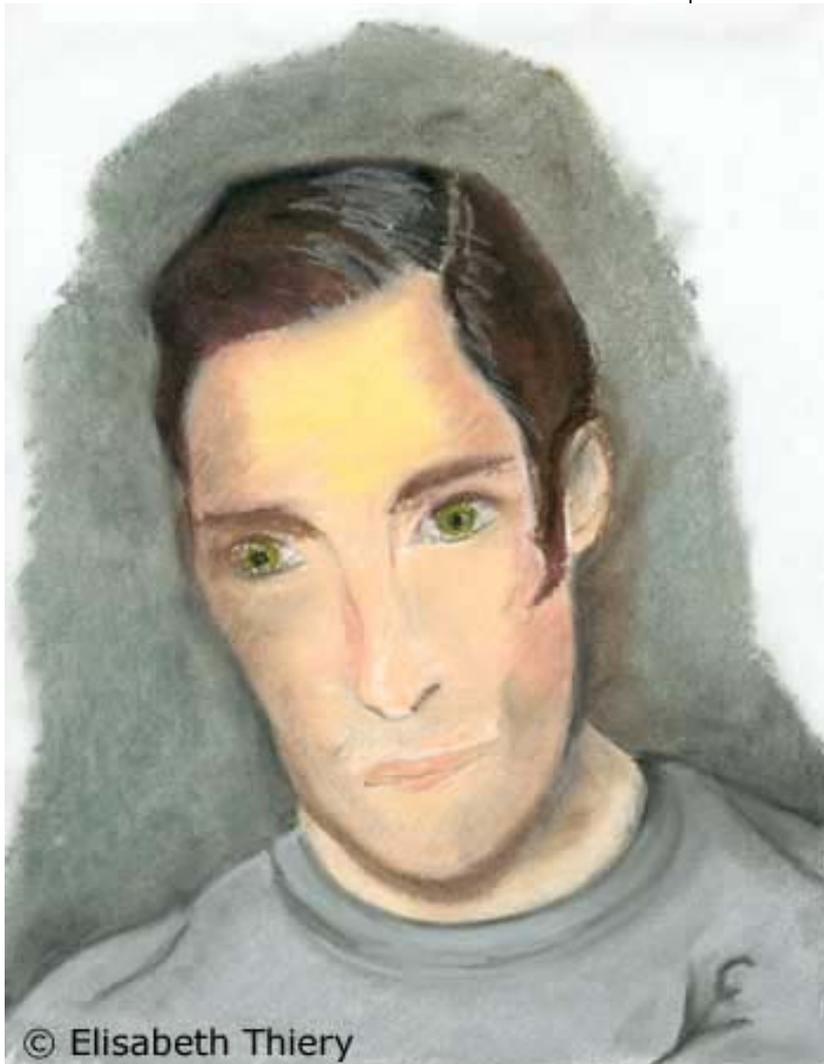
FICHES SIGNALÉTIQUES DES PNJS

◆ Frankenheimer, Jon

Contre Amiral, Détaché auprès de l'Etat Major de la Nouvelle République, Chef du Renseignement Militaire

1,78m, 77kg, 35 ans

D'origine Corellienne, cet homme élancé, de corpulence moyenne, aux cheveux bruns et au regard chaleureux est un ancien pilote de l'Escadron Rogue. Après de brillantes études à l'Académie Navale, il servit sur divers vaisseaux de guerre de la République, où il gagna très tôt ses galons de capitaine de frégate (appellation : commandant). Lorsqu'il y a quelques années, l'Empereur décida de dissoudre le sénat, son attachement aux valeurs républicaines le conduisit à rejoindre les forces rebelles. Comme il était excellent pilote, il fut affecté à la chasse, composée alors exclusivement d'ailerons-x.



Il participa à toutes les missions de l'Escadron Rogue, jusqu'après la destruction de l'Etoile de la Mort. Ami de longue date de Wedge Antilles, il côtoya quelques temps un certain Luke Skywalker.

La Rébellion gagnant en puissance, il fut appelé par l'Amiral Akhbar à retrouver le commandement d'un vaisseau de guerre. Après plusieurs victoires brillamment enlevées grâce à ses talents de tacticien, il fut affecté à d'autres tâches, moins officielles. En effet, dans sa recherche de matériel et d'alliés, la Rébellion devait prendre contact avec des groupes plus ou moins marginalisés : contrebandiers, pirates, Gouverneurs Impériaux hostiles à la politique impériale, etc. Son vaisseau servit plus d'une fois d'appui tactique conséquent lors de telles rencontres.

Passionné par la tournure que prenait sa carrière, il demanda à être affecté au Renseignement. C'est au cours de cette nouvelle vie, consacrée à l'infiltration, à la quête et à l'analyse de renseignements, et aux coups de mains rondement menés par des commandos de l'Alliance, qu'il fit la connaissance d'un type étrange mais attachant quoiqu'un peu trop porté sur la bouteille, qui lui enseigna le peu qu'il sait des mystères de la Force.

Durant les dernières années du règne de Palpatine, sa tête fut mise à prix et il fut activement recherché par toutes sortes d'aventuriers en quête d'une retraite dorée : son visage ne sera donc peut-être pas inconnu à nos amis contrebandiers.

Beaucoup plus attaché à certaines idées concernant son devoir, le respect de la parole donnée, l'intérêt de la République, qu'à l'application stricte de lois qu'il sait abstraites et circonstancielles, Frankenheimer a une certaine réputation de tête brûlée, ou d'électron libre, au sein des forces armées de la Nouvelle République. Sa capacité à se faire des ennemis au sein des institutions, vaut bien le respect que lui vouent ceux qui ont servi sous ses ordres durant les années de guerre. D'ailleurs, à la vue de sa fulgurante carrière militaire, il n'est pas déraisonnable de penser qu'il a, depuis toujours, certains appuis forts au sein même du nouveau régime. Certains redoutent qu'il ne s'intéresse un jour prochain à la politique...



Pour information, l'Amiral Frenkenheimer n'hésitera pas à changer encore une fois de vie quand, quelques années plus tard, un certain Luke Skywalker créera une académie pour apprentis Jedi.

(seules sont précisées les compétences pouvant être utiles dans le cadre de la campagne)

Dextérité : 3D

Blaster : 5D ; Esquive : 6D

Savoir : 4D

Bureaucratie : 5D ; Illégalité : 6D ; Langages : 7D ;
Maintien de l'Ordre : 5D ; Races Extraterrestres :
6D ; Survie : 7D+2 ; Systèmes planétaires : 8D ;
Tactique : 10D ; Volonté : 7D

Mécanique : 4D

Armement de Vaisseau de Guerre : 8D ;
Astrogation : 8D+2 ; Ecrans de Vaisseaux de
Guerre : 7D+2 ; Pilotage de Vaisseau de Guerre :
10D

Perception : 3D+1

Commandement : 9D+2 ; Escroquerie : 5D+1 ;
Marchandage : 5D+2 ; Persuasion 6D

Vigueur : 3D

Combat à mains nues : 4D ; Escalade/Saut : 4D ;
Résistance : 5D

Technique : 3D

Sécurité : 6D+2

Contrôle : 3D+1

Sens : 3D

Points de Force : 2

Équipement : un uniforme d'Amiral tout blanc, avec un impressionnant placard de décorations, un pistolet blaster, un bloc de données dans la contemplation duquel il semble trouver matière à réflexion. Le tout porté avec la prestance qui sied à son rang.

◆ **Arta**

Fille du Directeur de Rhodia, Hinrik V

1,78 m, 56 kg, 19 ans

Jeune femme de belle prestance, aux longs cheveux et aux yeux noirs, Artémisia oth Hinriade est la seule héritière (après son oncle Gilbret) de la dynastie des Hinriades qui règne sur Rhodia depuis la colonisation de la planète, il y a un millénaire. Ses courbes plaisantes, sa peau fine et claire et son regard doux et ardent feraient tourner la tête de tout jeune homme normalement constitué.

« Elle était à peine plus petite que son père, qui mesurait près d'un mètre quatre-vingts. Sous un extérieur calme, elle cachait une nature passionnée. » (citation de Poussière d'Etoiles)

Artémisia ne pense pas à mal. Bien au contraire, elle croit aider son père par ses petits complots. Bien sûr, elle ignore tout de la résistance (la vraie) contre les tyranni. C'est autant par conviction que par désœuvrement qu'elle s'est lancée dans cette forme de rébellion. Son oncle n'y est pas opposé, mais elle n'en a parlé à personne d'autre. Artémisia est donc, pour ainsi dire, seule face à la police et aux services de renseignement des tyranni : elle a donc beaucoup de chance de ne pas s'être déjà fait prendre. Evidemment, elle n'a aucune notion des dangers réels qu'elle court à jouer à d'aussi intrépides jeux.

Dextérité : 2D+1

Esquive : 3D

Savoir : 3D+2

Bureaucratie : 6D+2 ; Cultures 5D ; Evaluation
4D+2 ; Illégalité : 4D ; Langages 5D ; Maintien de
l'Ordre : 4D ; Races Extraterrestres : 5D ; Volonté 4D

Mécanique : 2D

Communications 5D

Perception : 3D+1

Commandement : 6D ; Discrétion : 6D+2 ;
Escroquerie : 5D+1 ; Marchandage : 5D+2 ;
Persuasion : 5D

Vigueur : 2D+2

Natation : 4D ; Résistance : 4D

Technique : 2D+1

Premiers soins : 3D

Points de Force : 6 (elle a vraiment beaucoup de chance !)

◆ Les vaisseaux de combat tyranni

« Plus petits, plus élancés, plus félins que les autres vaisseaux » (citation de Poussière d'Etoiles), les croiseurs de poche tyranniens sont de redoutables armes de guerre. Ils sont très rapides, maniables, leur armement est celui dont sont habituellement dotés les vaisseaux de classe supérieure. S'il est une chose que la civilisation tyrannique a réussi, ce sont bien ces engins spatiaux.

De plus, « une fois les commandes réglées comme il convient, un vaisseau tyrannique effectue les sauts, quelque soit leur nombre, de façon entièrement automatique. » (Citation de Poussière d'Etoiles). Le système d'astrogation tyrannique est donc révolutionnaire : « c'est une de ces damnées découvertes grâce auxquelles ils ont gagné toutes leurs guerres. » (Citation de Poussière d'Etoiles).

Voilà à quoi nos contrebandiers vont être confrontés...

Engin : Croiseur tyranni fabriqué par Tyrann Corp

Type : Croiseur de Poche

Echelle : Vaisseau de Guerre

Longueur : 60 mètres

Compétence : Transports Spatiaux (avec des compétences complémentaires pour les instruments dédiés au combat et à l'astrogation)

Equipage : 3 à 6

Compétences de l'équipage : Astrogation : 5D ;
Canons de Vaisseau de Guerre : 5D ; Ecrans de Vaisseau : 4D ; Transports Spatiaux : 5D ;

Senseurs : 4D+2

Passagers : de 0 à 3

Capacité de Soute : néant

Autonomie : 2 mois (avec des rations nutritives vraiment pas bonnes)

Multiplicateur d'Hyperpropulsion : x1

Hyperpropulseur de secours : oui, x10

Navordinateur : oui

Maniabilité : 3D

Vitesse Spatiale : 7

Vitesse Atmosphérique : 350/1000 km/h

Coque : 4D

Ecrans : 2D

Senseurs : 1D ; 2D+2 ; 3D+2 ; 4D+1

Armes : 4 turbolasers (*asservis*)

Echelle : Chasseur Stellaire

Arc de Tir : Avant

Compétence : Canons de Vaisseau de Guerre

Ordinateur de Visée : 2d+2

Portées Spatiales : 3-15/35/75

Portées Atmosphériques : 6-30/70/150 km

Dommages : 7D



A Toute Voilure

Un Mini-scénario pour Disque-Monde par Ghislain Thiery

♦ Une courte histoire

Iomuald Tourterelle vient de découvrir quelque chose de formidable, une vraie révolution pour les sciences : le disque est rond et non plat ! et il va le prouver en faisant le tour du monde en 80 jours ! Il va sans dire que sa première conférence à la maison de la culture de la ville se solda par un cruel échec. Jamais on avait rit avec autant de plaisir à une soirée « des mots pour savoir », seule la quête pour solliciter une participation pécuniaire de l'expédition Tourterelle coupa net le fou rire général. Pourtant sa démonstration avec l'œuf et les bois flottés est sans faille.

Le lendemain Ridculle, Archimage de l'université invisible, vient personnellement lui demander de stopper ses divagations sur la rondeur du disque. Cela sème le trouble parmi les étudiants de première année. De plus, certains anciens étudiants profitent de ces affirmations pour mettre en doute le savoir enseigné par les professeurs. Si le disque avait été rond, il s'appellerait globe ou baballe

et non disque. Son nom prouve à lui seul d'une manière linguistiquement scientifique la nature même du monde. Mais pourtant, l'œuf soutient Iomuald... et Ridculle écrasa l'ovule d'un geste sûr : « faites en une omelette ! » lança t-il.

A ce point de l'histoire notre futur grand Amiral se sent au bord du naufrage. Il erre le long de L'Ankh. Arrivé au dessus du pont de « il était là y a cinq minutes »-ainsi nommé car curieusement un quidam ne reste pas plus de cinq minutes au dessus du pont à contempler les fluides épais de L'Ankh sans être attiré par eux-, il se penche renifle la surface nauséuse du fleuve le plus solide du monde, et hop des mains le saisissent et le hissent, il hurle : « qu'on en finisse ! », on lui répond : « non point, voilà le Seigneur Vétérinis ! chez qui il faut qu'on vous conduise ! ».

Bon, messieurs trêve d'allitération et menez cette portion en mon bastion. dit une voix calme et glacée.

Chef ! Oui chef ! ...chef ! hurlent un chœur d'hommes.

C'est comme ça que Iomuald se trouva sauvé et propulsé par les sbires du patricien dans le bureau du Seigneur Vétérini. Les yeux doux de sa seigneurie et son sourire amène invitèrent notre homme à s'asseoir dans un fauteuil. Le siège était si mou et si profond que seuls ses pieds conversaient avec le patricien qui ne semblait nullement dérangé par une telle position. De Vétérini, Iomuald dira plus tard qu'il était comme une ombre gigantesque sous le feu du soleil penché sur le misérable qu'il était devenu.

En sortant du palais, Iomuald avait sa flotte, assez d'or pour l'armer et un grade de grand Amiral des mers n'appartenant pas aux autres. De plus,



© Ghislain Thiery



le patricien l'avait chargé d'un message à adresser à tous les peuples rencontrés pendant son périple : « Paix à tous, gloire à vos maîtres ! venez nombreux à la grande braderie annuelle des quais de l'Ankh ». Et de ramener tout l'or qu'il allait trouver sur son passage. N'allait-il pas en direction du continent contre poids ?

◆ Développement bref et conséquent

Trois navires sont affrétés. Des Avirons 320 ainsi appelés car à l'origine ces navires étaient manœuvrés par 320 fiers rameurs. Mais depuis que les prisons sont vides, les rames ont été supprimées au profit d'une voilure fière et majestueuse. Seul le nom générique est resté. Ces fiers coursiers des mers ont chacun un petit nom au sens chargé d'aventure : « La Petite Pinte », « La grande Marie » et « La gentille nana ». « La grande Marie » est le plus grand et le plus lourd des trois navires, et aussi le plus confortable. C'est dans celui-ci que Iomuald prend ses quartiers et c'est à la proue, le regard rivé sur l'horizon, une main en visière de casquette et l'autre sur le bastingage qu'on le verra assumer son statut de maître des mers qui n'appartiennent pas aux autres.

Les personnages, eux, ont été enrôlés ou persuadés (de force ?, un mauvais contrat, fuir à tout prix, la guilde des assassins cherchent des volontaires pour aider à la formation des jeunes, le fisc veut renflouer ses caisses ? maintes raisons peuvent souffler à l'oreille des PJs le désir de partir.

Les navires quittent le port à la marée montante. Iomuald est confiant. Il a de supers navires. Ses hommes sont de courageux marins. Il va ramener la gloire à sa ville et peut-être qu'un jour il sera lui-même patricien à la place du patricien. Bref il voit son avenir sous de brillants auspices....Et bien, il a tort de flagorner comme ça, les ennuis ne vont pas

tarder. Et bien sûr, les personnages mal inspirés vont en profiter.

◆ Les Vétirini d'ici....comme disait Jules

Les motivations du praticien sont simples : mettre de la distance entre Tourterelle et Anck-Morpork. Tout en tirant avantage d'une telle expédition.

Il a financé ce voyage pour éviter qu'un idéaliste vienne mettre de drôles d'idées dans la tête de ses administrés. De plus, il préfère en être le financeur afin que la guilde des marchands ne le soit et ne lui fasse ombrage, si Iomuald revient avec de l'or. Il a désigné en secret un autre chef de projet : Le capitaine « Malbarbe » qui a tout du flibustier et commande « La Petite Pinte ». Cet homme doit perdre corps et âme Iomuald et ses fidèles en les abandonnant sur une île.

Mais comme Vétirini n'est pas le singe tombé de la dernière pluie à qui on apprend à gober des œufs, « Courte paille », le capitaine de La Gentille Nana, doit liquider Malbarbe qui lui-même fera les frais d'un assassin affilié à la guilde.

Bon, il y a aussi la guilde des Marchands qui paye un assassin pour éviter que Iomuald n'enrichisse trop Vétirini. La guilde des voleurs est aussi sur le pont. La guilde des explorateurs veut saboter le projet car elle en a été tenue à l'écart. Bref, il est possible que les navires ne dépassent pas l'embouchure de la mer circulaire.

◆ Conclusion

D'une manière ou d'une autre, Iomuald et ses fidèles serviteurs vont faire le tour du monde. A vous de voir comment. Ils verront du pays. ils traverseront le pays de Klatch, la « Grande Marie » sur le dos d'éléphants. Quand ils reviendront à Anck Morpork, se sera les yeux chargés de merveilles.

Metabarons

Une présentation du jeu et de l'Univers par Siltis

Lorsque Siltis, l'animatrice du site officiel de *Metabarons* nous a proposé de parler du jeu dans notre webzine, nous avons un peu été pris au dépourvu : aucun de nous en effet ne connaissait le jeu, ni même ne l'avait feuilleté. L'erreur fut vite réparée, et la première approche fut très encourageante.

N'ayant pas le temps matériel de faire une véritable critique comme nous l'entendons à *Eastenwest* (lecture détaillée de la gamme, nombreuses maîtrises, avis multiples,...), nous avons demandé à Siltis de nous présenter le jeu, mais aussi l'univers à l'origine du jeu et la communauté.

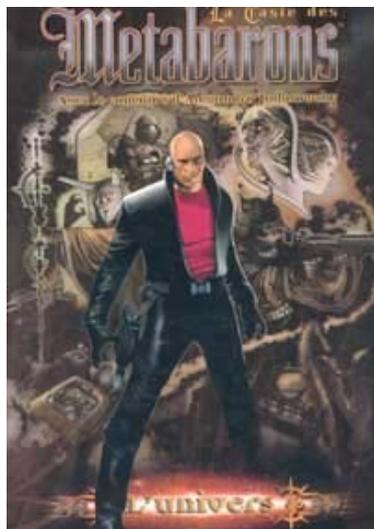
Retrouvez à la fin de l'article un premier avis sur le jeu, après trois parties de test...

LA BANDE DESSINEE « LA CASTE DES METABARONS » :

Véritable œuvre au sens premier du terme, l'univers tissé album après album par Alexandro Jodorowsky, Moebius, Zoran Janjto, Juan Gimenez, dans les séries de *L'Incal* et des *Metabarons*, passionne des centaines de milliers de lecteurs depuis plus de 20 ans. Et il ne cesse de s'enrichir. En novembre 2000, c'était la saga de John Difool qui connaissait un nouveau rebondissement avec le tome 1 d'*Après L'Incal* et à la fin de cette année, ce seront les vents furieux de l'aventure épique qui souffleront de nouveau avec le tome 7 de la *Caste des metabarons*.

Ecrite par Jodorowsky et dessinée par Juan Gimenez, cette dernière suit de près la lignée de guerriers mystiques épris de puissance et gardiens de terribles secrets.

♦ LE LIVRE D'UNIVERS (288 pages couleurs, couverture rigide, 249 F)



Sortie en avril 2001

Gigantesque bible encyclopédique sur l'empire cosmique, *Les metabarons - L'univers* explore dans les moindres détails les arcanes d'une société intersidérale impitoyable.

En six chapitres thématiques, le lecteur découvrira

l'histoire véritable de la lignée impériale, dont Janus-Jana le couple siamois superbement isolé dans l'œuf sacré à Palais d'Or est le dernier avatar, la mécanique subtile des luttes mortelles que se livrent les quatre piliers de l'Empire - les Maganats, l'Ekonomat, les Coloniaux et les Techno-Technos - l'organisation de l'Endogarde toute-puissante et les fabuleux pouvoirs des mentreks. Au fil des pages, il fera aussi plus ample connaissance avec les pirates de l'espace, l'ordre disparu des Shabda-Oud, l'auguste lignée des Castaka et une galerie d'autres personnages qui donnent à l'univers sa couleur incomparable.

Le lecteur fera également une plongée vertigineuse dans l'univers confiné et oppressant des endocities - les fameuses cités-puits et sillonnera les immensités stellaires à la découverte de mondes étranges peuplés de mutants, d'aliens et autres créatures chez qui l'effrayant le dispute à l'exotisme. A bord de fantastiques vaisseaux, il empruntera à des vitesses supra-luminiques des tunnels creusés dans la trame même de l'univers et, s'affranchissant du temps et de l'espace, partira à la conquête d'horizons toujours plus vastes.

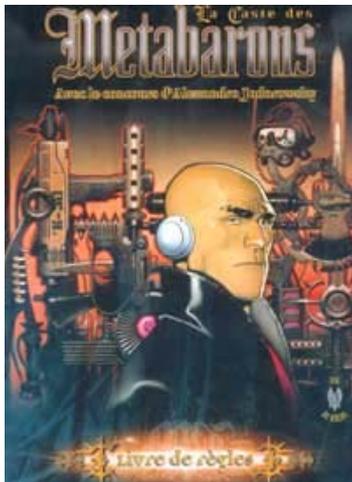
Enfin, voyageur immobile, il pourra aller à la rencontre de puissances fabuleuses, d'êtres d'essence divine, et se lancer à corps perdu dans une quête effrénée pour trouver peut être, au bout du chemin, sa vérité.

Si l'on ajoute que la réalisation a été suivie et approuvée par Jodorowsky, et que des illustrateurs de renom - Georges Bess, Travis Charest, et Sylvio Cadelo, entre autres - ont participé à la conception graphique, on comprend que cet ouvrage intéressera autant les joueurs que les inconditionnels des bandes dessinées.

LA GAMME DE JEU DE RÔLE :

◆ LE LIVRE DE REGLES (288 pages couleurs, couverture rigide, 210 F)

Sortie en février 2001



Ce premier produit de la gamme, écrit par les auteurs américains de West End Games et adapté par l'équipe française de Yéti Entertainment, propose une adaptation du système D6 à l'univers des Métabarons et contient toutes les données

indispensables au déroulement d'une partie de jeu de rôle dans l'univers des séries Métabarons, L'Incal et Avant l'Incal.

Au menu de ce livre abondamment illustré, les amateurs de jeu de rôles trouveront toutes les règles qui leur permettront d'utiliser le système D6 – rendu célèbre par l'adaptation jeu de rôle de Star Wars. Ils pourront ainsi créer leurs personnages, gérer les combats et les déplacements spatiaux, choisir leur équipement, etc. En plus les mécanismes de base, quatre chapitres présentent les règles spécifiques à l'univers métabarons : combats spatiaux impliquant plusieurs vaisseaux, tactiques militaires, gestion des ordinateurs et magie.

◆ LE GUIDE DE MENEUR DE JEU + L'ECRAN (livret de 80 pages noir et blanc + écran 4 volets couleurs)

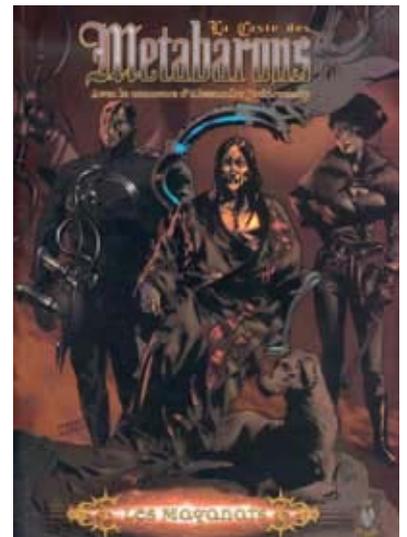


Glissé dans les quatre volets entièrement illustrés d'un paravent de jeu, un livret destiné aux meneurs de jeu fournira de plus amples renseignements sur la façon de créer un personnage, d'inventer et de mettre en scène un scénario de jeu de

rôles. Ce livret contient également des idées d'aventures, un scénario d'introduction prêt à jouer et une description précise et ludique de l'Amarax et du Nécorrêve – deux forces qui président à la destinée des habitants de cet univers et permettent aux héros de se définir une ligne de conduite basée sur de hautes valeurs morales.

◆ LES MAGANATS : (128 pages noir et blanc, 149 F)

Ce premier supplément plongera le lecteur au cœur du monde de la noblesse et des intrigues de Palais d'Or. Entre autre, il contient l'histoire des maganats, l'organisation détaillée des Grandes Maisons, des vaisseaux et équipements inédits, un



système solaire complet, et plus de 30 pages de scénarios, dont le premier volet de grande campagne « La Geste de ténèbre » qui propulsera les personnages dans un tourbillon d'événements cosmiques retentissants.

◆ SUPPLEMENTS A VENIR

En décembre sortira un compendium de pouvoirs et de capacités liés au code d'honneur et aux compétences psioniques. Un véritable guide de l'amarax et du nécorrêve. Sous l'appellation « les codes d'honneurs », il fournira aussi des scénarios et des nouveaux archétypes de personnages. Suivront ensuite des suppléments sur les trois autres piliers de l'Empire que sont l'Ekonomat, les Coloniaux et les Techno-Technos. D'autres publications sont aussi prévues.

COMMUNAUTE ET SITE OFFICIEL

La gamme de jeu de rôles est soutenue par son site officiel : www.metabarons.com qui propose à tous les fans, des rubriques complètes sur l'univers sur fond de flash animés. Tout simplement superbe. De nombreux aides de jeux, scénarios et matériels



sont mis à disposition de l'internaute. La communauté, présente sur les forums, est elle aussi très active et aidera les nouveaux venus à comprendre et à faire joueur ce dense et unique univers de science fiction.

Un web-fanzine, le Néo-Mail Intergalactique, composé d'aides de jeux et d'articles sur la caste des metabarons est aussi proposer en téléchargement.

UN PREMIER AVIS...

Bien qu'il soit un peu tôt pour exprimer un avis complet, les premiers tests de Métabarons sont plutôt encourageants : bien que l'univers soit issu d'une série à succès, les auteurs du jeu ont su éviter de tomber dans le piège de l'adaptation exclusive : les mentions à la BD sont juste là pour donner quelques anecdotes, mais dans l'ensemble, il s'agit d'un univers jouable, même si l'on ne connaît par les œuvres en bandes dessinées.

Les règles sont fluides (il s'agit du système D6 que l'on trouvait déjà dans Star Wars première édition) et font la part belle à l'héroïsme. De plus, la gestion des codes d'honneur, si elle peut sembler restrictive dans un premier temps, apporte au cours du jeu une dimension supplémentaire au personnage. On peut regretter tout de même que certains codes sont difficilement compatibles avec d'autres (un guerrier et un fuyard, par exemple), mais c'est au meneur de gérer ces conflits.

Les tests n'ont pas porté sur des scénarios officiels, mais sur des écritures maison (comme quoi, le jeu est très inspirant : les idées viennent dès la lecture, et les amorces de scénarios parues dans le livret de l'écran sont suffisantes pour tenir bien longtemps).

Métabarons se présente donc comme une alternative enfin jouable aux différents jeux de Space Opera et il est fort probable qu'on entendra encore parler de ce jeu dans les colonnes de ce webzine...

Mario Heimburger

Humble Mortel, chapitres 4-6

Un roman par Philippe De Quillacq, carte par Alexis Le Clezio

Voici donc la suite du roman *Humble Mortel* dont vous avez pu découvrir les premiers chapitres dans le numéro 5. N'hésitez pas à donner votre avis...

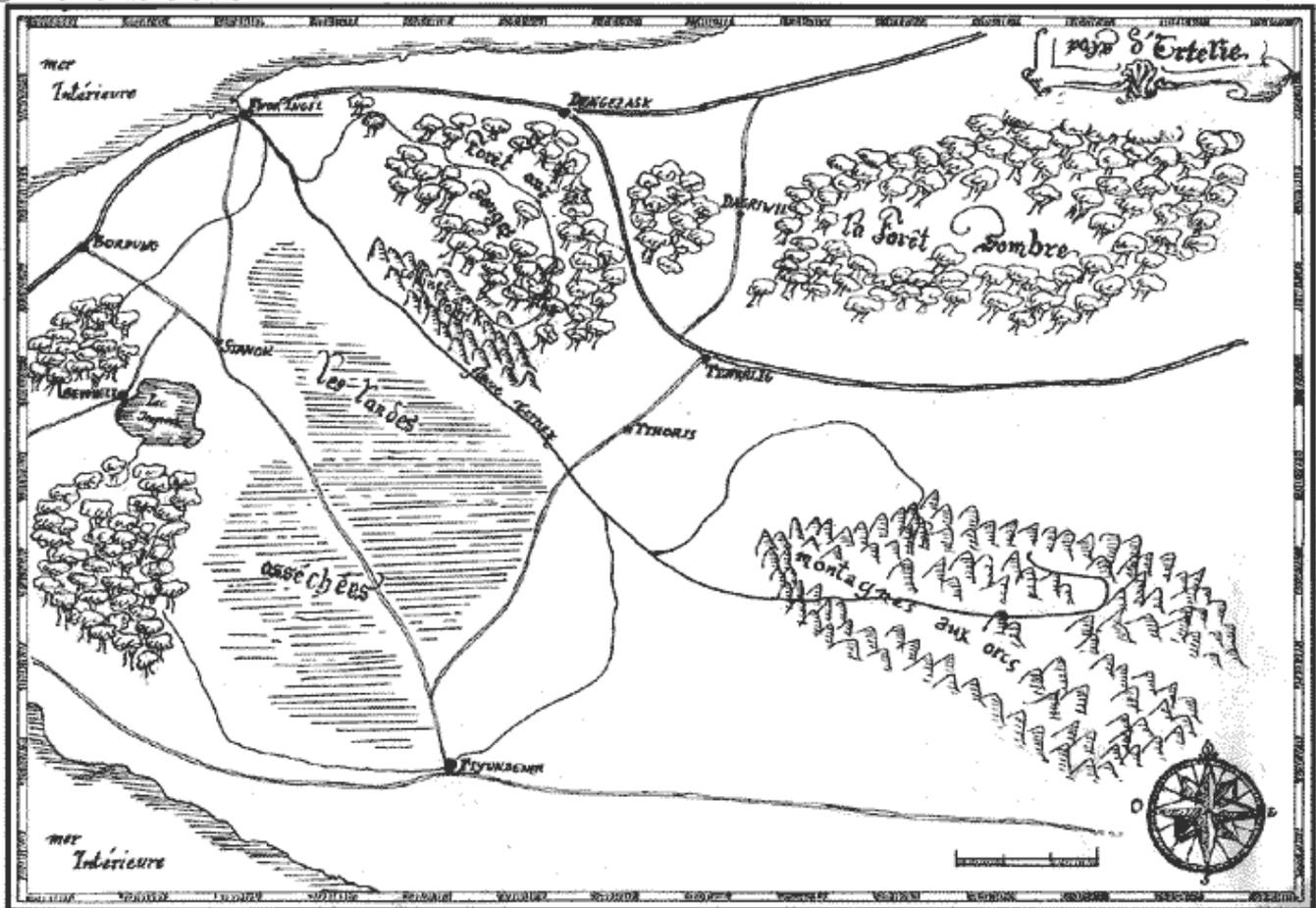
Chapitre IV

Ils avaient bien progressé pendant cette matinée. En sortant du bois, ils n'avaient pas repris la Grande Route mais emprunté un chemin de taille modeste et peu fréquenté. Romik se demandait pourquoi ils ne prenaient pas cette voie si Gwantholin voulait être loin de Fnor Ingël avant ce soir. Il avait hésité à lui poser cette question mais s'attendait à une énième réponse évasive. Enfin, il finit par s'y résoudre et elle lui répondit: "Je préfère que nous chevauchions à distance respectueuse de la Grande Route. De la sorte, nous aurons moins de chance de faire de mauvaises rencontres."

Cette réponse n'avait pas totalement effacé les préoccupations de Romik. Pourquoi donc s'obstiner à éviter cette maudite route ? Ils étaient deux pauvres voyageurs qui ne représentaient aucun intérêt pour des larrons et, de plus, l'armement de Romik bien en vue des regards produisait un effet dissuasif. Et la Grande Route, en matière de sécurité était bien moins dangereuse qu'un chemin peu emprunté comme celui sur lequel ils chevauchaient. Alors pourquoi passer par ce chemin ? Gwantholin avait-elle d'autres motivations qu'elle préférait lui cacher ? Était-elle mal renseignée ou tout simplement paranoïaque ?

Il était sûr d' au moins une chose: à moins qu'elle ne lui révèle la raison de ce changement de trajectoire, il n'était pas près de connaître ses intentions. Il décida donc d'accepter au mieux ses volontés.

© Alexis Le Clezio





Le ventre de Romik ne tarda pas à lui rappeler qu'il n'avait pas mangé depuis la veille. Croyant que le voyage serait beaucoup plus court, il n'avait pas songé à emporter des provisions. Il se demandait si Gwantholin avait prévu suffisamment à manger pour qu'il puisse avoir sa part. Il le lui demanda mais elle ne fit que lui demander de patienter.

En passant à proximité d'un village, elle ne fit pas mine de l'éviter pour une fois. "Je patienterai pendant que tu iras chercher des provisions, dit-elle en lui tendant une quantité d'argent suffisante pour de nombreux repas. Voilà assez pour plusieurs jours, tu peux tout dépenser."

Romik n'eut pas le temps de lui demander ce que signifiaient « plusieurs jours » qu'elle s'était déjà mise à couvert sous un ombrage. Dépité, il se dirigea vers le village.

Tout se passa sans encombres. Il dépensa une importante quantité de l'argent en nourriture et il put même s'acheter une outre de vin rouge ainsi qu'une petite marmite. Malgré la taille du village, personne ne semblait l'avoir remarqué. Il devait sûrement y avoir beaucoup d'étrangers de passage dans la ville à cette époque.

Lorsqu'il revint, ils se mirent à manger puis ils reprirent la route.

Ils voyagèrent sans encombre jusqu'au soir et, comme la veille, Gwantholin leur fit faire halte dans une forêt juste à côté d'une rivière. Cette fois, quand Romik revint d'avoir pansé les chevaux, elle était en train de faire un feu. Romik sortit la petite marmite et ils purent faire un ragoût. Une fois le souper achevé et la marmite récurée, Gwantholin se remit à veiller, comme la nuit précédente, assise en tailleur. Romik s'allongea et contempla les étoiles ; d'un regard furtif, il s'aperçut que Gwantholin semblait toujours perdue dans ses songes. Il ne tarda pas à sombrer dans un sommeil calme et reposant.

En pleine nuit, il fut brusquement tiré de ses songes par Gwantholin. "Dépêche-toi ! souffla-t-elle, fonce mettre ton armement, tu vas devoir défendre chèrement ta vie d'ici peu !" Elle avait un ton tellement angoissé et inquiétant que Romik obéit instinctivement à ses ordres. Pendant qu'il enfilait sa cotte de mailles, il entendit une clameur lointaine. Il se dépêcha de lacer son épaulière puis il se coiffa de son casque et s'équipa de son large bouclier et de son marteau de guerre. Il rejoignit précipitamment Gwantholin. "Quels sont donc ces bruits ?" s'enquit Romik.

"Ce sont des orcs ! et ils se dirigent vers nous !" répondit nerveusement Gwantholin. Comme toujours, elle portait sa longue mante, son visage dissimulé par la capuche. Dans sa main droite, elle tenait un kriss aussi long que son avant bras. Dans son autre main, elle portait un curieux bâton qui lui arrivait à hauteur de poitrine et sur lequel étaient gravées des runes anciennes.

"Mais il n'y a pas un moyen de fuir ? Nous avons des chevaux qui pourraient nous permettre de les semer."

"Il n'y a aucun moyen de les distancer. Ils sont suffisamment proches pour pouvoir nous pister des jours durant. Et la lune est masquée par des nuages, ce qui ne nous laisse aucune chance de galoper en pleine forêt à l'aveuglette. La confrontation est inévitable."

Puis elle se tourna vers lui et dit: "Ce combat n'est pas le tien car ils viennent pour moi. Tu as encore l'occasion de t'enfuir."

"Jamais ! s'indigna Romik. Je ne me laisserai pas déshonorer de la sorte !"

"Alors prépare-toi à te battre."

Pendant que Romik méditait sur ces mots, Gwantholin s'était mise à psalmodier des paroles dans une curieuse langue. Romik se remémora tout ce que son père lui avait appris ces derniers jours : l'art de parer des coups, de contre attaquer, de porter des attaques puissantes et précises.

Enfin les orcs arrivèrent à portée de vue. Romik en distingua presque une vingtaine. Ils étaient terrifiants, et semblaient assez courts de taille, peut-être deux têtes de moins qu'un homme de bonne consistance. Ils étaient trapus et vêtus d'ignobles guenilles. Leurs yeux luisants injectés de sang semblaient presque pourpre et ils contrastaient fortement avec leur peau brun-verdâtre. Leur armement semblait assez rustique : de grossiers cimenterres et de lourds gourdins. Quant à leur équipement de protection, il était constitué pour la plupart de chemises d'un cuir épais et de vulgaires casques tout bosselés. Ils poussaient sans cesse des cris bestiaux tout en courant gauchement vers eux.

Juste avant qu'ils ne soient à un jet de pierre, Gwantholin manda à Romik de s'écarter de quelques pas d'elle.

Les orcs coururent tous vers elle. Certains d'entre eux tournaient le dos à Romik et ce dernier profita de cette occasion pour assener un puissant coup de marteau sur une de ces immondes créatures. Sa tête explosa sous l'impact du choc. A ce moment seulement, les orcs semblèrent remarquer la présence de Romik et à peine le tiers d'entre eux commença à se diriger vers lui. Il décrivit un large coup de marteau dans le vide pour les forcer à s'écarter de lui, puis il bondit sur le plus proche d'entre eux en poussant un hurlement pour se donner du courage. Pris par surprise, l'orc gisait mort sur le sol quelques secondes plus tard. Ses acolytes



commencèrent à considérer leur adversaire avec plus de circonspection et l'entourèrent de toutes part. Romik se mit à faire de larges moulinets de marteau pour tenter une fois encore de les éloigner. D'une roulade, il se retourna vers ses adversaires et bondit en se relevant de sorte qu'avec la vitesse prise et l'effet de surprise donné, il assomma un orc du bouclier et en occit un autre. Ensuite il brisa les côtes de l'autre orc encore groggy. Plus que deux. Mais il avait oublié de surveiller ses arrières et une douleur si fulgurante le prit à l'épaule gauche qu'il faillit en lâcher son bouclier. Il se retourna pour affronter les deux orcs restant. Il jouait sur la vélocité pour tenter de compenser l'infériorité numérique. Il portait donc des attaques incessantes pour obliger ses adversaires à rester sur la défensive. Mais de temps à autre, ils lançaient une riposte et chaque coup que Romik paraît de son bouclier lui rappelait la douleur à son épaule et l'affaiblissait. Il essayait de tourner autour des deux orcs pour ne faire plus face qu'à un seul d'entre eux. Ignorant la douleur que lui infligeait son épaule, il bloqua le cimenterre du premier et tua son autre adversaire. Il acheva enfin la dernière créature désarmée d'un puissant jet de marteau en pleine tête alors que celle-ci tentait pitoyablement de se saisir d'une arme tombée à terre.

En ramassant son marteau, il contempla les six orcs morts ou agonisants. Il avait à lui seul éliminé six orcs. Il avait donné la mort pour la première fois. Soudain il se rappela : il avait presque oublié Gwantholin. Elle était en danger et avait besoin de lui!

Il courut pour rejoindre sa compagne. Elle s'était adossée à un grand chêne pour limiter le déploiement des orcs. Une poignée d'entre eux gisait sur le sol, le corps ensanglanté. Le kriss de Gwantholin était maculé de sang et son bâton était entouré d'un curieux halo bleuté. Il restait quand même plus d'une demi-douzaine d'orcs qui posait un problème. Romik en tua encore un qui lui tournait le dos et put ainsi se positionner aux côtés de Gwantholin. Les créatures restantes se faisaient de plus en plus menaçantes. Faisant fi de la peur que les orcs pouvaient facilement éprouver, ils se rapprochaient dangereusement des deux compagnons même si ces derniers en blessaient quelques-uns au passage.

Romik se demanda comment ils pourraient sortir de ce guépier lorsque Gwantholin lui lança: "Colle-toi contre moi, dit-elle, et ne fait plus un geste !" Et, voyant qu'il hésitait: "Vas-y ! C'est ta seule chance de salut !"

Alors il obéit et se plaqua contre elle. Gwantholin laissa tomber son kriss sur le sol pour pouvoir faire un curieux geste de sa main droite, de nouveau libre : l'index et le majeur liés, l'annulaire replié sur ces deux doigts, le pouce ainsi que l'auriculaire tendus et écartés. La main de Gwantholin s'emplit alors d'un halo bleuté tandis que la luminescence autour du bâton s'amplifiait jusqu'à éclairer les arbres alentours. Elle se mit alors à articuler des paroles dans une langue étrange, avec de curieuses sonorités, d'abord en les murmurant puis en les amplifiant jusqu'à clamer les derniers mots d'une voix de stentor. Romik entendait chaque mot résonner dans sa tête. A la manière dont ces mots étaient clamés, il sentait, sans savoir pourquoi, que chacun d'entre eux avait une importance bien particulière. Il attendait la suite avec inquiétude. A la dernière syllabe, elle brandit son bâton. Il s'en échappa une chaîne d'éclairs et toutes les créatures vivantes autour d'elle furent touchées par la foudre ainsi générée, hormis Romik qui était collé à elle. A la fin du sort, il ne restait plus que des cadavres calcinés et fumants autour d'eux. Gwantholin se détacha alors de Romik. Elle ramassa son kriss planté dans la terre, puis : "Je crois que nous allons quitter ces lieux dans l'immédiat. Je ne pense pas que tu veuilles encore dormir."

Romik avait le regard rivé sur le sol autour de lui, il ne savait plus quoi faire, ni quoi dire. Tant de choses venaient de se dérouler autour de lui que ses pensées étaient confuses. Il était tout simplement sidéré par ce qui venait de se passer. Il se laissa tomber fébrilement sur le sol moussu. Il regarda son marteau. Il était maculé du sang épais des orcs. Combien de crânes avaient craqué sous cette masse ? Trois, quatre ? Plus encore ? Il ne voulait plus s'en souvenir. Et puis il y avait ce sortilège qu'avait lancé Gwantholin. Les orcs avaient été tués par de la magie ! Il poussa un profond soupir et ferma les yeux pour noyer une larme. Que fallait-il encore qu'il apprenne aujourd'hui ? Tout cela ne suffisait-il pas ? Le jeune homme serra les dents. En se relevant, il tourna les yeux vers sa compagne et en eut le souffle coupé: sa capuche était abaissée et il pouvait pour la première fois contempler son visage éclairé par la lune réapparue. Elle était d'une beauté magnifique, presque surnaturelle et peu commune : les traits fins, des yeux d'un bleu intense, de saisissants cheveux d'or finissant en boucles. Mais ce n'était pas cela qui l'avait fait crier de surprise. La grâce presque féline de son visage, le regard si étrange, si... *inhumain* et les fines oreilles terminant en pointe lui firent réaliser qu'il se trouvait face à une elfe.

Gwantholin comprit instantanément à l'expression hébétée de Romik qu'il avait réalisé qu'elle n'était pas humaine. "Grimpe sur ton cheval. Je... je t'expliquerai tout pendant le trajet" lui dit-elle d'un ton calme.

Toute crainte avait disparu et ils chevauchaient doucement dans la forêt. Le ciel s'était éclairci et la lune illuminait le sentier entre les branches. Gwantholin avait la tête nue et les boucles de ses longs cheveux dorés frappaient son dos en cadence avec le pas de sa monture. Elle n'avait maintenant plus aucune raison de dissimuler son beau visage aux yeux de Romik qui ne la quittait plus des yeux... Tout en elle rayonnait la magnificence des elfes : elle se tenait droite, silencieuse, ses yeux emplis d'un air confiant ou mélancolique, scrutant les moindres fluctuations des ténèbres. Ses mains fragiles et blanches comme la neige tenaient délicatement les rênes, comme pour pouvoir donner à la monture des ordres d'une précision extra sensorielle.



Ses lèvres étaient délicates et finement ciselées, ce qui accentuait la grâce de son visage d'un teint presque d'albâtre. Son nez, petit, était gracieusement retroussé comme celui de beaucoup d'elfes, disait-on. Ses yeux céruléens en amande étaient purs et limpides, plus transparents que l'eau cristalline-même, et étincelaient d'une lueur froide, tout comme la pierre polie qui se trouvait sur son ceinturon. Les mots auraient manqué à Romik sur l'instant pour décrire cette vision angélique.

L'elfe le tira de son rêve: "Comme tu as pu le remarquer, je ne suis pas une mortelle, dit-elle en regardant droit devant elle, au loin, comme si elle essayait de voir au-delà de la nuit. Je suis une elfe, originaire d'une contrée peu connue des hommes, à de nombreuses lieues à l'est d'ici. J'étais à Fnor Ingël car on m'a assigné une mission importante : je dois transmettre dans les plus brefs délais un message aux miens. J'ai dans mes affaires un parchemin qui met en garde notre peuple contre une menace extérieure qui va prochainement peser sur nous. J'avais très peur que nous soyons pris en filature par des orcs et c'est la raison pour laquelle je nous ai fait passer par tous ces petits sentiers."

"Pourtant au début, nous étions sur la Grande Route..."

"J'ai oublié de te préciser que les orcs ont un odorat très subtil. Ils ne peuvent pas pister une elfe dans des endroits très fréquentés ou les odeurs seraient brouillées, comme sur la Grande Route à proximité de Fnor Ingël, par exemple. Par contre, il y avait de grandes chances qu'ils me retrouvent sur cette même route plus à l'est, où il y a moins d'affluence."

"Mais ils nous ont quand même retrouvés, même si nous étions assez éloignés de la Grande Route."

"Oui, et cela m'inquiète beaucoup. Ils pouvaient me rechercher sur la Grande Route, où il y avait le plus de chances que je sois, ainsi que sur les chemins alentours. Cela laisse donc croire que nous n'avons fait face qu'à une infime partie de leurs troupes. Nous avons intérêt à nous éloigner d'ici dans la plus grande urgence si nous ne voulons pas rencontrer leurs acolytes. J'ai bien peur que nous soyons aussi dans l'obligation d'effectuer un large détour par le sud pour les distancer. Cela me permettra toutefois de rencontrer des amis qui nous aideront. Nous allons donc nous enfoncer encore plus profondément dans la forêt."

Après un silence mitigé, Romik se résigna à prendre la parole. "Les... éclairs qui étaient sortis de ton bâton, cela signifie donc que tu es une magicienne?"

"J'ai effectivement une certaine connaissance de la magie. Oui, grâce à elle j'ai pu nous sortir de cette situation apparemment sans issue."

"Et... tu pourras m'enseigner un jour la magie ?"

"Ce n'est pas comme tu le crois. Apprendre à utiliser la magie n'est pas aussi aisé qu'apprendre à parler. Cela exige du talent et des lunes et des lunes d'apprentissage. C'est pour cela que les hommes sont si étrangers à cet art. Leur vie semble aussi courte que celle d'un papillon de nuit à nos yeux. Et puis ils ne connaissent pas la patience, la sagesse. Tout comme cet insecte, ils se brûlent les ailes à vouloir trop approcher la lumière sans prendre conscience de leurs actes."

En disant cela, Gwantholin fixa Romik dans les yeux. "Comprends-tu cela ?"

Puis, apercevant du sang sur sa cotte, elle ne lui laissa pas le temps de répondre et lui dit : "Tu es blessé, il ne faut surtout pas laisser ta blessure sans soin. Arrêtons-nous."

Chapitre V

Romik était assis sur une souche, torse nu et Gwantholin avait appliqué un onguent sur son épaule blessée. Cette substance produisait des effets miraculeux. Il ressentait moins de douleur et sa blessure était en train de se refermer. Gwantholin protégeait son épaule de fines bandelettes de tissu lorsqu'il lui demanda: "Pourquoi devons nous faire ce détour par la forêt ? Tu pourrais à l'aide de la magie invoquer une sorte de brouillard qui nous camouflerait de ces orcs, par exemple."

"La magie n'est pas aussi simple que cela et je ne la réserve qu'en cas d'extrême urgence. Je crois que nul ne pourrait se targuer de maîtriser parfaitement cet art. Il y a toujours une part de risques à user d'un sort et même si j'invoquais un brouillard magique, on pourrait de toute façon nous repérer en lançant un sort de détection de magie en retour."

Un petit vent frais soufflait dans la clairière et on n'entendait nul autre bruit que la voix de Gwantholin. Elle était tout contre Romik qui la dévisageait, sa tête à une largeur de main de la sienne. Il avait envie de l'embrasser, de l'étreindre de ses bras puissants et de lui dire qu'il n'avait jamais éprouvé un sentiment aussi intense pour quelqu'un. Il avança ses lèvres vers les siennes jusqu'à ce qu'il les touche presque mais Gwantholin se retira brusquement. Romik soupira. Elle hésita une seconde, puis se dirigea vers une sacoche posée contre son cheval, de laquelle elle extraya un petit objet.



"J'ai été très touchée par ce que tu as fait. Tu t'es montré d'une grande bravoure pendant ce combat qui n'était pas le tien. D'ailleurs, je crois pouvoir affirmer que tu fais honneur aux mortels. Tu m'as été d'une aide précieuse que je n'oublierai jamais et je tiens à ce que tu prennes ceci." Elle lui tendit une curieuse dague ; la lame de couleur gris-blanc semblait très résistante. Sur le manche finement ouvragé étaient gravées des runes inconnues. La garde de l'arme était incrustée de gemmes bleu translucide.

"Ceci est une Dague de Précision. Si tu te concentres suffisamment sur la cible que tu désires atteindre, tu ne manqueras jamais ton but. Avec de l'entraînement, cette dague pourras même revenir dans ta main lorsque tu lui en intimeras l'ordre. Elle est maintenant tienne et n'obéira qu'à toi ou à ceux à qui tu le permettras."

Romik prit la Dague de Précision, il en admira les détails et fit jouer le reflet de la lune en inclinant l'arme puis il la mit dans sa ceinture. Il ne savait pas quoi dire. C'était la première fois qu'elle lui avait parlé aussi directement ; elle l'avait considéré avec beaucoup moins de distance qu'auparavant et cela exerçait en lui plus de sympathie et de compréhension pour l'elfe qu'il n'en éprouvait avant.

"Ce présent signifie que tu veux toujours de moi et que je pourrai continuer à t'accompagner alors, finit-il par dire."

"Bien sûr, et je te propose de reprendre la route immédiatement. La menace que représentent ces orcs est loin d'être dissipée."

Ils se remirent donc à progresser à travers la forêt luxuriante. Les premières lueurs de l'aube commencèrent à paraître. L'épaule de Romik ne le lançait plus ; c'était presque comme s'il n'avait jamais été blessé.

"Tes amis sont-ils loin d'ici ?" s'enquit Romik.

"Ils résident presque de l'autre côté de cette forêt, sur le côté oriental à moins de deux jours à cheval. J'espère de tout cœur que nous pourrons les rejoindre sans encombre. Les orcs sont presque inégalables dans l'art de pister. Je crois que c'est là la seule qualité qui puisse leur être attribuée." Après un silence, elle tourna son visage vers lui : "Je suppose que même les mortels qui sont peu confrontés à ces monstruosité ont conscience du mal qui est en eux."

"Oui, effectivement. Tu pourrais peut-être me parler en détails d'eux ? Cela pourrait toujours... servir."

La gracieuse elfe resta pensive quelques secondes puis prit la parole. "Les anciens disent que les orcs ont toujours existé. Pourtant, ils ne semblent pas avoir fait de progrès et ils n'ont pas de savoir à proprement parler qu'ils transmettent de génération en génération. Ils adorent des divinités malfaisantes qui sont-elles mêmes le reflet de leurs propres attitudes. Ces quelques exemples pourront t'en convaincre : Garsha, la déesse des Ombres est la reine de leurs dieux. Les autres dieux « subalternes » sont Tergesh, le dieu du Chaos ; Marnat le dieu de la Violence et de la Brutalité ; Arshom, la déesse de la Haine ; Peznaj, le dieu de la Convoitise. Viennent ensuite des dieux « mineurs » qui peuvent varier d'une tribu à une autre, mais l'ensemble de ces croyances religieuses reste dédié au Mal. Les orcs sont donc mus par une énergie maléfique qui les pousse à détruire tout ce qui est beau à nos yeux. Ils sont aussi fort hargneux et guidés par l'appel du sang qu'ils n'hésitent pas à faire couler, même entre eux. Les tribus orques auraient donc presque pu toutes disparaître si ce n'est qu'elles se renouvellent rapidement et qu'un être doué et coercitif peut parvenir à les utiliser à ses fins."

"Tu veux dire que certains les utilisent comme des pions dans un jeu de batailles ?" s'étonna Romik, perplexe.

"C'est à peu près cela. Si tu parvenais à exacerber la haine et la convoitise de quelques orcs, tu pourrais leur faire faire beaucoup de choses. Il doit en être ainsi pour ceux qui nous poursuivent. Ils ne sont pas assez dotés d'intelligence pour avoir conçu pareil plan. Non, c'est un individu externe à ces immondes créatures qui les a motivés à nous pister."

"Une personne comme un troll par exemple ? J'ai entendu dire qu'ils sont pire que les orcs..."

"Non, certainement pas ; un troll n'aurait jamais pu motiver des orcs à ce point, fit Gwantholin en souriant. Ces deux espèces se côtoient, certes assez souvent : dans une bataille, par exemple, les orcs constituant le gros de l'armée sont envoyés au front tandis que les trolls, plus lents mais plus imposants, robustes et bien plus dangereux restent légèrement en retrait mais ce ne sont jamais eux qui peuvent manipuler les orcs. Par ailleurs, ils sont presque aussi facilement influençables qu'eux..."

"Alors qui aurait pu influencer ces monstres ?"

Gwantholin regarda Romik droit dans les yeux. L'éclat céruléen intense de ses yeux en amande mit l'humain mal à l'aise. Il allait devoir s'habituer au fait que sa compagne de voyage était une elfe. Mais le regard de son interlocutrice, s'il était étrange, n'avait en aucun cas un air vipérin. Il semblait receler une sorte de beauté farouche et fascinante, restée intacte. "Je préfère ne pas en parler. Je ne tiens guère à décrire en détails toutes les espèces ennemies aux nôtres ou au tiens, ni à m'interroger continuellement sur ceux qui veulent porter entrave à ma mission."

"Bien, alors parlons de sujets plus joyeux."



Ils progressèrent durant deux jours. Gwantholin s'était montrée moins distante et Romik put enfin avoir de réelles discussions avec elle. Il lui avait parlé de ses proches, de sa vie à Stanok, des habitudes et coutumes humaines. Il lui avait même appris quelques airs de chansons. En retour, elle lui avait parlé des elfes, de son peuple et des autres races, comblant ainsi petit à petit l'ignorance de son compagnon. Mais elle n'était jamais totalement rentrée dans les détails, changeant de sujet lorsque Romik lui posait certaines questions et elle s'était toujours refusée à lui en dire plus sur la magie, au grand désarroi de son compagnon.

La forêt se faisait de moins en moins dense et faisait place à d'immenses arbres espacés. D'ailleurs, la luminosité avait changé et en était devenue presque troublante. Cette « clairière » laissa ensuite place à un terrain, qui montait faiblement. Des pierres, puis d'imposants rochers apparurent. Ces gigantesques menhirs encerclaient, tels des gardes fidèles à leur poste, un talus. En pénétrant entre les rochers à la suite de Gwantholin, Romik se rendit compte que ce petit surplomb faisait plus d'une centaine de pas de diamètre. Alors apparurent des tentes sous les branchages environnants. Elles étaient remarquablement bien dissimulées et semblaient pour certaines avoir été façonnées par la Nature elle-même. Il n'était cependant pas surpris. Après ce que lui avait raconté Gwantholin sur son peuple, Romik avait fini par être convaincu du fait que la civilisation elfe avait développé un tout autre Savoir que celui des Hommes, beaucoup plus en rapport avec leur nature même.

"Attends ici, s'il te plaît, dit Gwantholin à son compagnon. Te présenter sans préliminaires à mes amis pourrait les surprendre." Elle descendit de sa monture puis se dirigea vers la tente la plus importante en portant ses doigts à sa bouche. Elle en émit un sifflement strident et aigu, puis un sifflement normal quelques instants à peine avant d'entrer dans l'abri.

Romik attendit suffisamment de temps pour attacher les chevaux et se demander si l'elfe ne l'avait pas oublié. Elle finit par venir et le convier à la suivre. Se doutant qu'il allait être surpris, il pénétra dans l'antre.

Il y vit une demi-douzaine d'elfes. Une demi-douzaine parce qu'il avait peine à les compter en raison de la pénombre et de leur ressemblance mutuelle. Ils étaient vêtus d'habits similaires, colorés et amples. Imberbes, le visage noble, ils portaient les cheveux longs, au moins jusqu'aux épaules. Romik allait avoir du mal à distinguer les hommes des femmes... Faisant signe à Romik de la suivre, Gwantholin s'assit à côté de l'elfe qui semblait posséder le plus d'autorité naturelle. Ce devait être le sage du groupe.

"Salut à toi, humble mortel, dit le personnage en décrivant un petit geste circulaire de la main."

La sage du groupe se corrigea Romik en entendant la voix de soprano. Elle l'examinait d'un regard bienveillant ; ses lèvres étaient soudées mais elle semblait sourire du visage ou plutôt... des yeux. Il se rendit compte qu'elle attendait qu'il lui réponde.

"Bonjour à vous... à vous tous" dit-il en regardant les autres elfes, imperturbables autour de lui. Puis il ajouta : "Je suis Romik de Stanok, fils de Famik."

"Nous savons déjà qui vous êtes. Gwantholin a eut le temps de nous conter les événements passés avec vous. Vous êtes une personne de confiance, Romik."

"Bien, peut être pourriez vous alors m'annoncer ce que vous envisagez de faire. Je pense qu'il serait stupide de patienter ici jusqu'à ce que les orcs nous y débusquent."

Les elfes restèrent silencieux pendant quelques instants. Romik rougit de sa question un peu trop entreprenante. Mais la sage finit par lui répondre : "Permettez-moi de me présenter, je suis Venjhithia Dentem Felqas et voici mes proches, dit-elle en décrivant un geste ample du bras gauche. Vous les connaîtrez en temps utile. En ce qui concerne votre remarque, vous avez effectivement raison. Nous partirons demain à l'aube, le temps que vous vous reposiez et que nous fassions nos préparatifs pour le départ."

Le soleil avait à peine commencé à descendre du zénith ; il restait donc à Romik une demi journée à perdre. Pressentant que Gwantholin n'aurait pas forcément envie de passer ce temps avec lui, il salua poliment les elfes et sortit.

Chapitre VI

Il partit s'occuper des bêtes : puisqu'ils restaient sur place jusqu'au lendemain, autant mettre les deux chevaux de trait à l'aise. Il emmena donc les montures à un endroit abrité du vent et de la pluie, puis il se mit à les desseller et à les panser. Il était en train de brosser une bête lorsqu'une elfe presque aussi belle que Gwantholin apparut à côté de lui. Ses fins cheveux noirs de jais ondulaient sur de frêles épaules. De beaux yeux d'un bleu très clair, mis en valeur par sa chevelure couleur nuit l'épiaient malicieusement.

"C'est avec ces chevaux là que vous êtes venus jusqu'ici ? C'est plutôt cocasse", dit l'elfe, l'air amusé.



"Je m'appelle Aïnedegathel, je suis la petite-nièce de Venjhitia, reprit-elle. Gwantholin est une de mes cousines. Aux yeux de mon peuple je suis plutôt jeune. Je n'avais jamais quitté nos terres pour venir ici. Jusqu'alors, je n'avais vu que rarement des humains et je ne m'étais jamais suffisamment rapprochée d'eux pour qu'ils puissent me voir. Tu sembles assez beau garçon pour un homme."

Romik rougit, gêné. On ne s'était jamais adressé à lui de manière aussi directe. En tout cas, si Aïnedegathel n'avait jamais parlé à un humain, elle ne semblait nullement intimidée par sa présence.

"Avez vous des montures ? Je n'ai pas vu de chevaux par ici."

"Bien sûr que nous en avons. D'ailleurs nous allons t'en donner une. Tu ne vas quand même pas continuer à voyager avec une bête de somme. Si tu n'as pas vu nos chevaux c'est que nous les laissons en liberté. Ils ne connaissent pas la captivité."

Elle sortit une légère flûte d'un pan de sa tunique puis la porta à ses lèvres. Elle joua deux courtes mélodies stridentes. Quelques instants après, deux magnifiques étalons apparurent.

"Eh bien, qu'attends-tu ? demanda impatiemment Aïnedegathel. Aide-moi à en seller un. Je ne pense pas que tu veuilles tenter une chevauchée sans selle..."

Romik prit une selle et des rênes et harnacha l'étalon le plus proche. Décidément, elle n'était *vraiment* pas intimidée par un humain pour une première rencontre...

Ils avaient chevauché pendant près d'une heure. Aïnedegathel, qui connaissait bien les environs était parvenue à démontrer à Romik qu'une forêt n'était pas seulement une vaste étendue insignifiante d'arbres. Elle lui avait montré des lieux superbes où la lumière blutée par la fine frondaison mettait en valeur la beauté de l'endroit. Elle lui avait fait remarquer que la vie abondait dans la forêt, que ce soient des végétaux ou des animaux, des insectes, du plus petit ver jusqu'au majestueux cerf.

Presque aussi épuisés que leurs montures, ils s'étaient arrêtés dans une petite clairière au centre de laquelle un imposant rocher donnait de l'ombre. Les bêtes laissées en liberté broutaient paisiblement à l'écart d'Aïnedegathel allongée dans l'herbe et de Romik adossé contre le roc.

"Tu vis depuis longtemps dans ces lieux ?" s'enquit Romik.

"Oh, dans cette forêt nous avons établi un campement depuis le dernier équinoxe. C'est un lieu à l'abri du passage d'humains, néanmoins relativement proche d'eux. Sinon, nous vivons en communauté loin d'ici, vers le soleil levant. Presque tous les elfes résident là bas même si souvent, nous partons pour longtemps en voyage. D'autres préfèrent vivre dans la solitude, plus profondément encore dans les forêts ou parfois dans les montagnes." Elle se tourna vers Romik.

"Parle-moi de ta vie chez toi."

"Eh bien j'habite chez mes parents à Stanok. Mon grand-père loge aussi chez nous ; il aurait voulu nous accompagner pour le festival du solstice d'été mais son âge et son état de santé ne le permettent hélas plus. J'ai beaucoup d'affection pour lui, il est d'une grande sagesse et il sait conter d'anciennes légendes comme personne. Il m'a même appris un peu à lire. C'est lui qui avait suggéré en premier à mon père que j'aie à Fnor Ingël pour le festival." Après un silence, il reprit : "Dans la famille, nous exerçons la profession de maître artisan de père en fils. Le village étant assez peu peuplé, nous travaillons aussi bien le bois que la pierre, le cuir ou l'argile pour subvenir aux besoins de tous. Avec le forgeron, l'essentiel de notre travail est pour les paysans, mais je préfère concevoir des objets de décoration comme des sculptures en bois ou des gravures."

Il se tourna vers Aïnedegathel. L'elfe hochait de la tête comme pour faire signifier à son compagnon qu'elle écoutait toujours. Il se risqua à poser une question : "Euh... as tu toi aussi la connaissance de la magie ?"

Aïnedegathel rit doucement. "A ce que je vois, les mortels semblent autant fascinés par la magie qu'on me l'avait décrit. Mais pourquoi donc es-tu tant intéressé ?"

"Parce que la magie m'est inconnue et que je suis curieux, et j'aimerais en apprendre davantage. Et puis j'ai vu Gwantholin l'utiliser pour se défendre. C'est très efficace."

L'elfe eut un hochement d'approbation. "Oui, mais tu sais te défendre, j'ai vu que tu as un marteau de guerre."

"Oui, mais c'est différent de la magie !"

"Et en quoi ? Tu ne connais rien de cela pour exprimer une telle affirmation ! Il t'a bien fallu de longues périodes d'apprentissage afin de pouvoir manier correctement le marteau, et à chaque combat, tu y investis de l'énergie. Dans un sens, ce n'est pas si différent de la magie."

"Je veux bien le croire. Mais pourquoi diable avez vous alors si peu envie de me parler de la magie ?"

"Parce que c'est *dangereux*. Il y a toujours une part de risque à user de magie. Le mana est l'énergie qui nous entoure. En le canalisant avec une formule appropriée ou avec un catalyseur comme un bâton de magie ou autre, on peut « modeler » le mana pur pour créer de la foudre, du feu, du vent et cætera... Les nécromanciens



utilisent aussi le mana, à partir de l'énergie qui en est fournie, pour animer des êtres sans vie, façonner des golems ou invoquer des élémentaires. Il est même dit que certains peuvent... faire appel à des démons.

"Le risque principal de la magie est qu'en y faisant appel on peut produire des effets non désirés qui peuvent s'avérer être très dangereux. Comme je te l'ai déjà dit, le mana est la source d'énergie qui est à l'origine de tout sort. Seulement, le contrôle parfait du mana n'existe pas et y faire appel peut, par exemple, te faire foudroyer par un éclair si tu échoues dans ton invocation d'énergie.

"Donc les risques majeurs de la magie sont les effets indésirables. Mais existe une autre menace peut être pire qui est que la magie peut te *dominer*. Certains des nôtres se sont laissés gagner par cela. Ils ont été corrompus par la convoitise, en découvrant que la magie était un moyen d'accéder au pouvoir. Quelques-uns en sont morts -les effets indésirables de la magie- et les autres devinrent dangereux. Le conseil des elfes, à l'unanimité prit la décision de les bannir et ils connurent l'exil, la pire condamnation qui existe pour notre peuple."

"Comment cela ? s'enquit Romik, vous n'infligez jamais de punitions corporelles ou même de sentences de mort ?"

"Mais qui en aurait le droit ? Les elfes sont par nature bons et le meurtre, chez nous, n'existe pas ; une condamnation à mort nous semblerait atroce. Tout ce que nous pouvons faire est d'écarter ces personnes dangereuses jusqu'à ce qu'elles reprennent conscience de leurs actes.

"Pour en revenir à mon récit, certaines sociétés elfes condamnèrent sans autre forme de procès la magie car elles avaient vu les peines et souffrances qui peuvent en découler. Pourtant, certaines d'entre elles -dont la nôtre- après mûres réflexions décidèrent de tolérer partiellement la magie en raison des bienfaits indéniables qu'elle peut procurer. En effet, grâce à la magie, on peut faire pousser un arbre en une nuit, guérir des personnes qui auraient été condamnées à mourir...

"Cependant, son utilisation reste limitée et elle n'est enseignée que par les plus sages d'entre nous. De plus, pour pouvoir bénéficier d'un tel enseignement, il faut prouver son aptitude à la magie, c'est à dire qu'on doit être suffisamment averti, consciencieux, humble et doué pour recevoir cet enseignement."

Romik réfléchit sur ces paroles. "Bien, donc si vous répugnez à simplement aborder le thème de la magie c'est que vous en avez peur, que vous en craignez les conséquences. Mais si je vous prouvais que j'étais suffisamment sage et pur d'intentions, accepterais-tu alors de m'apprendre des sorts?"

"Mmh, ce n'est pas à moi d'en décider mais... probablement oui, si nous sommes persuadés que tu n'as que des intentions honorables."

Le jour avait continué à décliner et Romik poursuivait sa discussion avec Ainedegathel. Il s'entendait bien avec elle et ils n'avaient jamais partagé de silences mitigés, comme il en avait connu avec Gwantholin. Le soleil était sur le point de se colorer de teintes rosées, annonçant l'imminence du coucher de soleil lorsqu'un elfe apparut. Il devait être aussi grand que Romik mais moins large d'épaule, plus fin. Des cheveux châains lui arrivaient jusqu'au cou.

"J'espère que je ne vous dérange pas trop" dit il après son arrivée discrète.

Pour un peu, Romik aurait répondu par l'affirmative. Il avait l'impression de ne pas s'être aussi bien entendu avec une personne du sexe opposé depuis assez longtemps. Toutefois, il n'avait pas ressenti les mêmes sensations qu'avec Gwantholin. Si Ainedegathel était plus ouverte que Gwantholin, elle exerçait sur Romik une fascination bien moins importante. Elle était peut être trop *humaine* pour vraiment lui plaire.

"Bonsoir, Avemenkel. Je suppose que tu es venu nous chercher parce qu'on requiert ma présence."

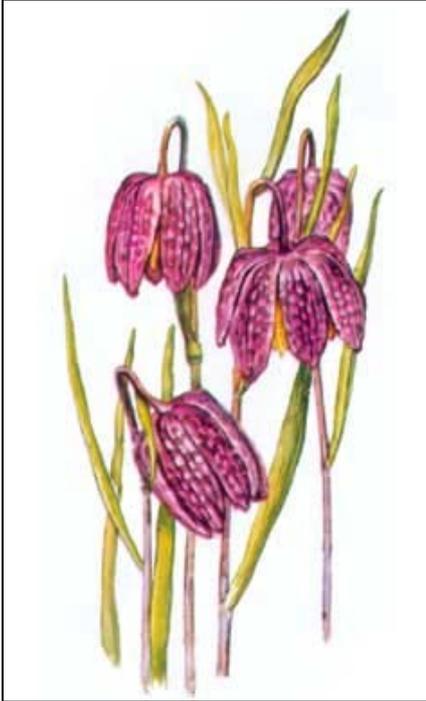
"Effectivement, nous allons effectuer une cérémonie de départ dès que la nuit arrivera. Venjhitia m'a chargé de vous dire que vous êtes aussi convié" déclara-t-il en se tournant vers Romik.

Herbier, Tome VI

Une aide de jeu Générique par Benoît Martin

Avertissement : Bien que les plantes présentées dans cet article existent réellement, ne tentez pas de vous servir de ces fiches pour réaliser de la phytothérapie. Faites appel à votre médecin ou à votre pharmacien.

➤ Fritillaire (*Fritillaria*)



Biotope : Disséminée dans les prairies marécageuses, par petit parterre. Plante vivace bulbeuse. Tige de 30cm, portant une fleur en forme de tulipe rouge et pourpre.

Récolte : Avril – Mai

Propriétés : C'est un poison qui peut être dissimulé dans les aliments. Ce poison provoque la mort par étouffement (on peut croire à un étouffement par fausse route alimentaire).

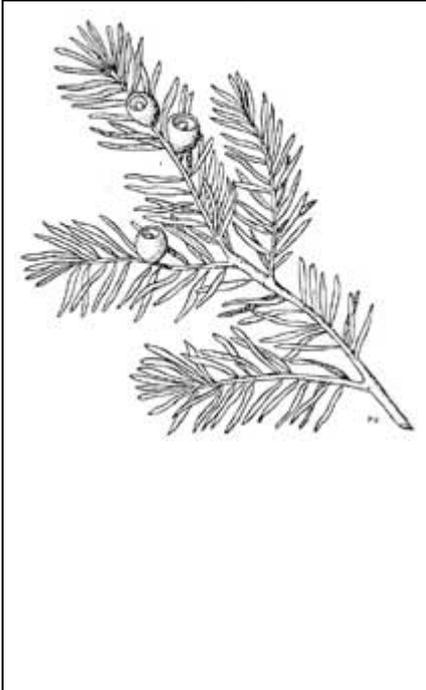
Préparation : La fleur doit être séchée puis réduite en fine poudre, ensuite la poudre doit être mélangée avec 15 % de farine d'orge, pour adoucir la préparation, il est possible de rajouter du sucre en plus de la farine. La poudre obtenue doit ensuite être mélangée sans grumeau à du vin de noix. Le mélange obtenu doit être séché et est prêt pour être mis dans un plat.

Utilisation : Le poison doit être préparé dans un plat de type gâteau ou tarte. Il provoque une paralysie de la glotte qui mène à l'étouffement en quelques minutes, il faut que la victime absorbe au moins 5 grammes de mélange en une bouchée pour en subir les effets. Il est possible de contrer ce poison en faisant boire une grande quantité d'eau salée pour neutraliser l'action paralysante, mais la victime aura une voix rauque pendant plusieurs semaines.

Coût : Moyen

Action en jeux de rôles : Une « victime » a 10 % de chance de ne pas absorber assez de poison en une bouchée et par plat et donc de ne pas subir les effets de ce poison. Après l'absorption du poison dans l'aliment, la glotte se fige dans une position pouvant permettre de respirer difficilement pendant plusieurs minutes, et si une aide extérieure tente de pratiquer les premiers secours il poussera la glotte dans une position qui bloque la respiration. Par conséquent, si la personne ne s'étouffe pas de suite (15% des cas) elle décèdera si une tierce personne tente de lui faire sortir ce qu'elle a avalé de travers, ou si elle a encore la force de tousser très fort... Si rien n'est fait et que la victime souffre sans forcer, elle respirera de nouveau mieux, 3 à 5 minutes après, le poison n'agira plus (mais attention si elle continue le plat). Ce poison est un moyen de faire mourir une personne de façon « naturelle ». Mais s'il y a autopsie, il n'y aura pas de bout alimentaire dans l'œsophage et la drogue pourra être trouvée à l'analyse chimique de l'aliment.

➤ If (*Taxus*)



Biotope : Répandu dans les bois, les ravins. Arbre à feuillage persistant.

Récolte : Mars – Octobre

Propriétés : C'est un abortif (qui provoque un avortement), et c'est aussi un poison nerveux qui peut être mis sur des flèches.

Préparation : Pour l'abortif ; faire une saignée dans l'arbre et récupérer le suc. Ce suc doit être mélangé à une infusion de réglisse.

Pour le poison ; récolter un sac d'épine et le passer au pilon, le suc ainsi obtenu doit être chauffé pour provoquer une évaporation jusqu'à l'obtention d'une pâte (attention il ne doit pas être cuit ou les propriétés seront nulles) la pâte peut être utilisée sur des projectiles (flèches, carreau...) ou des armes tranchantes.

Utilisation : Pour l'abortif ; faire boire la préparation encore chaude. Attention des douleurs abdominales importantes feront passer l'enfant, le produit doit être utilisé avant le 4^{ème} mois, il y a tout de même un risque pour la femme, il peut y avoir hémorragie interne et donc décès dans les 2 jours.

Pour le poison ; plonger la pointe du projectile dans la pâte et utiliser le projectile avant que la substance ne sèche (environ 4 heures dans une température moyenne, 1 heure par grande chaleur).

Coût : Abortif Faible / Poison (pour 3 projectiles ou une dague) Moyen

Utilisation en jeux de rôles : L'abortif ; permet de faire disparaître un enfant à naître. Les risques pour la femme qui le boit sont tout de même important. Elle peut en mourir dans d'atroces souffrances...

- Le poison ; permet de rajouter aux dégâts de la blessure des troubles nerveux qui provoquent des dyskinésies graves, limitant les capacités de mouvement des personnes empoisonnées. Cela en fait des adversaires plus faciles à atteindre et plus lents. Le temps d'action du poison est assez bref, il lui faut 10 secondes pour réduire de moitié la mobilité d'un membre et 1 minute pour le neutraliser. Il est possible que la blessure saigne assez pour rendre le poison inefficace...



Les recettes de l'apothicaire (II)

Une aide de jeu Générique par Benoît Martin

Être apothicaire n'est pas aussi simple que le marchand veut le faire croire, il faut connaître les plantes, leurs effets selon la période où elles sont cueillies et comment les mélanger... C'est pourquoi, aujourd'hui, je vous livre l'un de mes secrets. Faites attention, ce miracle de la nature est prodigieux, il ne s'agit ni de science ni de magie, juste de l'étude de Dame Nature, de la compréhension du sens de la terre...

Aujourd'hui je vous livre :

La potion de courage

Cette recette, qui vient de la nuit des temps, est très utile pour le guerrier, avant un combat désespéré, pour le prêtre avant la prière pour son dieu, pour le mage avant de réaliser son plus puissant sortilège, pour le fermier avant une journée de lourds travaux (ou pour annoncer à sa femme que la récolte sera mauvaise), pour le serviteur avant de devoir être puni par son maître, pour l'amoureux avant de faire sa déclaration, pour la femme avant de faire naître son enfant... En bref, c'est la potion à boire pour avoir du courage toute la journée...

Les ingrédients

Un pot en terre
 Un petit pot en bois de chêne
 Un pot en grès
 Une passoire
 Une bouilloire en cuivre
 Un galet noir
 Trois flasques de verre
 Trois bouchons de liège pour les flasques
 Vingt feuilles d'aubépine séchées et finement coupées le soir de la St-Jean
 Dix fleurs de lavande cueillies le matin à la rosée
 Deux tiges de réglisse
 Vingt-quatre fleurs de sureau
 Une racine de Valériane arrachée un soir de pleine lune
 Onze feuilles de menthe fraîche
 Un litre de vin
 Dix centilitres d'eau de vie

La recette

Dans le pot en terre faire infuser les feuilles d'aubépine dans le litre de vin pendant 3 jours.

Ajouter à la fin du premier jour les fleurs de lavande.

Ajouter le matin du dernier jour les fleurs de sureau et râper les tiges de réglisse.

Peler la racine de Valériane, l'enrouler dans les feuilles de menthe puis la faire mariner dans l'eau de vie.

Lors du soir du 3^{ème} jour réunir dans le pot en grès l'infusion et la marinade.

Les laisser ensemble pendant la nuit.

Jeter la préparation si un orage s'est fait entendre dans la nuit, les vertus de la potion seraient inversées.

Au matin avec les premiers rayons du soleil, filtrer le contenu du pot en grès avec la passoire dans la bouilloire.

Attendre le soleil de midi pour porter le liquide à ébullition en y ajoutant le galet.

Verser la préparation encore bouillante dans les flasques et attendre les derniers rayons du soleil pour fermer les flasques.

Si dans cette dernière journée il n'y a pas de soleil, attendre la journée suivante, vous pouvez attendre trois jours avant de jeter la mixture...

Si le temps change dans la journée, attendre le lendemain au même moment pour reprendre, les coupures peuvent durer sept jours maximum ou il faut jeter la préparation.

Vous pouvez utiliser cette potion, il faut tout de même lui laisser le temps d'agir, douze minutes après avoir bu la dernière goutte du breuvage vous aurez le courage d'un ours ou d'un dragon... Il faut prendre Quarante fortes inspirations avant de boire la potion. Ensuite pendant les douze minutes il faut toujours faire de fortes inspirations...

Multimondes

Un jeu méconnu présenté par Mario Heimbürger

Editeur : Oriflam, Auteurs : Cyril Cocchi, Hervé Fontanières, Michel et Pascal Gaudo

Le Space Opera a toujours été difficile à implanter dans le milieu du jeu de rôle. Les fans sont peu nombreux, l'image du genre étant souvent trop édulcorée ou trop technologique. Rares sont les jeux à s'y être aventurés. Encore moins nombreux sont ceux qui sont restés. En fait, à part Star Wars (mais est-ce vraiment du Space Opera ?), la plupart des jeux ont disparu rapidement. Multimondes ne fait pas exception à la règle.

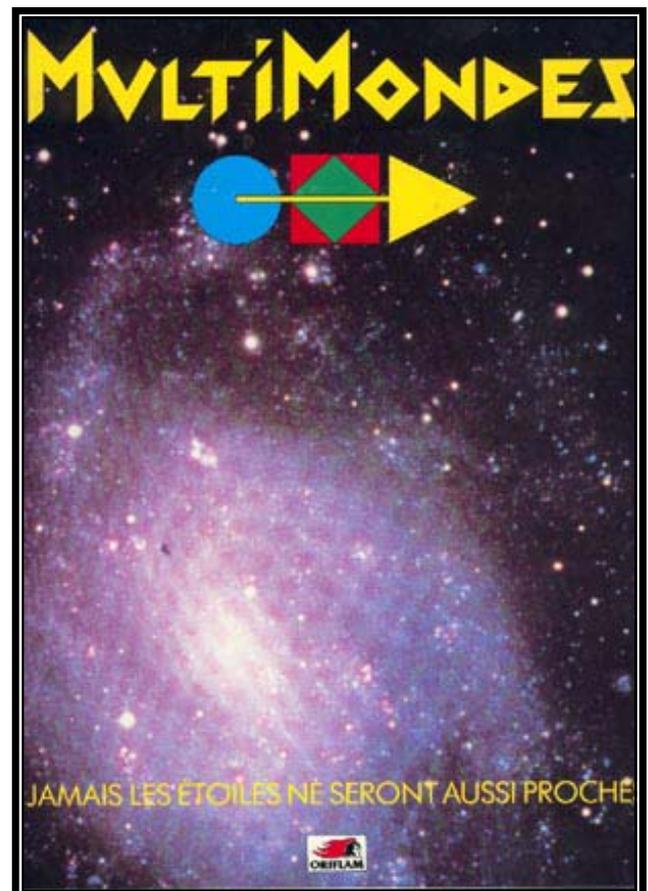
Une conquête difficile

En 1988, trois ans après leur premier jeu, l'équipe de Maléfices tente de renouveler la magie. Multimondes paraît chez Oriflam. Ce jeu met en scène une humanité qui a bien du mal à s'arracher à sa planète, peinant pendant presque cinq siècles pour ne coloniser que la moitié du système solaire. Les crises politiques, accompagnées de crises économiques graves amènent un marasme dans lequel s'enfonce l'humanité entière. Les planètes Vénus et Mars, ainsi que le système Troyen (la ceinture d'astéroïde entre Mars et Jupiter) sont d'abord exploitées par des cartels économiques dirigés depuis la Terre, avant que ceux-ci n'abandonnent leur planète-mère en déclarant leur indépendance.

Tandis que la Terre devient une jungle où la loi du plus fort redevient de rigueur, les colonies doivent bientôt se tourner vers leurs propres problèmes : incidents génétiques sur Vénus, guerre économique puis armée entre Mars et Troie. Chaque planète se replie sur elle-même et développe pendant un siècle de rupture diplomatique quasi-complète une culture et des spécialités propres. Mars devient le monde de l'agriculture et de la technologie, Venus développe les médias, les loisirs et la génétique tandis que Troie exploite le minerai et ressemble bientôt à un Far West galactique. Durant la même période, des extra-terrestres réfugiés sur Terre finissent par influencer discrètement et suffisamment de monde pour recréer un gouvernement mondial relativement stable. Cette période est appelée le Grand Voile, et vient de se terminer quand le jeu commence par la création d'un organisme de paix ressemblant fortement à l'ONU : le CPU (Conseil des Planètes Unies).

James Bond dans l'espace ?

C'est donc après 2480 que se déroulent les scénarios de Multimondes. Les personnages sont tous membres de l'Agence Spatiale, un organisme dirigé par le CPU. Pourtant, on est loin des frasques du célèbre James Bond : les missions tournent souvent autour de scandales politico-financiers, et



l'A.S. intervient toujours le plus discrètement possible.

Les personnages peuvent occuper au sein de l'agence quatre fonctions distinctes (Philog, les psychologues-diplomates-manipulateurs, ManTech, les techniciens-pilotes-inventeurs, WarTek, les combattants-saboteurs ou BioLog, les médecins-chimistes). De plus, ils ont tous exercé de 1 à 4 métiers préliminaires qui dépendent de leur monde d'origine. Mais la partie la plus originale de la création du personnage est la détermination des orientations : chaque joueur, après s'être imprégné du caractère de son personnage, rempli un test psychologique qui permettra de déterminer vers quoi tend le personnage. Au terme de ce test (associations d'idées, questions à choix multiples, etc.), des



chiffres sont attribués au personnage dans les 6 orientations (Réaliste, Intellectuel, Artistique, Social, Volontaire et Conventionnel), et de ces orientations dépendent ensuite les compétences.

Bien que le système amène quelques incohérences (un futur BioLog qui a très peu en Premiers Soins suite au test), il reste très agréable.

Des règles insuffisantes

Pourtant, au-delà de ce système de création très sympathique, les règles se révèlent rapidement être le point faible du jeu : les compétences (exprimées en pourcentage) sont en nombre insuffisantes pour pallier à toutes les situations, et les scores sont très moyens partout (très peu de qualités se dégagent de chaque personnage). Tous les personnages ont le même nombre de points de vie (20) et un WarTek ne se différencie des autres personnages que par son équipement.

Enfin, toutes les règles occupent en tout une quinzaine de pages dans le livret, ce qui est nettement insuffisant pour décrire une situation aussi difficile à gérer qu'un combat. Le Meneur de Jeu doit donc se creuser la tête pour réagir aux différentes situations de jeux. De plus, certaines incohérences rendent le jeu difficilement compréhensible. Ainsi une armure de base protège de 8 points, alors que c'est

plus que les dégâts maximums que peut occasionner un pistolaser...

Un background alléchant, mais...

Le livret du contexte décrit rapidement l'histoire du monde et présente chaque planète sur 2 pages ! C'est tout juste suffisant pour effleurer certains sujets. En fait, sur les 96 pages de contexte, moins de la moitié présente l'univers, le reste étant occupé par deux scénarios assez intéressants et qui donnent envie de jouer. Un autre livret, « High-Tech » présente un catalogue d'objets scientifiques et technologiques que les joueurs peuvent acheter. En général, rien de vraiment révolutionnaire, mais chaque article est illustré. Encore une critique : certains articles ne sont disponibles qu'à partir d'un certain grade dans la spécialisation choisie, mais aucune liste récapitulative ne simplifie le choix.

En résumé, Multimondes aurait pu être un jeu vraiment sympathique, mais beaucoup trop d'aspects ont été bâclés. Les règles mériteraient d'être refondues et le background plus détaillé. En clair, un jeu à réserver aux maîtres expérimentés qui n'hésiteront pas à beaucoup s'investir dans le jeu. Les autres, passez votre chemin...

Etonnants Rôleurs

Un témoignage de trois journées intenses d'initiation au jeu de rôle, par Sylvain Fabre.

Depuis plusieurs années, la polémique fait rage dans le milieu rôliste quand on parle du vieillissement de la population et de l'absence de renouvellement. Pourtant, l'association Merlinpinpin initie chaque année plusieurs dizaines d'enfants, comment font-ils ?

Voilà trois ans, l'association Merlinpinpin était contactée pour proposer des parties de jeux de rôles à l'espace enfants du festival Etonnants Voyageur, à Saint-Malo.



Merlinpinpin ? Kicéki ? C'est une association née il y a quatre ans à Rennes de la rencontre de plusieurs rôlistes/GN-istes/organisateur de tournois, dont l'ambition est de faire rentrer le jeu de rôle dans des endroits « inhabituels » d'un point de vue du « *basicum rolistus* » (salon du livre, festival divers, écoles, centres aérés, etc.). Cela dit, malgré des contacts divers et variés, nous n'intervenons que sur le festival Etonnants Voyageurs. Il faut dire que le monde du travail qui s'est abattu sur chacun d'entre nous n'a pas facilité des disponibilités diverses et variées.

Etonnant Voyageurs ? Kezako ? Disons qu'il s'agit d'un festival de la littérature de voyages et d'aventures. Jules Verne, Frانسisco Coloane, Bompard, j'en passe et des meilleurs, tous les baroudeurs de la terre, de la mer et de l'aventure peuvent venir en toute tranquillité à ce festival.

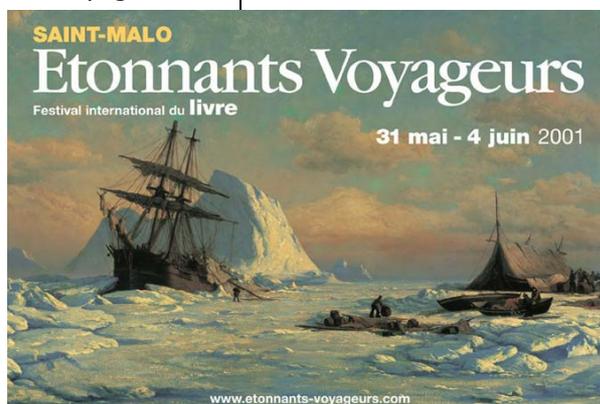
C'est donc naturellement que les organisateurs demandaient depuis des années déjà une animation autour du jeu de rôle. Et c'est avec surprise que nous avons appris que les clubs de la région (Rennes/Saint Malo) n'avaient jamais daigné répondre à une telle invitation ! Pourtant, quoi de plus idéal que de faire partager une partie à des débutants complets ? Loin des conventions intra-rôlistes, ce genre de festival est un moyen extraordinaire de faire connaître et partager le jeu de rôle avec des gens ouverts et avides d'en savoir plus.

Mais comment faire ? Pour nous, le but était de maîtriser une partie en 2 heures maximum, explication des règles comprises, avec de 3 à 6 enfants autour de la table. Après étude approfondie, nous avons trouvé une absence totale de règles destinées à l'initiation courte : certes, certaines règles se veulent simples, mais totalement impossibles à expliquer à 4 enfants de 10 ans en 10 minutes.

Résultat, on a créé le BLURPS (Basic Large-minded Universal Role Playing System), qui se joue avec un D20 (le dé bizarre qui accroche les enfants, encore une chose que d'autres n'ont pas compris), et des personnages à 7 caractéristiques cotées sur 20. Tu fais moins avec ton D20, t'as gagné. Tu fais plus t'as perdu. Voilà. En deux lignes j'ai tout expliqué.

De même, on a largement insisté sur l'apparence des personnages en fournissant des fiches prêtirées systématiquement illustrées, illustrations faites en interne (on a la chance d'avoir un graphiste) ou récupérées de diverses publications rôlistes alentours. Là encore, le but est d'accrocher les enfants, sans les alourdir d'explications, de détails, de précisions : démarrons l'aventure le plus rapidement possible. Les personnages sont succinctement définis d'un point de vue "rôle", avec en général une ou deux lignes situant leur activité, leur métier et une ou deux particularités (agile, fort, soupe au lait, calme, gentil, etc.).

Là encore, il faut oublier les mécanismes puristes visant à faire état de la famille des personnages, de la longueur de leurs phalanges et de la taille de leur orifice anal : la partie doit tourner rapidement et si jamais certains des enfants accrochent, ils auront l'occasion de découvrir tout ça par eux-mêmes plus tard. Chaque chose en son temps. Nous évitons de plus les antagonismes de départ entre personnages, car il est



déjà assez difficile d'expliquer à des **novices** le côté « collaboration » d'une équipe de personnages. Si des interactions complexes et opposées sont ajoutées dès la première partie, les joueurs repartent facilement avec l'idée qu'il faut « buter » le joueur d'en face – et vice-versa.

A noter que nous essayons la plupart du temps de faire « coller » nos univers au thème du festival : les pirates il y a deux ans, les mondes imaginaires (facile...) en 2000 et les sagas nordiques cette année. En terme d'intrigue, les scénarios sont simples voir simplissimes : un enlèvement, une carte au trésor, un concours, un vol, voilà les ingrédients de base. Ensuite chaque maître de jeu improvise et brode sur ces thèmes en modifiant la



complexité selon la température de la table : plus ou moins de combats, de bestioles, de vilains traîtres ou de jolies fées.

Voilà pour la forme. Pour le fond, nous avons rencontré une fréquentation soutenue au cours de ces trois années de festival, avec une grosse pointe en 2000, mais vu le thème ce n'est pas forcément étonnant. Chaque table compte de 3 à 5 joueurs (pas plus), de manière à ce que le maître puisse bien maîtriser les interventions de chacun, en aidant les timides et en calmant les impétueux. En ce qui concerne le plaisir du MJ, même si certaines parties peuvent devenir un vrai calvaire (drôle rétrospectivement) avec les 11-13 ans atteints du syndrome du « j'lui-coupe-la-tête », quel bonheur d'effrayer encore un joueur avec une porte qui grince ! De surprendre une équipe en faisant apparaître un troll ! Et de faire fuir de grands guerriers devant un chétif magicien ! Bref, on retrouve là une certaine jouissance des premières parties, là où l'émerveillement et les angoisses n'étaient pas brouillées par l'habitude et la « routine ».



Pour finir, ce festival reste une grande partie de plaisir pour nous et pour les enfants, dont certains reviennent d'ailleurs chaque année. De plus, évoluer loin des terrains archi-battus par les rangers des rôlistes permet de briser le cercle et de sortir du carcan que beaucoup (selon nous) se sont involontairement imposés.

D'ailleurs si vous êtes du côté de Saint-Malo en mai 2002 (les dates ne sont jamais fixes), vous pouvez toujours passer pour discuter un coup.

Pour en savoir plus, vous pouvez consulter le site internet du festival : <http://www.etonnants-voyageurs.com/> ou celui de Merlinpinpin : <http://merlinpinpin.linguacom-fr.com/>.

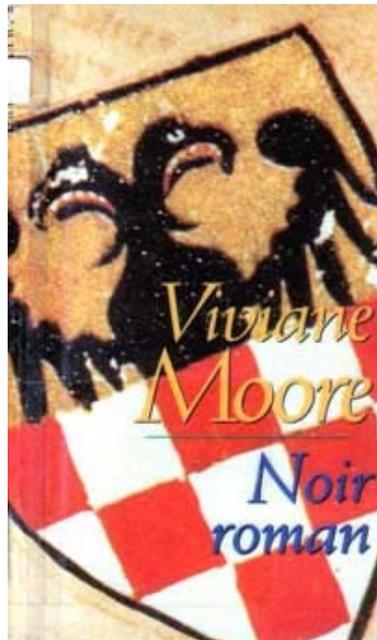




Livre

(par Sébastien Cognet)

Les aventures de Galeran de Lesneven (Viviane Moore – 8 tomes)



Voilà un écrivain relativement méconnu et qui mériterait un peu plus d'attention, surtout de la part des rôlistes. Viviane Moore a en effet créé une série de romans « policiers » qui se déroulent dans la France du XIIe siècle.

Outre les intrigues tout à fait captivantes et la description remarquablement réaliste des personnages (un seigneur du XIIe est plus un paysan important qu'un chasseur de dragons), le gros point fort de cette série est la documentation qui l'accompagne : carte détaillée de la région où se déroule l'aventure, biographie de personnages ayant existé au XIIe, chronologies, lexiques et même recettes de cuisine moyenâgeuses. Chaque épisode est un prétexte pour nous faire découvrir des lieux et événements de la France du XIIe : on visite ainsi la Bretagne, le Mont St Michel, les bateliers de Gironde, la foire de Provins etc

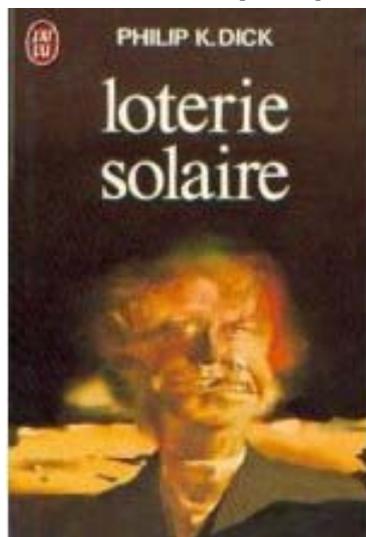
Le deuxième point fort qui nous intéresse particulièrement ici est que toutes les intrigues peuvent se transformer très facilement en scénario d'enquête pour JdR moyenâgeux réaliste (genre « le Nom de la Rose »). Il est ensuite assez facile de greffer des éléments fantastiques et d'en faire un scénario pour ceux qui ne supportent pas de jouer au Moyen Age sans fantastique.

Environ 8 volumes indépendants les uns des autres sont déjà publiés et la série, qui devrait combler les rôlistes comme les férus de Moyen Age et d'enquêtes policières, suis son cours. Je vous recommande particulièrement la lecture de « La Couleur de l'Archange » et de « Noir Roman. »

Livre

(par Christophe Osswald)

Loterie Solaire (Philip K. Dick)



Quand le monde est un jeu

Dans ce livre, Dick fait vivre un monde qui a trouvé une solution originale aux problèmes liés aux élections, comme la démagogie, et les basses manœuvres pré-électorales. Ici, c'est une machine, la bouteille, qui se charge de choisir au hasard un nouveau meneur de jeu, dirigeant mondial, et ceci au bout d'un temps qui est lui-même aléatoire.

Mettant le monde à l'abri d'un incompetent qui resterait en place trop longtemps, le système autorise un contre-pouvoir : un assassin, unique, a le droit d'essayer de tuer le président. Sa tâche n'est pas aisée : le meneur de jeu est protégé par des télépathes. Un autre assassin ne peut tuer le meneur de jeu que si le premier a renoncé, ou est mort. De plus, cet assassin doit se faire connaître publiquement. Si l'assassin n'est pas légitime, il perd définitivement la possibilité d'être choisi par la bouteille.

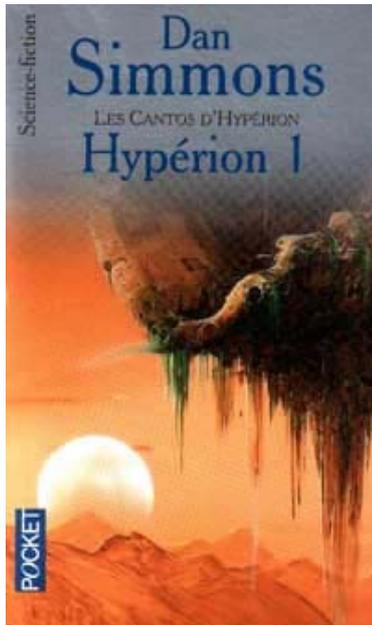
Mais la nature humaine n'est pas loin. Pour augmenter leurs chances de réussite, certains rachètent des cartes d'éligibilité, et leur cours n'est pas très élevé, car un simple citoyen a peu de chances de rester président longtemps. Certains grands patrons obligent leurs employés à leur confier leur carte, sans quoi les métiers de haut niveau leur restent inaccessibles. L'intelligentsia est ainsi éloignée du pouvoir, et seuls restent les grands patrons. Ce sont aussi eux qui peuvent équiper les meilleurs assassins, quand la bouteille leur est défavorable.

La bouteille elle-même est réputée infaillible, réagissant aux improbables combinaisons quantiques de quelques atomes, et il *serait* impossible d'influer sur ses sautes. Mais, assurément, celui qui parvient à prévoir les choix de la bouteille est le maître du monde, et s'il utilise ce pouvoir sans excès, personne ne peut même s'en rendre compte...

Comme la plupart des romans de Dick, cet univers est un bon endroit où envoyer des Messagers Galactiques. Poussé un peu plus loin, c'est un bon jouet que peut exploiter un esprit de Paradoxe pour frapper un Mage qui aurait abusé de l'Entropie.

Livre

(par Sébastien Cognet)

Les Cantos d'Hypériorion – Hypériorion/La chute d'Hypériorion (Dan Simmons)

Au 28ème siècle la planète Hypériorion située aux confins de l'Hégémonie, l'espace contrôlé par les hommes, recèle bien des mystères qui défient les prévisions du Techno-Centre : Les Tombeaux du Temps qui suivent une flèche du temps inverse et le terrible Gritche qui sème la terreur sur la planète. Lorsque les Extros, qui ont fait sécession avec le genre humain depuis des siècles se dirigent vers Hypériorion, la crise politique et militaire est imminente. Le gouvernement de l'Hégémonie décide alors d'envoyer 7 pèlerins sur Hypériorion pour demander au Gritche d'accomplir leur vœu, persuadé que le pèlerinage permettra de révéler les secrets d'Hypériorion et de donner une réponse à la Menace Extro. Il y a parmi eux un prêtre qui a vu l'enfer, un héros militaire, une détective privée aux prises avec une reconstruction artificielle de la personnalité du poète John Keats, un homme dont la fille rajeunit à mesure qu'elle vieillit, un poète dont le Gritche est la muse, un mystérieux templier et l'ancien consul d'Hypériorion dont les rapports avec les Extros sont troublants...

Le sort de l'Humanité est t'il déjà scellé ? Comment 7 personnes pourront l'influer ? Que sont les Tombeaux du Temps ? Et le Gritche ? Monstre, machine ou simplement l'Antéchrist ?

Hypériorion est une oeuvre essentielle de la SF à placer sur son étagère entre le Dune de Herbert et le cycle de Fondation de Aasimov. Conçu au début comme un recueil de nouvelles ayant pour thème les histoires personnelles des pèlerins, ce livre va beaucoup plus loin que la description complète d'un univers, on y trouve également une réflexion intéressante sur les relations Homme-Machine et au-delà sur les rapports Homme-Dieu.

J'encourage vivement les lecteurs d'Eastenwest qui ne l'ont pas lu à se procurer d'urgence ce chef-d'oeuvre dont les quelques 1200 pages se lisent d'une traite et qui est entré depuis longtemps dans la légende de la SF.

En revanche, comme Herbert et Aasimov, Simmons a essayé d'écrire une suite, et comme eux il s'est planté et n'a pas retrouvé l'essence de ce qui fait d'Hypériorion un chef-d'oeuvre. « Endymion » et « l'Eveil d'Endymion » constituent une suite balourde dont je vous déconseille la lecture, surtout si vous avez apprécié Hypériorion. Ils n'apportent rien et sentent trop le réchauffé. En effet tout est déjà dit dans les Cantos d'Hypériorion...

Aides de jeu génériques

(par Christophe Osswald)

Freepikachu (<http://www.multimania.com/freepikachu/index.htm>)



Freepikachu est un site dans lequel un MJ strasbourgeois, brillant et consciencieux a placé son expérience de la gestion d'une partie. C'est le complément idéal au supplément de Casus : le Manuel du JdR qui donne toutes les informations qu'un MJ débutant peut espérer, et quelques-unes, spécialisées, qui servent aussi ceux qui se croient compétents.

Ici, on découvre *l'autre limite* : jusqu'où il est possible d'aller en préparant une partie. Le site présente tous les aspects « hors-jeu » sur lesquels il est bon de travailler pour que la séance soit meilleure, notamment le son, les éclairages et les accessoires, et quelques aspects « en-jeu » particuliers, essentiellement les descriptions.

La partie la plus fouillée du site concerne **le son**, de la musique d'ambiance au simple bruitage ; le matériel à utiliser, quand mettre en avant la dimension sonore, et les astuces pour que la gestion du son n'accapare pas le MJ.

L'éclairage étudie tous les sens de la bougie, bien au-delà de ce qu'on a l'habitude de voir à une table. On y trouve les usages de la lumière noire, qui mérite de vivre hors des pistes de danse. Il n'y manque que la lampe de bureau sur pied articulé, qui permet de faire rapidement une pénombre en l'écrasant sur la table ou derrière l'écran, ou encore d'éblouir un joueur.

Attention, la lecture de ce site peut donner de graves remords au MJ qui arrivera à sa prochaine partie les mains dans les poches. Mais c'est sans doute un objectif de l'auteur.