

EastenWest

Le Webzine du Jeu de Rôle - <http://www.eastenwest.net>



SCENARIO WARHAMMER

Le sculpteur

Un village minier perdu dans la montagne, des secrets enterrés depuis longtemps, la nuit qui arrive, menaçante... et les personnages au milieu de tout ça !

SCENARIO REVE DE DRAGON

“Je rêvais d’une autre mort”

Des marais aux collines, il n’y a qu’un rêve. Qu’y a-t-il entre la vie et la mort ?

SCENARIO PRIVILEGES

Zombies.com.bak

Ils attendent dans l’ombre. On les a oubliés, mais on a eu tort. A présent, qui pourra se mettre en travers de leur route ? Peut-être seuls des êtres aussi perturbés sont à même de suivre leur piste. Un défi à la hauteur du Club Privilèges ?

AIDE DE JEU CONTEMPORAINE

Les Momies

Faisons le point sur ce mort-vivant assez présent à nos tables ces derniers temps...

AIDE DE JEU TSALIAR

Les morts qui bougent

Ils jouent un rôle de plus en plus important sur la Terre du Refuge... mais qui sont-ils, et quels rapports entretiennent-ils avec les Ordres de Tsaliar ?

AIDE DE JEU D20

Aron-Edd

Vous vous sentiez trop prisonnier du rythme de sorties pour jouer dans les terres balafées ? Voici un nouveau continent où placer vos aventures...

SCENARIO FANTASTIQUE-CONTEMPORAIN

Songe d’Ecosse

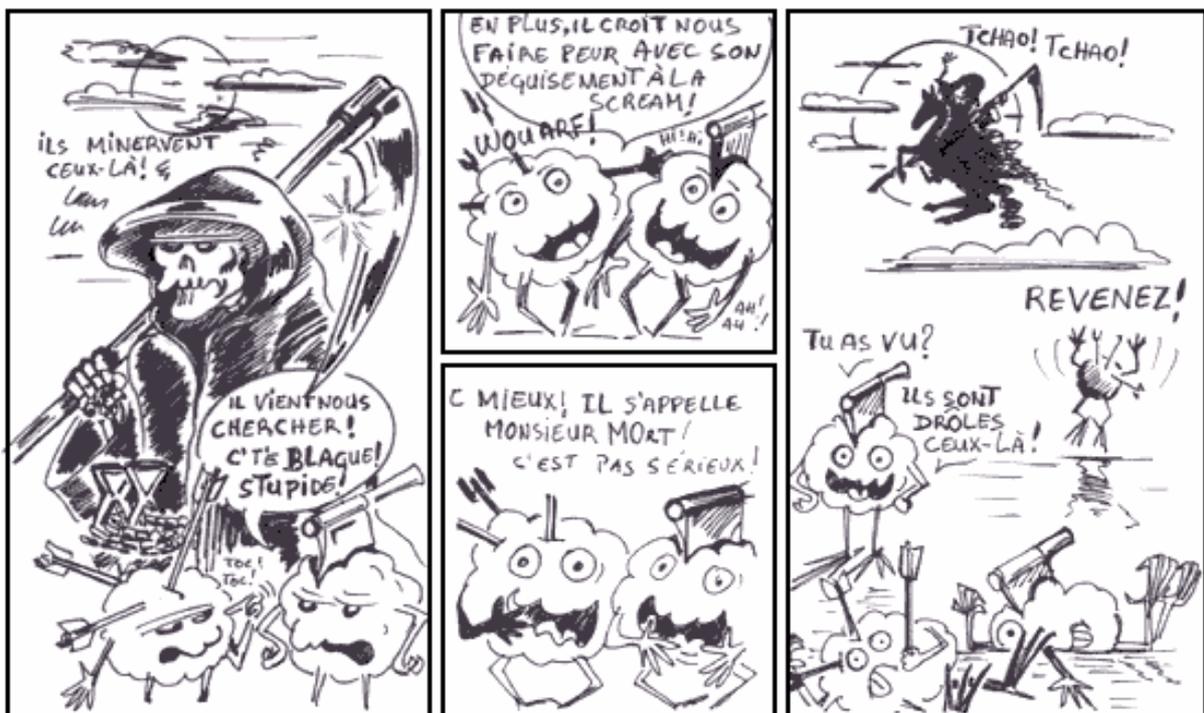
Il n’y a pas que le whisky, en Ecosse. Il y a aussi ceux qui boivent du whisky... où l’on découvre que l’alcool est néfaste pour la santé...

ET AUSSI

- DC Heroes : entrez dans un univers haut en couleur

- La suite de notre roman « Humble Mortel »

Et toutes nos autres rubriques...



© Ghislain Thiery

EastenWest

Le Webzine du Jeu de Rôle - <http://www.eastenwest.net>

Sommaire

DOSSIER LES MORTS VIVANTS

- 3 **Le Sculpteur**
Scénario Warhammer par Samuel Bidal
- 13 « **Je rêvais d'une autre mort** »
Scénario Rêve de Dragon par Benjamin Schwarz
- 30 **Les morts qui bougent**
Aide de jeu Tsaliar par Cabos et Haak
- 39 **Songe d'Ecosse**
Scénario Contemporain par Christophe Osswald
- 45 **Zombies.com.bak**
Scénario Privilèges par Jean-Luc
- 51 **Les momies**
Aide de jeu contemporaine par Pierre Fritsch
- 54 **Aron-Edd**
Aide de jeu D20 par Pascal Rivière
- 65 **DC Heroes Role Playing Game**
Un jeu méconnu présenté par Sherinford
- 67 **Herbier Tome 9**
Aide de jeu générique par Benoît Martin
- 68 **Les Recettes de l'Apothicaire – 5^{ème} recette**
Aide de jeu générique par Benoît Martin
- 69 **Humble Mortel**
Roman par Philippe de Quillacq
- 80 **Inspirations**
Des livres présentés par Sébastien Cognet, Jean-Luc et Mario Heimburger

Ils font hurler de peur le téléspectateur lambda... mais un rôliste ne pourra que s'exclamer : « ben quoi, c'est juste des morts-vivants !?! ».

Banalités durant nos parties, ils se sont, dès le début du jeu de rôle incrustés dans nos scénarios, à toutes les époques, et dans toutes les ambiances.

Eastenwest rend hommage à tous ces morts ambulants qui nous ont accompagné durant nos parties avec ce numéro qui leur est consacré.

Nous en profitons pour accueillir pas moins de 5 nouveaux rédacteurs et 2 nouveaux illustrateurs. L'équipe s'agrandit de plus en plus ! Pour fêter nos deux ans d'existence, nous arrivons à 32 collaborateurs ! Et la porte reste ouverte, alors avis aux amateurs !

Je vous souhaite beaucoup de plaisir à la lecture de ce neuvième numéro et vous donne rendez-vous en décembre pour mon dernier numéro en tant que rédacteur en chef...

Mario Heimburger

Prochain Numéro

« Leçon de cloches »

Sortie fin décembre 2002

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

EastenWest – Le webzine du jeu de rôle
<http://www.eastenwest.net>

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

Rédacteur en chef : Mario Heimburger

Ont participé à ce numéro : Ghislain Thiery, Jean-Luc, Mario Heimburger, Pascal Rivière, Benoît Martin, Pierre Fritsch, sherinford, Philippe de Quillacq, François Bilem, Christophe Holweck, Samuel Bidal, Benjamin Schwarz -
Illustrateurs : Elisabeth Thiery, Ghislain Thiery, Benjamin Schwarz, Olivier Lambrey - *Correcteurs* : Olivier Dupuis, Mario Heimburger

Techniques utilisées : Microsoft Word 2000 et Adobe Acrobat 5.0 pour la version téléchargeable – Mysql, PHP et Macromedia Dreamweaver 4.0 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 Sculpteur

Un scénario Warhammer par Samuel Bidal

Écrit pour être joué au cours d'une convention, ce scénario utilise des personnages pré-tirés (voir annexe) mais peut facilement être adapté à tout groupe moyennement expérimenté. Bien qu'il se termine sur une note définitive (la mort du grand méchant) il peut donner lieu à de nombreuses séquelles (voir encart « remarques sur le scénario »).

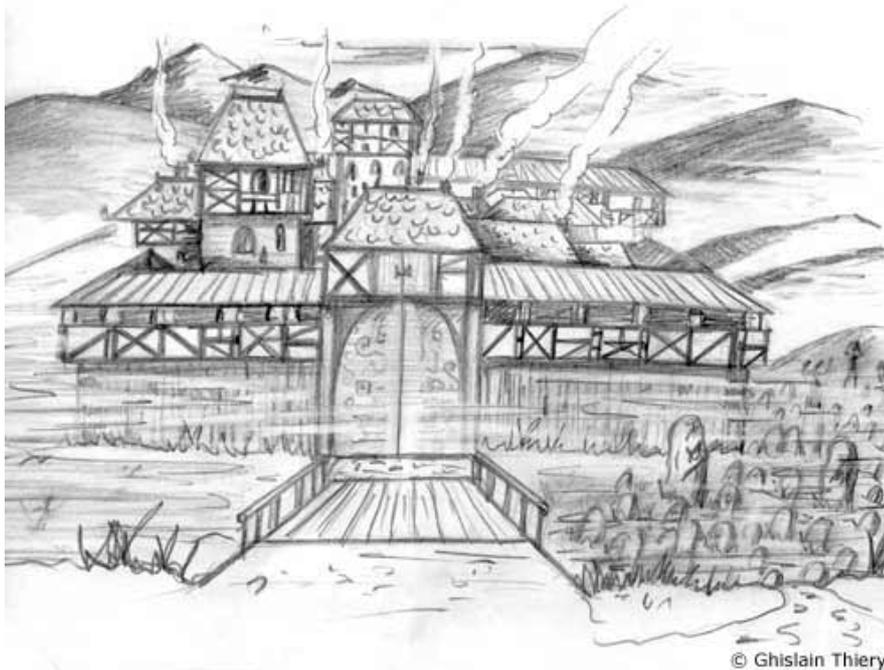
UN PEU D'HISTOIRE

Il y a bien longtemps, aux portes des Montagnes Noires, une bataille comme il y en eut tant...

Les nains s'opposaient à Nermerrich, un seigneur nécromancien, et son armée de morts-vivants. L'affrontement final eut lieu sur une vaste plaine, entre montagnes et forêt. La bataille fut titanesque mais finalement les nains, aidés de quelques alchimistes humains, prirent l'avantage. Les pertes de chaque côté étaient colossales. Le nécromancien fut acculé et forcé de se replier dans une ancienne mine d'argent. Il n'avait plus assez de force pour sortir et vaincre ses adversaires. Mais ceux-ci étaient tout autant épuisés et ne pouvaient entrer pour le terrasser sans tous périr. Ne voulant pas laisser passer l'occasion d'annihiler une telle menace en le laissant se régénérer, les nains prirent une terrible décision : tous, valides comme blessés, combattants comme érudits, entrèrent dans la mine et continrent les mort-vivants le temps que les derniers sapeurs minent les parois. Lorsque les derniers nains encore debout furent sur le point de succomber ils déclenchèrent l'explosion en chaîne qui fit s'écrouler l'entrée de la mine. Tous moururent mais le nécromancien n'eut pas un sort plus enviable. Il

succomba quelques heures après la mort de ses adversaires, empoisonné par les gaz toxiques concoctés par le dernier des alchimistes humains et placés à proximité des charges explosives.

Totalement épuisé et trop grièvement blessé pour pouvoir être d'une aide quelconque en combat, Ermuyn l'alchimiste concocta les poisons mais fut le seul à ne pas pénétrer dans la mine. Ses prières et ses vœux n'y changèrent rien, personne n'en ressortit vivant. Les années passèrent et il guérit, mais il n'oublia pas. Il se consacra à la recherche des origines du nécromancien et finit par localiser son antre. Dans le laboratoire du sorcier il découvrit un grimoire. Celui-ci contenait d'anciens rituels et notamment un pouvant permettre au nécromancien de revenir posséder un être vivant des siècles plus tard. La menace que cela représentait hanta Ermuyn les dernières années de sa vie : le nécromancien avait-il eu le temps et les ingrédients nécessaires pour accomplir ce dernier rituel ? Ermuyn vint s'installer près de la vieille mine et entreprit ce qui devait devenir l'œuvre de sa vie. Il poussa très loin ses recherches sur les mort-vivants et les esprits, tentant de trouver un moyen de détruire le nécromancien si ses hypothèses s'avéraient justes. Finalement, réunissant les connaissances de plusieurs grimoires, il mit au point un poison particulier. Celui-ci détruirait définitivement le nécromancien s'il était inoculé à l'hôte que l'esprit du nécromancien infecterait. Sentant sa vie le quitter, Ermuyn mit ses dernières forces dans la création de trois doses de ce venin, rédigea un testament à l'attention de ceux qui trouveraient le poison et mourut, seul, priant pour que ses doutes ne fussent pas fondés. Une nouvelle fois ses prières furent vaines. Avant de mourir le nécromancien eut le temps de réaliser son dernier rituel. Son corps mourut et se décomposa mais son esprit entra dans un profond sommeil. Et désormais il attend. Il ne se réveillera que lorsque des êtres



vivants réouvriront la mine et y pénétreront. Alors il sortira de son état léthargique et cherchera un hôte, un homme prêt à partager son corps avec lui et ce en toute conscience.

◆ De nos jours

Ermuyn et le nécromancien ont depuis longtemps été oubliés. De la tour de l'alchimiste il ne reste qu'une ruine dévorée par la végétation mais quelque part sous terre son laboratoire souterrain est encore intact. Les terres sur lesquelles la bataille se déroula sont devenues stériles et noires, parsemées d'étangs nauséabonds et de traîtres tourbières. La mine est

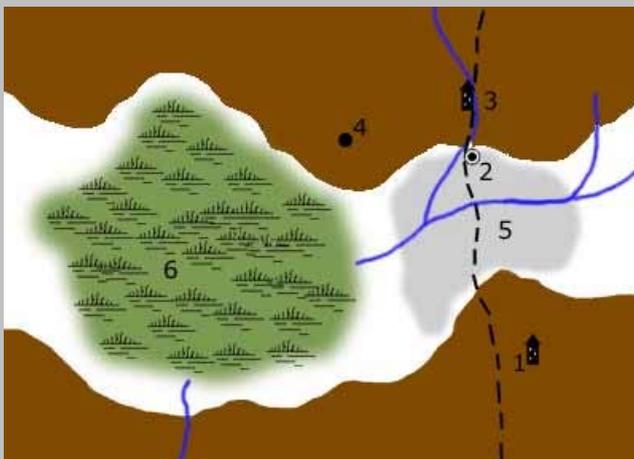
toujours murée. Sans en avoir connaissance, quelques humains se sont installés à proximité. Au début ce n'étaient que des chasseurs mais petit à petit le campement grossit, une auberge, un forgeron, puis il devint bourg et finalement village. Il y a un an une compagnie minière humaine s'est intéressée aux ressources que pourraient contenir les montagnes et a effectué quelques prélèvements. Ce faisant ils ont découvert les restes de la mine ainsi que des traces d'argent dans les prélèvements. Ils ont donc acheté les terres entourant la mine au « seigneur » local et pris la décision d'envoyer une expédition pour estimer les bénéfices que l'on pourrait tirer d'une possible réouverture. L'heure du réveil est proche.

FLUSSBERHOF, UN SI JOLI PETIT VILLAGE

Flussberhof est situé sur les contreforts des montagnes du bout du monde. A l'origine ce n'était qu'un campement de chasseurs / trappeurs qui revendaient en ville les peaux des ours, bouquetins et autres animaux qu'ils tuaient. Petit à petit le campement s'est agrandi et s'est transformé en petit puis en gros village. Il y a deux cent ans les habitants de Flussberhof durent faire face aux dégâts collatéraux des invasions orques et gobelines. Durant trois mois ils défendirent leurs maisons contre les assauts des gobelinoïdes. C'est à cette époque que furent bâtis les remparts intérieurs et que Rubecker

s'imposa comme le chef du village. Deux cent ans plus tard Flussberhof a encore grandi et s'est même étendue au-delà de ses remparts. Elle a bénéficié de la réouverture d'une route commerciale avec les nains dont les convois de marchandises font désormais étape à Flussberhof. La ville est toujours sous la coupe de la famille de Rubecker, le « seigneur » local, et est actuellement gouvernée par l'arrière-arrière-petit-fils du héros, Gregor Franz Hermann de Rubecker. Désormais tout se trouve à Flussberhof, même de pseudo-artistes qui forment un ersatz de cour locale pour Gregor.

Carte de la région de Flussberhof



1. Tour d'Ermuyn
2. Village des paysans (maisons de bois, proche des champs)
3. Flussberhof
4. Mine
5. Champs
6. Marais de Mortes-eaux (ancien champ de bataille).

Distances/temps à l'allure d'un chariot :

(1-2) ½ journée, (2-3) 6h ; (3-4) 6h

Carte de Flussberhof



- 1) Remparts de bois ; 2) Le Nain Prospère, auberge ; 3) Manoir Rubecker ; 4) Forgeron ; 5) Temple de Sigmar et petit oratoire de Morr ; 6) Cimetière ; 7) Maison de Frederich Emalher ; 8) Quelques tentes et bâtisses de bric et de broc ; 9) Maison d'Andreas ; 10) Ecuries.



◆ Gregor Franz Hermann de Rubecker, l'égaré

35 ans, grand, brun, sec, toujours bien habillé, maniéré et précieux.

Du fougueux ancêtre il ne reste pas grand chose. Mais « chacun son rôle » comme le dit souvent Gregor. Son ancêtre dut se battre contre les orques, lui administre une communauté. Il lève les impôts, gère la milice, négocie avec les nains. Et dès qu'un problème lui semblant trop gros pour lui arrive il donne carte blanche à Adrar, le chef de la milice, pour le résoudre. Sa plus grande préoccupation actuellement, mis à part la possible réouverture de la mine, est la traque infructueuse de la « bête », le monstre qui enlève les paysannes (trois en six mois environ, plus Hilda, la femme du forgeron il y a huit mois). Il aurait aimé être un artiste, peintre ou musicien, mais n'a aucun talent. Il baigne dans le romantisme mielleux et sa demeure, le manoir Rubecker, construit pour résister aux assauts orques, est désormais envahi de tapisseries niaises et de sculptures d'un goût douteux. A chaque repas important de mauvais ménestrels de passage mettent en rimes des histoires de chevaliers et de princesses. Il est en secret amoureux de sa jeune cousine, Carmilla, qu'il a recueilli à la mort de son oncle dans un accident de chasse. Mais il sait qu'elle ne sera jamais à lui. Tout cela fait de lui quelqu'un de pessimiste et un brin indolent qui tente de le cacher et se réfugie dans ses contes.

◆ Carmilla von Rubecker, l'agneau

16 ans, petite, brune, potelée, charmante et involontairement un brin allumeuse, naïve.

Le père de Carmilla, frère du père de Gregor, est mort au cours d'une chasse à l'ours et sa mère est décédée en lui donnant naissance. Elle a été recueillie il y a dix ans par son cousin. Depuis elle vit dans un petit cocon, ne manquant jamais de rien et bercée de romances et d'histoires auxquelles elle a fini par croire dur comme fer. D'ailleurs elle est persuadée d'avoir trouvé son prince charmant, Andreas Kunst, en qui elle croit reconnaître l'archétype du prince poursuivi par le sort. Elle cache son jeune amour farouchement et ne l'avouera pas. Cependant elle ira jusqu'à braver courageusement le couvre-feu pour aller le retrouver...

◆ Andreas Kunst, l'artiste

22 ans, grand, brun, efflanqué, air grave et triste.

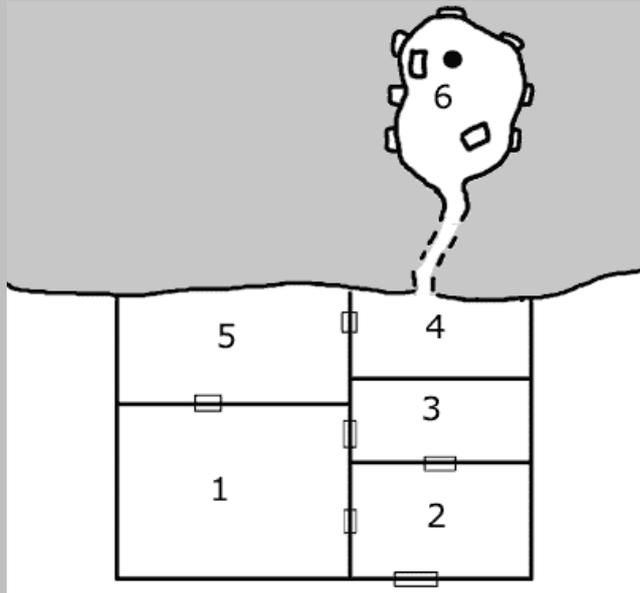
Andreas a grandi dans les bas-fonds de Nuln où il a fait les pires boulots pour s'en sortir. Doué de ses mains et possédant un sens artistique inné, il a fini par se faire une place au sein d'une société d'artistes particuliers qui se nommaient eux même « les Damnés ». Leur art, ils l'exprimaient sur le corps de leurs victimes : tortures, mutilations, mort lente... La

spécialité d'Andreas est la reconstitution des corps ou comment faire tenir dans un « tableau » des morceaux de cadavres en décomposition. La milice s'est attaquée aux Damnés et ses membres se sont éparpillés. Andreas est venu se perdre à Flussberhof espérant ainsi échapper aux autorités. Depuis son arrivée il y a un an et demi il est entré dans le cercle privé de Gregor et est rapidement devenu son « mentor ès arts ». Son air sombre a fait craquer la petite Marianne qu'il prévoit de pervertir dès qu'il aura affermi son emprise sur elle et pu l'éloigner de Gregor. Il n'a rien dit de son passé et le cache consciencieusement. Cependant il a repris ses activités, avec toutefois une légère variante. Il a découvert qu'il aimait se servir lui-même. Il y a huit mois il eut une brève aventure, qui passa totalement inaperçue, avec Hilda la femme du forgeron. Dans un terrible crescendo il lui fit subir les pires sévices. Et une nuit il poussa le « jeu » trop loin et la tua. Le plaisir qu'il y prit le transforma et depuis, de temps en temps, il kidnappe une pauvre paysanne et « joue » avec elle des jours durant jusqu'à la mort. Il compose alors une œuvre. Il a favorisé la naissance de l'histoire de la « bête » qui rôde et dévore les gens auprès des paysans et de Gregor, et cela a marché. Certains paysans sont même persuadés de l'avoir vue la nuit près des marais. Il a installé son atelier dans un tout petit réseau de cavernes qu'il a découvert adjacent à sa réserve (ancienne cache de la famille de contrebandiers à qui il a racheté la maison).

L'atelier secret d'Andreas : La spécialité de « l'artiste » est ce qu'il nomme « la libre reconstitution ». Ses tableaux sont des boîtes (environ 80x60x60 cm) sans couvercle et posées sur un côté (le trou face aux spectateurs). Les membres et organes de ses victimes y sont « artistiquement et harmonieusement » placés et cousus entre eux. Une fois son corps partagé avec Nermerrich il a rappelé les âmes des victimes pour les lier à leur ancien corps et animer ses compositions. La touche finale fut de leur rendre la sensation de douleur qui, vu l'état des corps, est insoutenable. Les tableaux s'agitent désormais dès qu'ils sentent ou entendent une présence, agitant les restes de leurs corps et réclamant le repos dans de monstrueux glapissements et gémissements. Inutile de dire que les PJs découvrant ce spectacle seront sujet à la Terreur.

Andreas a torturé Carmilla et atrocement abusé d'elle, comme de toutes les autres, sur les tables de l'atelier (équipées d'instruments dont la raison se refuse à connaître l'utilisation), au milieu de l'effroyable concert de cris. Mais il a trouvé plus original de la laisser en vie et de s'assurer par des soins magiques qu'elle le resterait longtemps. Puis il l'a cloué sur une croix qu'il a placée au centre des tableaux. Carmilla, totalement traumatisée, s'est réfugié dans un autisme profond.

Plan de la maison d'Andreas



1) Salon / Salle à manger ; 2) Hall d'entrée ; 3) Cuisine ; 4) Réserve transformée en atelier « normal » ; 5) Chambre (dans un coffre le journal d'Andreas relatant sa vie au sein des « Damnés ») ; 6) Après deux minutes de marche dans un petit tunnel l'atelier secret d'Andreas.

◆ Adrar, le bouledogue

Vieux nain, cotte de maille et hache, volontiers causant, teigneux et borné mais avec un bon fond.

Adrar n'a pas l'air sombre des nains. Il est accueillant, chaleureux et aime discuter. Il a fait son temps en tant que mercenaire en Bretonnie et ailleurs puis a décidé de se retirer. Il a croisé le père de Gregor qui l'a engagé pour faire respecter l'ordre à Flussberhof. Il s'acquitte consciencieusement de sa tâche et dirige les huit gardes avec une main de fer. En ce moment il chasse, sans succès, la « bête »,

monstruosité loup / homme bête / gobelinoïde, il ne sait, qui dévore de temps en temps des paysannes. Il a passé la région au peigne fin mais n'a rien trouvé. Il est persuadé que les paysannes se sont perdues dans les tourbières. Quant à Hilda... allez savoir ! Son meilleur ami est Frederich Emalher le dresseur de chien et on les trouve très souvent ensemble à trinquer à la seule taverne du village, le Nain Prospère.

◆ Frederich Emalher, le malchanceux

42 ans, vieux et maigre, habillé de cuir noir, avenant et joueur.

Frederich est surnommé « la malchance » car malgré sa passion pour les jeux de dés qui le pousse à jouer souvent il ne gagne jamais. Il possède un élevage de chiens de combat à l'extérieur de Flussberhof. Malheureusement pour lui, il enterre ses chiens à côté de sa maison, ce qui va lui être fatal.

◆ Les autres

Hilda, mort-vivant. C'était la femme d'*Ernst* le forgeron mais aussi la nounou des enfants du village. Elle a succombé au charme vénéneux d'Andreas et l'a payé de son âme. La comptine qu'elle fredonnait tout le temps et qui va devenir synonyme de terreur pour les PJs est :

« Tombe, tombe, tombe la neige,
Tombe la neige sur les montagnes
Tombe, tombe, tombe la neige,
Tombe la neige sur les campagnes »

Mathias Maler, peintre et artiste coloré, créateur pour Gregor. Ancienne référence « ès art » de Gregor, il n'hésitera pas à baver sur Andreas pour essayer de retrouver sa place.

Dietrich Stotter, dit le bègue, pas bègue du tout mais vieux et radoteur, la mémoire de Flussberhof. Il connaît l'histoire de la fondation du village et les légendes sur le marais et la bête...

L'AVENTURE

◆ Déroulement probable du scénario

Le dernier jour de leur voyage les PJs croisent *un étrange petit vieillard*

Ils arrivent à Flussberhof et sont traités en *invités d'honneur*

Ils s'installent et commencent les travaux. On assiste à *l'ouverture de la mine*

Et soudain *tout s'emballe*

Finalement les PJs devront visiter *une bien vieille tour*

Il ne leur restera alors plus qu'à se lancer dans *la confrontation finale*

◆ Un étrange petit vieillard

Les PJs sont encore à quelques heures de la sortie de la forêt, à moins d'une petite demi-journée de cheval de Flussberhof. Au détour d'un chemin, dans une petite clairière, un vieillard courbé ramasse des herbes pour ses tisanes. Les entendant venir il se redresse et les salut poliment. Il dit se nommer Ermuyn et être un ermite. Il les invite même à prendre le thé ou une infusion dans sa petite cabane pas très loin de là. En fait celle-ci est adossée à de vieux vestiges d'une tour complètement en ruine (la sienne). Les PJs peuvent toujours chercher, il n'y a rien. Ermuyn peut les mettre au courant à propos de



Chronologie approximative (sans intervention des PJs)

J-8 : Rencontre avec Ermuyn, arrivée de l'équipe de prospection à Flussberhof.

J-7 : Installation et début des travaux de réouverture de la mine.

J : Ouverture de la mine, réveil des mort-vivants, possession de Andréas.

J (Nuit) : Attaque des abords de la mine et du village par les mort-vivants.

A partir de ce moment toutes les nuits la brume se lève et les mort-vivants envahissent le village.

J+1 : Le village panse ses plaies et se prépare à un éventuel nouvel assaut.

J+1 : Carmilla rejoint Andréas et se fait piéger, Andréas part pour le laboratoire.

J+2 : A l'aube Gregor affolé prévient de la disparition de Carmilla.

J+4 : Andréas arrive à son laboratoire et trouve la dernière pièce intacte.

J+5 : S'il n'a pas été aidé Adrar retrouve Carmilla et fait brûler la maison d'Andréas.

Le tableau de Hilda détruit les attaques cessent, la mine et les marais étant à « nettoyer ».

J+8 : Andréas repart de son laboratoire pour conquérir le vaste monde ...

la « bête » qui rôde et dont il a entendu parler par les paysans et les chasseurs qu'il croise de temps en temps, ainsi que leur parler de Flussberhof telle qu'elle est aujourd'hui (depuis l'arrivée des humains, pas avant). Il regardera partir les PJs en nourrissant un corbeau qui se posera sur son épaule. **Attention, très important**, au minimum Ermuyn doit se présenter pour que les PJs puissent faire le rapprochement avec le texte de la mine. En fait Ermuyn est... Ermuyn. Morr lui a accordé le droit de balader entre les deux mondes, mais il ne contrôle pas ce pouvoir. Un coup il est là, un coup il n'est pas là (et sa cabane non plus). Il attend que le nécromancien soit détruit. Ensuite il restera définitivement auprès de Morr.

◆ Invités d'honneur

Les personnages sont reçus en grande pompe à Flussberhof. En effet le marchand qui a acheté le terrain a expliqué à Gregor qu'une mine pourrait s'y ouvrir. Celui-ci s'est dit cela pourrait apporter une vie un peu plus confortable aux habitants. Il fait donc guetter le convoi depuis des semaines et les chambres de l'auberge sont prêtes et réservées pour les membres du groupe. Gregor les invite le soir même dans son manoir pour un grand repas. Le lendemain Gregor peut même réquisitionner quelques paysans pour les aider à installer leur camp.

◆ Ouverture de la mine

Afin de savoir si elle est exploitable la mine doit être ouverte. Après une semaine de travaux et de

dynamitage, l'éboulement est percé en fin d'après-midi. Un vent glacé et nauséabond s'échappe alors de la mine. Le nécromancien s'est enfuit et recherche un hôte à l'âme aussi noire que la sienne. Tout d'abord il passe réveiller les morts dans le marais puis il se dirige vers le village. Il trouvera Andreas en milieu de nuit.

◆ Tout s'emballe

La nuit le camp est attaqué par des mort-vivants sortant de la mine (quelques-uns des nains et des mort-vivants qui ont été enterrés vivants) et remontant la montagne depuis les marais. Submergés par le nombre, la meilleure solution pour les PJs consiste à se replier vers Flussberhof.

A Flussberhof la brume recouvre le village et les morts du cimetière se sont joints à ceux du marais. Les habitants se sont retranchés dans leurs maisons et Adrar et les miliciens dans la taverne. Dans la brume une voix fredonne « Tombe, tombe, tombe la neige... » Le fantôme d'Hilda, devenue folle, a été rappelé par Andreas et hante le village, commandant aux squelettes, zombis et chiens de combat mort-vivants. Sa première victime a été son mari. Elle dirige les troupes et plus elle s'approche plus la comptine est audible. Elle semble une apparition éthérée au visage dissimulé par une capuche. Elle n'entre en combat que forcée, préférant laisser ses chiens faire le travail. Elle ne se sert pas non plus de son pouvoir d'éthérialité, ses soldats ne pouvant pas la suivre. Frederich a été dévoré par les chiens morts-vivants. Les paysans ont été attaqués par les morts du marais. A l'aube la brume se lève et les morts se retirent dans le marais ou suivent Hilda vers la mine où ils passeront la journée.

◆ Occupation des PNJs durant cette période

Première nuit : Tout le monde se terre et prie.

Premier jour : On dénombre les victimes, brûle tous les corps que l'on trouve, répare les fortifications qui

Remarques sur le scénario

Ce scénario est conçu pour des PJs spécifiques et se conclue par la mort du nécromancien. Cependant il peut très facilement être transformé.

Tout d'abord il peut se jouer avec des PJs de passage. Les mineurs deviennent alors des PNJs. Ils ouvrent la mine et périssent la première nuit.

Ensuite la fin du scénario peut devenir bien plus ouverte : Andreas peut s'enfuir lors de la confrontation finale ou les PJs peuvent mettre trop de temps à comprendre ce qui se passe et lui laisser le temps de disparaître. Dans ce cas un puissant nécromancien aura été relâché dans la nature. Cela peut donner lieu à une quête dans laquelle Morr ne serait pas inactif. Guillaume, choqué par le traitement infligé à sa nièce (devenue autiste pour protéger son âme), pourrait demander aux PJs de retrouver et éliminer Andreas et les « les Damnés » en se basant sur le journal d'Andreas.

tombaient en ruine, rassemble le peu de paysans qui restent pour les protéger dans Flussberhof. Tout le monde est très occupé. Andreas vient prendre des nouvelles à l'aube puis rentre dormir et reprendre des forces.

Deuxième nuit : Tout le monde se terre à nouveau, attendant l'aube. Au début de la nuit Carmilla s'échappe du manoir par sa fenêtre et part retrouver son Andreas. Celui-ci possédé et totalement fou la fait pénétrer dans son antre. Il a animé ses « sculptures » qui hurlent de douleur. Il torture atrocement la belle Carmilla dans ce décors d'apocalypse puis la crucifie et place la croix au centre de ses « tableaux » afin de finir de la rendre folle. Puis il s'en va, direction son ancien laboratoire où il compte retrouver de quoi se fortifier.

Deuxième jour : A l'aube Gregor débarque affolé dans la taverne où il sait trouver Adrar. Carmilla a disparu. S'il est laissé seul, Adrar, trop occupé, ne la trouvera pas avant trois jours.

A partir de là le cycle (la nuit la brume s'installe et les morts arrivent, menés par Hilda, le jour la brume se lève et les morts se retirent dans la mine) continue jusqu'à ce que Hilda soit éliminée (soit en tuant son spectre, soit en détruisant les « tableaux » chez Otavio). Dans ce cas les mort-vivants n'ont plus de champion pour les mener et les attaques cessent. La mine et le marais sont cependant toujours infestés.

Si les PJs décident de prendre d'assaut la mine (défendue par les morts vivants le jour), dans la première salle après l'entrée (salle où l'on entreposait les outils) ils trouvent gravé sur un pan de la paroi le message d'un prêtre de Grungni qui n'est pas mort dans l'explosion mais qui a succombé peu après au poison. Voir le premier texte joint. *(Remarque : à la place le prêtre peut avoir rédigé le message sur un parchemin à la lueur de la dernière torche et scellé dans un étui l'ayant miraculeusement conservé. Cette variante possède trois avantages : la longueur du texte devient moins irréaliste, celui-ci peut être relu hors de la mine, ce qui évite donc un éventuel « oubli » du nom de l'alchimiste par un PJ distrait, et finalement cela permet de mener le texte à déchiffrer à Adrar s'il n'y a pas de nain parmi les PJs. Cependant cela ôte la possibilité de faire monter la tension car si le texte ne peut pas être emporté*



© Ghislain Thiery

l'équipe devra protéger le nain qui le lira pendant que les mort-vivants les assailliront en surnombre).

◆ Une bien vieille tour

Ayant découvert le message de la mine, les PJs devraient se diriger vers la cabane d'Ermuyn. Celui-ci n'est pas là, sa cabane non plus, mais l'ouverture vers le sous-sol est désormais trouvable. On accède alors sans problème, si ce n'est un vieil escalier tapissé de mousses et très glissant, à l'ancien laboratoire de Ermuyn. Tout est tombé en poussière depuis le temps, mais il reste un petit coffret intact, non verrouillé, dans lequel se trouvent le testament (deuxième texte ci-joint) et les trois fioles de poison.

◆ La confrontation finale

Andreas est retourné au laboratoire. Ermuyn pense avoir tout détruit mais c'est faux. Il est passé à côté d'une petite salle secrète. Le nécromancien dispose de quelques guerriers squelettes qui lui sont encore fidèles ainsi qu'un objet magique. Mais heureusement pour les PJs Andreas n'a pas encore la capacité d'absorber toute la puissance du nécromancien, celui-ci n'est donc que de « faible » puissance.

REGLE SPECIALE, CARACTERISTIQUES DES PNJS ET MONSTRES

◆ Règle spéciale :

Les mort-vivants ne sont pas sujet à l'instabilité dans la mine, dans le marais et dans la ville lorsqu'elle est sous la brume.

◆ PNJs :

- Andreas / Nermerrich : nécromancien niveau 2 (augmente progressivement en puissance).

Octavio / Nermerrich

M	CC	CT	F	E	B	I	A	P	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
5	38	35	4	4	9	53	1	1	49	48	57	47	43	27

Points de Magie : 32

Sorts : Magie Mineure (Alarme magique, Malédiction, Ouverture, Sons) – Magie de Bataille 1 (Aura de résistance, Boule de feu, Soins, Vol) – Magie Nécromantique 1 (Evocation de squelettes, Evocation d'un Champion squelette) – Magie Nécromantique 2 (Main de poussière, Contrôle des mort-vivants, Evocation d'un Héros mineur squelette, Extension du contrôle)

Equipement : dans la pièce secrète de son ancien laboratoire se trouvent 7 dents qui se transforment

en Héros mineur squelette et un Anneau d'énergie contenant 10 Points de Magie.

◆ Monstres :

Les caractéristiques des squelettes et zombies sont pages 251 et 252 du livre des règles.

- Hilda : Héros mineur spectre (règles détaillées page 254)

Hilda

M	CC	CT	F	E	B	I	A	P	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	61	0	0	5	28	60	5	1	-	28	28	28	28	29

Règles spéciales : Hilda ne se sert pas de son éthéralité et préfère paralyser ses victimes et les faire dévorer par ses chiens. Elle cause à chaque fois la Terreur. Elle fredonne sans cesse sa comptine.

- Chiens de combat mort-vivants : considérés comme des champions

Chiens de combat

M	CC	CT	F	E	B	I	A	P	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
7	51	-	6	4	15	50	2	-	-	43	14	43	43	27

Règles spéciales : ils escortent Hilda et provoquent la Peur chez tout être vivant.

PERSONNAGES PRE-TIRES

◆ Hergnar Manroc, ingénieur

Hergnar est un jeune nain qui a beaucoup de mal avec l'ordre établi. Il est entré très jeune dans la guilde des ingénieurs nains mais l'organisation très hiérarchisée et la soumission totale aux anciens qui lui étaient demandé l'ont dès le début rebuté. Il a néanmoins supporté cette ambiance durant deux ans avant de craquer et quitter la guilde. Il a été embauché à Nuln par une compagnie minière humaine, « la Compagnie Humbert, Foild & Guercio », au sein de laquelle ses compétences professionnelles ont rapidement fait autorité. Il est très souvent envoyé sur les chantiers et les mines à problème afin de trouver rapidement des solutions, chose qu'il apprécie grandement.

La compagnie a décidé de voir si la réouverture d'une mine d'argent éboullée dans les montagnes Noires est rentable. Les premières recherches sur la mine ont montré qu'il serait probable que ce soit une très ancienne mine naine. Hergnar a donc été envoyé sur place afin d'étudier les possibilités de réouverture. La compagnie n'a pas lésiné sur les moyens en joignant Gleran Tedur et Keran Hardrigar, deux nains

respectivement chef de prospection et maître sapeur, à l'expédition. L'alchimiste Dasilvara aura pour mission de préparer les explosifs et Hans FierPied devra régler les éventuels problèmes diplomatiques avec les habitants de la ville voisine. De même pour l'escorte, la bande de Damien Amergon, une poignée de mercenaires, et Frederich Olmer un éclaireur ont été affectés au convoi. Mais la compagnie a laissé sous-entendre qu'il vaudrait mieux que la mine vaille ce déploiement d'efforts...

◆ Gleran Tedur, prospecteur

Gleran est un vieux baroudeur qui a prospecté dans presque toutes les montagnes du Vieux Monde. Ce ne fut pas toujours facile et d'ailleurs il fut l'un des seuls rescapés de sa dernière expédition. Il n'a dû sa survie qu'à ses talents de combattants et à sa jeunesse passée à combattre les gobelinoïdes dans les tunnels des montagnes du bout du monde. Il y a deux ans Gleran été embauché à Nuln par une compagnie minière humaine, « la Compagnie Humbert, Foild & Guercio », au sein de laquelle son expérience lui a valu le titre de chef de prospection.



La compagnie a décidé de voir si la réouverture d'une mine d'argent éboulée dans les montagnes Noires est rentable et Gleran a été affecté à l'équipe qui fera cet essai. La compagnie n'a pas lésiné sur les moyens en joignant Hergnar Manroc et Keran Hardrigar, deux nains respectivement jeune ingénieur ambitieux et maître sapeur expérimenté, à l'expédition. L'alchimiste Dasilvara aura pour mission de préparer les explosifs et Hans FierPied devra régler les éventuels problèmes diplomatiques avec les habitants de la ville voisine. De même pour l'escorte, la bande de Damien Amergon, une poignée de mercenaires, et Frederich Olmer un éclaireur ont été affectés au convoi. Mais la compagnie a laissé sous-entendre qu'il vaudrait mieux que la mine vaille ce déploiement d'efforts...

◆ Keran Hardrigar, sapeur

Keran en a vu de toutes les couleurs dans sa jeunesse. Il a combattu les gobelinoïdes dans de nombreux tunnels des montagnes du bout du monde avant de se spécialiser dans les explosifs et de rentrer chez les sapeurs. Durant de longues années il s'est évertué à utiliser ses talents contre les peaux vertes mais l'âge venant il s'est assagit. Il a donc changé de voie et il y a trois ans est entré dans « la Compagnie Humbert, Foild & Guerco », une compagnie minière humaine basée à Nuln au sein de laquelle son expérience lui a permis de rapidement obtenir le titre et la paye de maître sapeur.

La compagnie a décidé de voir si la réouverture d'une mine d'argent éboulée dans les montagnes Noires est rentable et Keran a été affecté à l'équipe qui fera cet essai. Le groupe d'étude est composé de Hergnar Manroc un jeune ingénieur nain ambitieux, Gleran Tedur, un nain prospecteur qui a lui aussi combattu les peaux vertes au cœur des tunnels. Par contre c'est un jeune humain assez inexpérimenté, l'alchimiste Raphaël Dasilvara, qui aura pour mission de préparer les explosifs et cela inquiète plutôt Keran. Hans FierPied, un hobbit, devra régler les éventuels problèmes diplomatiques avec les habitants de la ville voisine. L'escorte est assurée par la bande de Damien Amergon, une poignée de mercenaires avec qui Keran a déjà travaillé et dont l'efficacité est remarquable et Frederich Olmer, un éclaireur.

◆ Raphaël Dasilvara, alchimiste

Raphaël est un tout jeune alchimiste à peine sorti de l'apprentissage. Elève doué dans toute la partie théorie, il souffre malheureusement d'une maladie chronique qui a manqué plusieurs fois de provoquer d'importants dégâts. Il vient de s'engager pour « la Compagnie Humbert, Foild & Guerco », une compagnie minière humaine basée à Nuln.

La compagnie a décidé de voir si la réouverture d'une mine d'argent éboulée dans les montagnes Noires est rentable et pour sa première mission Raphaël a été affecté à l'équipe qui fera cet essai. Le groupe d'étude est composé de Hergnar Manroc un excellent

ingénieur nain, Gleran Tedur, un vieux nain prospecteur dont les mineurs vantent les mérites et Keran Hardrigar, le vieux maître sapeur nain qui devra utiliser les explosifs concoctés par Raphaël. C'est le meilleur sapeur de la compagnie et on le dit peu commode. Hans FierPied, un agréable hobbit, devra régler les éventuels problèmes diplomatiques avec les habitants de la ville voisine et l'escorte est assurée par une bande de mercenaires commandés par Damien Amergon et Frederich Olmer un éclaireur. Il va sans dire que Raphaël compte bien essayer de se montrer à la hauteur de cette première mission.

◆ Damien Amergon, sergent mercenaire

Depuis sa prime jeunesse, Damien a montré des prédispositions au commandement et au combat. Il s'est rapidement distingué et a pu monter une petite équipe de 5 mercenaires. Ses hommes lui sont fidèles et lui font une confiance aveugle. Damien a une très bonne réputation de loyauté et fidélité et c'est pour cela qu'il a autant de propositions et de travail. Encore quelques années et il pourra se retirer en paix.

« La Compagnie Humbert, Foild & Guerco », une compagnie minière humaine basée à Nuln avec qui il travaille assez souvent, l'a de nouveau engagé. On lui a demandé d'escorter une équipe de prospection jusque dans les montagnes Noires et d'assurer leur protection. La compagnie a aussi engagé Frederich Olmer un éclaireur de très bonne réputation lui aussi. La seule personne qu'il connaisse dans l'équipe de prospection est un vieux maître sapeur nain, Keran Hardrigar, avec qui Damien a plusieurs fois eu l'occasion de travailler. Le chef de l'expédition est un soupçonneux petit hobbit, Hans FierPied.

◆ Frederich Olmer, éclaireur

Frederich n'a jamais su tenir en place. Il a fui très tôt de chez ses parents pour rejoindre une caravane itinérante avec qui il a appris l'art du voyage. A 14 ans il vendait ses services comme guide convoyeur et est désormais reconnu comme un excellent éclaireur. Mais lors de sa dernière expédition, le convoi qu'il devait protéger s'est fait assaillir sans qu'il ait pu détecter l'ennemi. Tous furent exterminés mais rien ne se sut. En tous cas c'est ce que Frederich croyait jusqu'à ce que « la Compagnie Humbert, Foild & Guerco », une compagnie minière humaine basée à Nuln l'engage pour servir d'éclaireur au cours d'une expédition vers les montagnes Noires. Frederich a alors été contacté par une compagnie rivale, « la Compagnie Derner Tirell & Silvener », qui l'a menacé de révéler son échec. Cela conduirait la réputation de Frederich à la ruine et celui-ci s'est donc résolu à accepter le marché qui lui était proposé : ramener à « la Compagnie Derner Tirell & Silvener » un maximum d'informations sur la mine que l'expédition part étudier. Tout ce que Frederich sait de l'expédition c'est qu'elle est commandée par un



hobbit, Hans FierPied et escortée par la bande de mercenaires de Damien Amergon qui a une réputation d'honnêteté à toute épreuve.

◆ « Hans » Brando FierPied, marchand

Brando FierPied est un hobbit qui a réussi. Il a profité d'une très bonne éducation dans les écoles d'Altdorf pour s'orienter vers son domaine de prédilection : le commerce. Brando est effectivement très doué pour la diplomatie et les stratégies commerciales. Brando a changé de nom pour s'en trouver un plus respectable, « Hans » et travaille depuis six ans pour « la Compagnie Humbert, Foild & Guerco », une compagnie minière humaine basée à Nuln. Récemment une ancienne mine naine éboulée a été découverte au fin fond des montagnes Noires. La découverte a été gardée secrète pour éviter que la concurrence, et notamment « la Compagnie Derner Tirell & Silvener », ne les prenne de vitesse. En effet

c'est dans cette zone que quelques traces de mithril ont été découvertes et il se peut que la mine ne contienne pas que de l'argent. La compagnie a donc rapidement acheté les terres au nobliau local, Gregor de Rubecker, et envoyé ses meilleurs éléments vers la petite ville de Flussberhof afin de tirer cela au clair. L'équipe de prospection est composée de Hergnar Manroc un jeune ingénieur nain très ambitieux mais efficace, Gleran Tedur le meilleur chef de prospection nain, Keran Hardrigar un maître sapeur très compétent. Seule ombre au tableau, le très jeune alchimiste Dasilvara aura pour mission de préparer les explosifs. Il est talentueux mais semble jouer de malchance. Pour l'escorte les mercenaires de Damien Amergon ont été engagés pour leur honnêteté et leur fiabilité à toute épreuve, ainsi que Frederich Olmer, probablement un des meilleurs éclaireurs. Mais les dirigeants de la compagnie ont laissé sous-entendre qu'il vaudrait mieux que la mine vaille ce déploiement d'efforts...

DOCUMENTS ECRITS

TOI QUI LIS CES RUNES SACHES QUE NOUS NE SOMMES PAS MORTS EN VAIN. LE NECROMANCIEN EST FINALEMENT DETRUIT. GRACE A LA BENEDICTION DE GRUNGNI NOUS AVONS DEFAIT SES ARMEES MAIS NOS PERTES FURENT TERRIBLES. DE NOTRE VAILLANT BATAILLON IL NE RESTAIT PLUS QU'UNE POIGNEE D'ENTRE NOUS ET JE SUIS DESORMAIS LE DERNIER. CHAQUE COMPAGNON QUI TOMBAIT SE RELEVAIT POUR NOUS COMBATTRE. QU'IL EST DIFFICILE DE DEVOIR SE BATTRE CONTRE LES SIENS ! MAIS, MALGRE TOUTES CES EPREUVES, NOUS L'AVONS ACCULE ET IL S'EST RETRANCHE ICI. NOUS NE POUVONS LE LAISSER REPENDRE DES FORCES. L'HONNEUR NOUS A DICTE NOTRE CONDUITE. NOUS SOMMES ENTRES ET AVONS FAIT FRONT POUR DONNER DU TEMPS AUX DERNIERS SAPEURS, POUR QU'ILS PUISSENT POSER LES EXPLOSIFS ET LES FIOLES DE POISON. ET NOUS AVONS CONDAMNE CES LIEUX ET EMPOISONNE CET AIR. LES MORTS-VIVANTS ET L'EXPLOSION ONT EU RAISON DE MES DERNIERS COMPAGNONS ENCORE DEBOUT ET JE SENS DEJA EN MOI L'EFFET DE LA TOXINE, EXACTEMENT TEL QU'ERMUYN L'ALCHIMISTE ME L'A DECRIT. MES MAINS TREMBLENT DESORMAIS ET MA VUE SE BROUILLE. JE SAIS QUE DANS PEU DE TEMPS JE COMMENCERAI A VOMIR DU SANG ET PUIS JE M'ETOUFFERAI. MAIS JE SAIS AUSSI QUE LE NECROMANCIEN LUI AUSSI MOURRA AINSI, ET C'EST BIEN. TEL EN A DECIDE GRUNGNI.



Mon nom est Ermuyn l'Alchimiste. Au cours de mes jeunes années j'ai longtemps prêté main forte aux troupes qui luttèrent contre les non-morts. La dernière grande bataille que j'ai connue a opposé le clan de Neufs Piliers à Nermerrich le nécromancien. Nous l'avons vaincu mais au terrible prix de l'extermination totale du clan. Le sacrifice de mes vaillants compagnons a permis de murer cet être abject dans une ancienne mine proche d'ici et ainsi de le tuer. J'ai longtemps cru Nermerrich mort mais en étudiant ses grimoires découverts dans son antre j'ai trouvé un rituel qui lui permettrait de se placer dans une sorte de stase et ainsi survivre à l'état d'esprit durant des millénaires. A son réveil il pourrait infecter un être vivant et prendre possession d'un nouveau corps. Retrouver sa totale puissance lui prendrait du temps mais serait certain. Je ne sais si Nermerrich a réussi à exécuter ce rituel qui draine énormément de puissance magique mais si c'est le cas alors le libérer de la mine équivaut à lâcher une bête féroce et sanguinaire sur le Vieux Monde. En conséquence, dans l'éventualité où cela se produirait, j'ai mis au point une toxine qui permettra de le détruire une fois qu'il aura infecté un hôte. Il faudra l'introduire dans le sang de l'hôte par n'importe quel moyen puis le brûler. La toxine permettra alors que les flammes atteignent l'esprit de Nermerrich. Sur la carte ci-dessus sont indiqués les emplacements de ce laboratoire, de la mine et du laboratoire de Nermerrich. S'il se réveille il devrait logiquement tenter de s'y rendre pour reprendre des forces. Comment pourrait-il savoir que j'y ai tout détruit ?

A vous qui trouvez ces mots je vous lègue la terrible charge de détruire cet esprit maléfique. Ma vie m'abandonne, je n'ai plus la force de reprendre le combat. Que Grungni vous aide !

Feedback des parties de test

Partie avec les pré-tirés

Seul l'éclaireur, parti en reconnaissance, a rencontré Ermuyn en début de partie. Jusqu'à l'ouverture de la mine les joueurs se sont focalisés sur la bête dont les paysans leur avait parlé. Puis, attaqué la nuit suivant l'ouverture de la mine, ils se sont réfugiés à Flussberhof. Là ils ont pensé que l'esprit échappé de la mine était la forme qui se matérialisait dans le village (en fait Hilda) et ont fait la confusion presque jusqu'à la fin. Après la lecture du texte dans la mine ils se sont rendu chez Ermuyn au lieu de rechercher Carmilla qui venait de disparaître et ont compris qui était vraiment derrière tout cela. Mais ils n'ont soupçonné Andréas d'être le corps possédé que bien plus tard, celui-ci étant déjà parti. Ils ont détruit les tableaux puis se sont lancés à la poursuite du nécromancien qu'ils n'ont rejoint qu'à son laboratoire. Ils l'ont finalement éliminé durant le combat final.

Partie avec personnages classiques (par Mario)

Un de mes PJs est victime d'une maladie. Après recherches, il a découvert le nom d'un alchimiste dans un grimoire, qui l'a amené à monter une expédition vers Flussberhof. En route, ils rencontrent Ermuyn. Arrivés au village, les personnages découvrent les habitants et les tensions internes, et entendent parler de la mine. Deux des PJs, plus fous que les autres, rendent en secret une petite visite (nocturne !) à la mine avant de rentrer en courant, juste à temps pour prévenir les autres du danger imminent. Tout le monde se calfeutre.

Les personnages comprennent rapidement que le problème vient de la mine, mais font l'impasse sur Andreas (qu'ils cataloguent tout de même comme « à surveiller »). Arrivés à la mine, le nain lit le texte pendant que les autres retiennent les morts-vivants (mais le nain ne se souvient plus du nom d'Ermuyn après être ressorti de la mine, privant ainsi l'équipe de la fin du scénario). Toutefois, un des PJs (le malade) découvre plus tard l'atelier d'Andreas, mais se trouvant seul, il ne prend pas le risque d'attaquer le nécromant. Mal lui en prend : pendant que le PJ cherche des renforts, le nécromancien s'enfuit, les PJs ont « résolu les problèmes », mais n'ont pas tout compris...

"Je rêvais d'une autre mort..."

Un scénario pour Rêve de Dragon par Benjamin Schwarz

Ce scénario convient à tout type de personnage, la plupart des difficultés pouvant être modulées... Néanmoins, compte-tenu du contenu peu représentatif de l'univers, ce scénario constitue certainement une mauvaise introduction à Rêve de Dragon.

En outre je ne saurais que trop recommander un maître expérimenté, l'essentiel du scénario reposant en effet sur des rendus d'ambiances et certaines parties pouvant dégénérer sur des situations réclamant une bonne pratique des règles essentielle à la fluidité du jeu (des mêlées ou des batailles rangées par exemple).

Prévoir une dizaine d'heures de jeu pour parvenir au bout de ce voyage.

Comme tous les dragons, durant le Second Âge Cioransirorisan a eu la fâcheuse tendance à rêver un peu trop de hauts-rêvants. Or pour son plus grand malheur son rêve devait compter Necrov, un homme qui devait élever la science thanataire au rang des arts. Depuis lors, Cioransirorisan n'a plus le sommeil tranquille.

Les personnages débiteront leur aventure dans un marais hostile où ils trouveront refuge dans une auberge cossue. Cette auberge ayant la faculté de se mouvoir erratiquement à travers les rêves, ils se retrouveront en Zoïe, patrie de Necrov. Dès leur arrivée en Zoïe, les personnages seront assaillis de cauchemars inspirés par le dragon et ayant pour but de les amener à l'aider à se débarrasser des morts-animés. En chemin vers les collines Èère où ils se rendent sous le coup d'un rêve, les personnages feront la connaissance de villageois bien sympathiques. Après une longue course-poursuite au travers de collines infestées de groins, les PJs découvriront le fameux laboratoire toujours habité par ses morts bien sympathiques.

Point sur le vocabulaire

Durant le scénario, pour des raisons de compréhension, deux termes seront utilisés avec une signification différente.

Les **morts-animés** désigneront des créatures capables de mouvements, mais sans réelle intelligence.

À l'inverse, les **morts-vivants** sont doués de raison.

LA ZOÏE

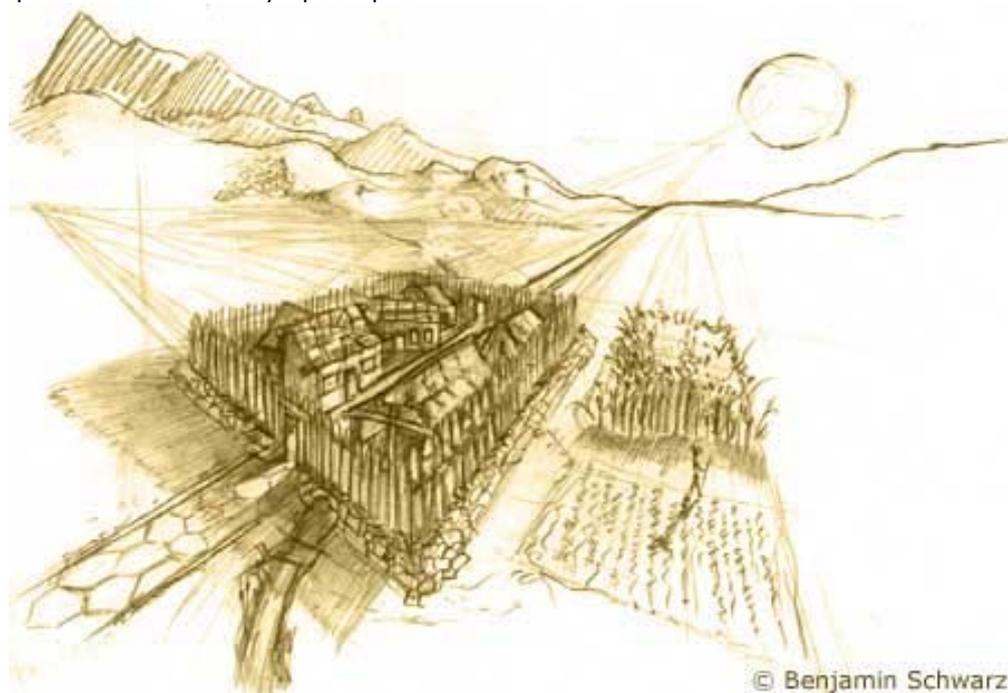
◆ Géopolitique de Zoïe

La région s'appelle la Zoïe, et ses habitants les zozios... Oui, j'ai honte. Elle est sous le contrôle de l'empereur de Zoïe, aussi appelé l'aigle, ou l'aigle de Zoïe ou encore le grand Zozio.

La capitale Perchouare est reliée au port de Poulaye par une route rectiligne pavée datant du Second Âge et sur laquelle il est très agréable de circuler. Le voyage d'une ville à l'autre se fait en 6 jours. Sur cette route se trouvent quelques villages à un peu moins d'un jour de marche les uns des autres.

La grande volière de Perchouare est un haut bâtiment de pierre de la forme du Colisée à Rome. En son centre se tient un monument de l'art de la fin du Second Âge : une gigantesque cage hémisphérique de près de 200 mètres de diamètre ornée de volutes de ferronneries des plus complexes et des plus raffinées.

À l'intérieur de la cage on peut admirer toutes sortes d'oiseaux des plus beaux au



© Benjamin Schwarz

plus laides, des plus raffinés aux plus dangereux... C'est aussi là qu'ont lieu les exécutions publiques, dont la plus spectaculaire, le picot. Le picot consiste à être conduit en la grande volière enduit de graisses et de graines afin de se faire picorer jusqu'à ce que mort s'ensuive.

◆ Poussins et aiglons

Chaque grande ville comprend une école des poussins, la basse-cour, où sont formés les futurs cadres de l'empire. Les poussins, en sortant, seront amenés à effectuer des tâches dans les villages allant de la sécurité à la gestion des ressources. La plupart du temps le ou les poussins officiant dans un village sont issus de ce village. Dans les villes, les poussins effectuent généralement des tâches de police et parfois de justice.

La haute cour de Poulaye permet aux poussins méritants de devenir des aiglons, les cadres d'élite de l'empire. Ils peuvent alors choisir entre une carrière militaire ou politique. Entre autre, ils peuvent entrer dans « l'aire », le conseil juridique et politique de l'empire, il leur revient entre autre de choisir les futurs poussins et aiglons, de juger les grands cas, de conseiller le grand Zoio.

◆ Villages de Zoie

Chaque village comporte une auberge tenue collectivement par les villageois et dont le bon fonctionnement est laissé à la discrétion du poussin local.

La porte de ces auberges est surmontée d'un écu sur lequel on peut lire un nom différent suivant la direction dans laquelle on marche. En allant vers Poularde, l'auberge s'appelle « auberge de Poularde », en allant vers Perchouare « auberge de Perchouare ».

◆ Les derniers hivers

Depuis quelques années les hivers à groins sont de plus en plus virulents.

Cioransirorisan qui dort de moins en moins bien à cause de ses locataires thanataires, a bien du mal à conserver une unité dans le tissu de son rêve. Depuis quelques années une brèche dans les collines d'Eères ne cesse de s'agrandir, laissant passer de plus en plus de groins.

Les villages avoisinants, Chardon et Lin, se sont naturellement préparés aux exactions hivernales en dressant des petites murailles de palissades et de pierres. Ces mesures sont bien suffisantes pour se protéger des petites bandes, mais cette année cependant une menace bien plus importante plane sur les villageois.

La déchirure ayant atteint une taille critique, elle a depuis quelques temps laissé pénétrer un nombre croissant de groins, et surtout Greunthaar empereur des groins a lui aussi malencontreusement franchi la

déchirure au début de l'hiver, suivi de nombreux partisans. Il a alors fédéré tous les groins qui sortaient de la déchirure, ce qui explique que l'hiver n'a pas été trop dur pour les villageois. À l'heure actuelle, ayant perdu l'espoir de rentrer chez lui, il a décidé de « conquérir » la Zoie.

◆ Greunthaar

Si on arrive vivant devant lui, il est tout à fait possible de s'entendre. Greunthaar s'ouvrira de ses problèmes aux personnages :

Il a besoin de régner, mais pour cela il lui faut un peuple sur lequel exercer son pouvoir... « Or ces humains sont fades et se cassent si vite. »

« Et puis ici il n'y a pas assez de sujets. »

« Et puis c'est vrai, c'est amusant la conquête, mais j'ai peur que ce soit fini trop vite... Chez moi au moins il y a Grah l'empereur D'Oubl avec lequel je fais régulièrement la guerre... D'ailleurs je suis certain que ce salopard profite de mon absence pour me piquer mon royaume. »

De fait, Greunthaar a quitté sa patrie en plein conflit et serait très heureux d'y retourner.



DEBUT DE SCENARIO

◆ Promenade dans les marais

C'est le crépuscule. Les PJs sortent mollement du gris-rêve, ils ont les pieds dans une boue saumâtre et végétale, l'air est frais et moite. Tout autour d'eux ils peuvent constater la présence d'arbres pourrissants phagocytés par des plantes parasites ou grimpantes. Ils peuvent déceler derrière eux une légère lueur jaune au travers de la brume montante. Le soleil décroît rapidement, les PJs commencent à avoir froid et leurs vêtements sont imbibés par l'air humide,



mais plus que tout les bruits étranges qu'on commence à entendre augmentent le sentiment d'urgence.

Commence donc une marche nocturne au milieu du plus putride des marais. Le MJ a toute latitude pour émailler la nocturne promenade. Voici quelques idées toutefois pour ceux qui en auraient besoin :

Il pourra par exemple les laisser trouver un petit îlot d'herbes sur lequel ils établiront un campement de fortune... Qui commencera à s'enfoncer dans l'eau après qu'ils aient dormi une petite heure... Et quoi encore de mieux que de les confronter à une ombre gigantesque qui passe à quelques mètres d'eux sans les voir. Les marais sont très fréquentés, on peut y voir le quota légal d'yeux luisants et y entendre moult bruits inconnus.

Bref je laisse soin au MJ d'émailler son récit de petits détails visant à rendre cette promenade nocturne éminemment désagréable. Que les personnages se sentent bien misérables, cela ne les rendra que plus heureux de trouver l'auberge.

◆ L'auberge des derniers voyageurs

Au moment où tout semble perdu, un des PJs croit déceler une lumière dans la nuit. Une lumière fixe, rassurante, vraisemblablement une lanterne, pas un feu. En s'approchant de la source lumineuse, les personnages découvriront une auberge cossue juchée au-dessus d'un petit îlot de terre ferme. L'auberge est entourée d'arbres qui la protègent des regards. Au-dessus de la porte entre-ouverte il y a un panneau indiquant « Au dernier voyageur ».

Les personnages découvriront un intérieur cossu et accueillant. Après une rapide investigation ils trouveront une personne couchée à même le sol ronflant à qui mieux mieux dans la cuisine de l'établissement au milieu de quelques cadavres de bouteilles d'alcool. L'homme, visiblement ivre, sert dans ses bras une gamelle en argent sur laquelle on peut lire en lettres dorées « carnax ». Autour de lui quelques feuilles de laitues blettes traînent sur le sol.

◆ Description de l'auberge

Cette auberge fait l'objet d'un scénario que j'ai eu bien du plaisir à jouer (« L'auberge des derniers voyageurs » de Denis Gerfaud, réédité dans « Trois reflets d'anciens rêves » par Multisim). Elle a la faculté de se déplacer entre les rêves. Pour les besoins du scénario je pars du principe que ce déplacement est régulier et a lieu toutes les semaines. Afin d'éviter que les personnages n'aient la possibilité de tomber dans le scénario lié à l'auberge, un éboulement a obstrué l'entrée aux caves.

◆ Alonzo et Carnax

Alonzo est un humain d'une trentaine d'années. Il est habillé de vêtements excentriques et criards (vestes à jabot, pantalons bouffants, grand chapeau, fraise, ...). De caractère cordial et de nature aimable il se

fait parfaitement à son nouvel emploi d'aubergiste commerçant.

Alonzo a tout fait dans sa vie, de l'ébénisterie à l'horlogerie en passant par la médecine et la cuisine. Pour son plus grand malheur il a appris toutes ces choses dans les villes spécialisées, là où l'enseignement est certes le meilleur, mais aussi là où la concurrence est redoutable.

Il y a un an une opportunité s'est offerte à lui : on lui proposait une superbe auberge à un prix très faible. Aussi s'est-t-il reconverti dans l'hôtellerie. Quelle ne fut pas sa surprise de découvrir un matin que son auberge « voyageait » toutes les semaines.

Alonzo s'est néanmoins rapidement fait à cette existence nomade, d'autant que l'auberge semblait douée d'un certain flair pour se « poser » aux endroits les plus propices pour le commerce. Doté d'un bon sens du commerce, Alonzo s'est donc rapidement créé un stock important de denrées de tous les pays et de tous les rêves qu'il troque, vend et achète au hasard de ses voyages. Son hospitalité attire aussi les clients qui paient content de petites fortunes (30 deniers la nuit) pour ses services (cuisine excellente, bain chaud parfumé, tout confort, vêtements remis à neufs et horions soignés).

Au cours de ses voyages Alonzo s'est entiché d'un animal de compagnie qu'il gâte éhontément. Carnax, qui lui a été vendu au marché des animaux de Ranag pour 3 pièces d'or, est un merveilleux « furlong » de compétition, pedigree garanti, en témoigne un épais dossier qu'Alonzo exhibe avec fierté et qui lui a été vendu en même temps que l'animal. Un jet aisé de zoologie permettra d'ailleurs aux personnages de comprendre qu'en fait de furlong, Carnax est une zyglute commune.

Le premier jour de son arrivée dans les marais, Alonzo ouvrant la porte assista avec effroi au départ de sa protégée. Reconnaisant son environnement naturel Carnax dans un grand cri de klaxon s'est précipitée dans les marais et depuis elle ère comme une âme en peine, en essayant de retrouver l'auberge.

Sachant que l'auberge devait repartir le surlendemain et se désespérant de voir revenir son animal de compagnie, Alonzo s'est mis à boire avec le résultat qu'on connaît... C'est dans cet état là que les PJs découvriront le tavernier malheureux.

Se réveillant avec une bonne cuite Alonzo n'en sera pas moins aimable. Il proposera naturellement ses chambres et ses services au PJs sans jamais parler d'argent. Si on lui demande ses prix il répondra 30 deniers. Si les personnages sont dans l'incapacité de payer Alonzo n'en fera pas toute une histoire, l'argent il en a bien assez, pour peu que les personnages lui soient sympathiques ou qu'ils l'aident dans quelques tâches qu'il ne maîtrise pas (réparer le muret de la cour, remettre en place une ou deux tuiles, ...) ce sera parfait. Si en outre ils lui ramènent Carnax, Alonzo se considérera comme leur éternel débiteur.

Pour ma part, afin de rendre le personnage un peu plus sympathique j'en ai fait un bavard impénitent



qui ne perd pas un instant pour se répandre sur ses très nombreuses expériences passées et je l'ai affublé d'un accent argento-roumain.

◆ Rallonger la sauce ?

Pour délayer le scénario on pourra par exemple temporiser l'arrivée des personnages en Zoïe en faisant aboutir préalablement l'auberge voyageuse sur une île sans rapport avec la Zoïe. Cela aura en outre l'avantage de leur donner une indication sur la période statique de l'auberge : une semaine.

Cela fait certes une semaine à passer avant de rentrer à franc-parler dans le scénario, ce qui peut motiver des aventures intermédiaires ou une période de convalescence tranquille pour un blessé ou encore la possibilité de refaire un stock de plantes et de fruits séchés, ou tout simplement des vacances bien méritées.

Quoiqu'il en soit, au cours d'une nuit tranquille l'auberge atterrit en Zoïe, sur une hauteur dominant la grande route de commerce reliant Perchouare à Poulaye.

LES REVES

Que serait un scénario « Rêve de Dragon » sans rêves de dragon ? Ce scénario comprend de nombreux rêves tous inspirés par le dragon neurasthénique.

Cioransirorisan est dérangé par la présence en masse d'éléments de cauchemar dans son rêve. Son état d'esprit déteint sur les habitants de la région provoquant des rêves morbides.

Les premiers rêves que les personnages feront seront assez diffus. Mais plus ils s'approcheront du laboratoire de Necrov et plus leurs rêves deviendront précis en même temps que leur animosité envers les morts grandira.

Pour garder une sorte de cohérence dans la trame

onirique et sous-entendre que ces rêves sont les émanations d'un dragon on pourra par exemple faire en sorte que pour chaque personnage un nouveau rêve est la suite logique de celui de la nuit passée, enrichi de nouveaux détails.

Au cours de ces rêves les personnages pourront tenter un jet de Rêve de plus en plus facile au fil des nuits (-6 pour le premier et augmentant de 2 chaque nuit jusqu'à 0). Ce jet réussi leur permettra de ressentir une présence tangible dans leur rêve : celle de Cioransirorisan. Une réussite particulière permet en outre de se douter que cette présence est celle d'un dragon. Concrètement, les personnages auront l'impression de ne pas être seul, d'être observé, cela se concrétisera par exemple par un souffle chaud et lent, comme celui d'une personne endormie et dont ils sentiront encore les effets au réveil. Ils pourront aussi par exemple avoir la nette impression que la lune est un oeil et qu'elle les observe... Petit à petit et au cours des réussites ils auront des indices sur la tangibilité de la présence et sur son identité.

Exemple : fin du rêve, un nuage passe devant les étoiles, le noir est total... soudain un mouvement. Ce qui ressemble à une paupière immense se relève lentement. Oui, c'est un œil... Et il fixe le personnage.

Ou bien faire se déplacer un nuage composé d'écaïlles...

◆ Conséquences des rêves

Dès le second rêve, les PJs commenceront à ressentir une gêne envers tout ce qui a trait à la mort. Cette gêne ira grandissante au fil des nuits à tel point qu'en journée, il faudra faire un jet de Volonté à 0 pour ne pas céder à l'énerverment, voir à la haine en présence d'un non-vivant.

Exemples de rêves

Les exemples qui suivent sont des bases pour comprendre la structure générale des rêves inspirés par Cioransirorisan. Ils sont de plus en plus dévoilés au fur et à mesure de leurs répétitions.

Premier rêve : la scène présente un lieu relativement lugubre (un cimetière aux tombes fraîches avec une silhouette indistincte en train de pelleter ; un gibet auquel pend un corps en état de décomposition avancée avec un homme encapuchonné l'observant de près ; promenade sur un champ de bataille jonché de corps où seul se meut une silhouette lointaine...). Le rêve se clôt inévitablement sur la vision de collines aux formes particulières à l'arrière-plan.

Second rêve : la silhouette semble prendre conscience de la présence du rêveur. Elle se retourne vers lui au moment où les morts s'animent (une fois la tombe ouverte, une main putréfiée en surgit et s'interpose entre le rêveur et la silhouette ; une échelle est posée contre le gibet et le corps suspendu se tord sous l'effet de convulsions ; la silhouette poursuit sa promenade et à sa suite les morts s'animent et rampent derrière lui). Ce rêve, qui devrait se manifester à l'auberge de Lin finira quasi invariablement par un cauchemar qui réveillera le personnage.

Troisième rêve : les morts s'en prendront au personnage. La silhouette n'est plus présente à partir de ce moment (un être putréfié quitte lentement sa tombe sous le regard impuissant du rêveur paralysé de peur tandis que tout autour la terre s'agite ; la corde se rompt et le pendu tombe au sol sans bruit avant de se mouvoir en direction du rêveur ; les morts se mettent lentement sur pied avant de marcher puis courir en direction du personnage).

Les rêves suivants iront crescendo dans l'horreur et mettront toujours plus à mal l'intégrité mentale du rêveur.

LA ZOZIE, LA OU TOUT COMMENCE

◆ Premier rêve

Au cours de la nuit de leur arrivée en Zozie, les PJs seront assaillis par un rêve très prenant (voir encart « Exemples de rêves »).

La seule chose qui soit réellement importante c'est qu'au moins un des personnages focalise sur la forme des collines d'Eères qu'il reconnaîtra au premier regard par la fenêtre à son réveil. Il aura alors une irrépressible envie de s'y rendre.

◆ Arrivée à Lin

Après une demi-journée de marche en direction des collines, les PJs arriveront au village de Lin. Le village est entouré d'une palissade de bois de 3 mètres fixée sur un socle de blocs de pierre de 2 mètres de haut. (Il en va de même des villages de Chardon et Tournesol qui subissent les hivers à groin depuis 8 ans.) Une route bien droite de pavés plats traverse le village.

La Zozie a une tradition d'hospitalité ancestrale et les PJs seront extrêmement bien accueillis par les

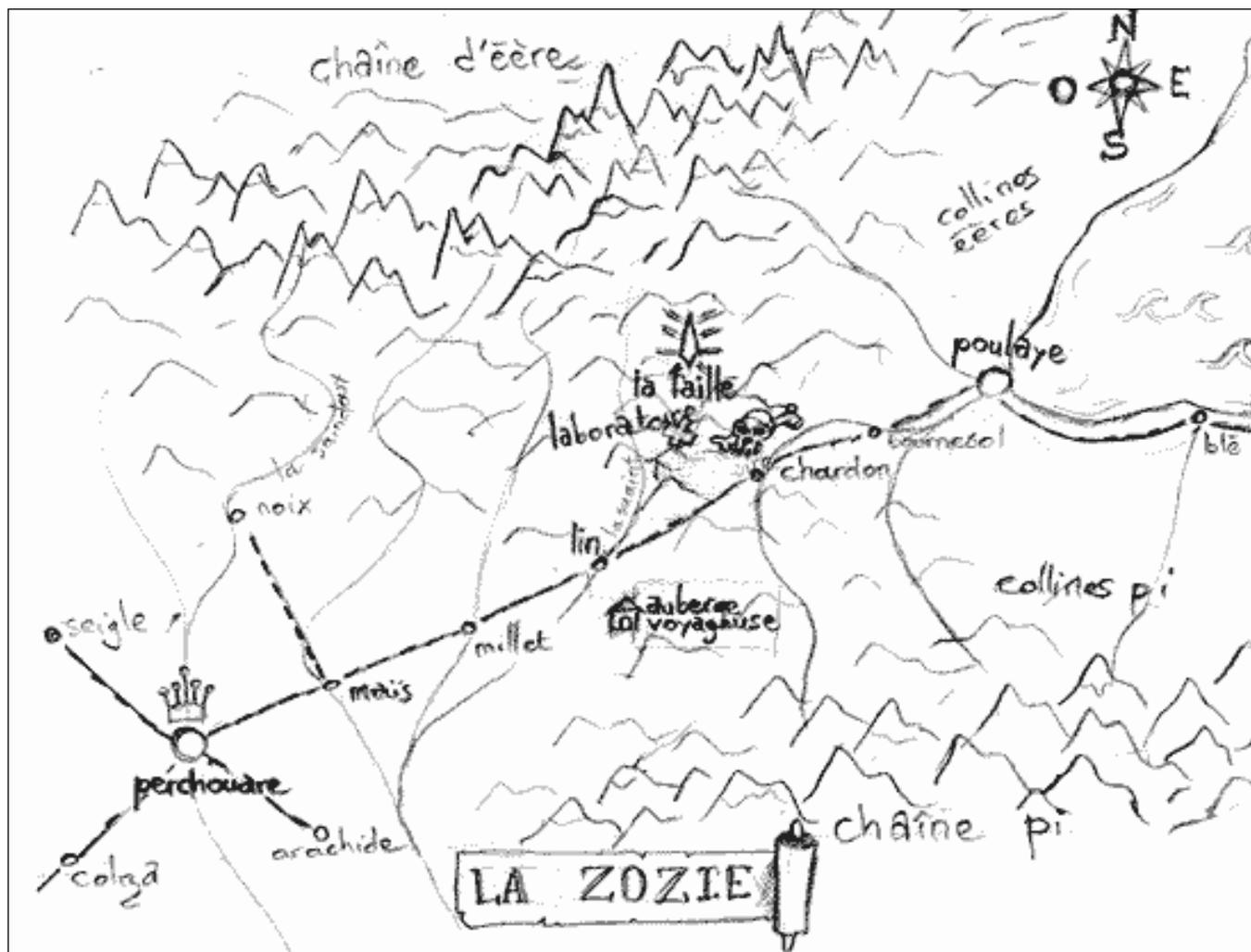
villageois. Toute personne rencontrée sera ouvertement aimable et serviable. Elle abandonnera volontiers son travail pour rendre service aux personnages et sera très heureuse de discuter avec eux. Les Linéins seront curieux de tout ce que les PJs auront à raconter et leur fourniront toutes les informations désirées.

Les villageois tenteront certainement de garder les PJs pour la nuit afin de faire plus ample connaissance. Si les PJs décident de rester, ils seront le centre de l'attention des villageois et une petite fête s'improvisera à l'auberge.

Dès qu'ils apprendront la destination des PJs ou si on les interroge sur leur mur, les villageois parleront des attaques qu'ils subissent depuis 8 ans tous les hivers. Des grands hommes à tête de cochon, par groupes de 5 à 10 en général, deux ou trois fois l'hiver. Mais l'année dernière on a eu droit qu'à un groupe et au début de l'hiver ! Ils doivent venir des montagnes... puisqu'ils viennent que quand il fait froid !

□ L'AUBERGE DE POULAYE

L'auberge est située en bordure de la route. Sur une pancarte au-dessus de la porte on peut lire « auberge





de Poulaye » lorsqu'on est dans la direction de Poulaye et « auberge de Perchouare » lorsqu'on vient de Poulaye.

À l'intérieur on trouvera des éléments de décoration hétéroclites : une grouine ainsi que des éléments d'armure grouine accrochés aux murs. Trois armures (datant de l'hiver passé) sont ornées d'un signe distinctif peint de manière fruste à la peinture rouge : la marque de Greunthaar.

□ LE POUSSIN DE LIN

Le poussin de Lin est un tout jeune homme, il n'est de retour dans son village que depuis trois jours et prend son rôle très à cœur, s'intéressant à toutes les discussions et ayant son mot à dire sur toutes les questions. Il passe ses journées à parader fièrement dans la seule rue du village, orné de sa tenue d'apparat et des signes distinctifs de sa fonction : le petit bec orange et la toque plumée.

□ LIN, VILLE DE CAUCHEMARS

Les habitants de Lin n'en sont pas fiers, mais si on leur en donne l'occasion ils s'exprimeront volontiers sur le sobriquet que leurs donnent les autres Zozios : « les cauchemardeux ». Depuis la nuit des temps les voyageurs qui passent par Lin sont affligés de cauchemars, ils voient des scènes de squelettes, de gibets, de cimetières.

Les habitants de Lin sont affligés des mêmes rêves, mais habitués à eux depuis leur enfance ils ne considèrent pas ces rêves comme des cauchemars.

Pour les habitants, cela doit être lié à la présence dans les environs (quoique certainement natif de Chardon... Rien de bien ne saurait venir de Chardon !) d'un ancien haut rêvant du nom de Necrov qui avait,

Ce que les joueurs peuvent savoir de Necrov

Un jet d'Intellect/Légendes/-4 permet de se rappeler cette figure légendaire du Second Âge. La qualité de réussite détermine l'étendue des connaissances :

Réussite normale : Necrov était un fou sanguinaire du Second Âge qui a mis la région à feu et à sang grâce aux armées de squelettes qu'il créait à l'aide de haut-rêvanterie.

Réussite significative : Necrov se doublait également d'un chercheur dans le domaine de la mort. Il a mené de nombreuses expériences et on dit que certaines de ses créations étaient même douées d'intelligence. Les légendes indiquent qu'il aurait survécu à sa propre mort.

Réussite particulière : Mais ce que peu de gens savent, c'est que cette image est pervertie par la peur de l'inconnu. Le haut-rêvant, savant incompris, menait ses études dans un but de compréhension de ce dernier mystère. Mis en marge de la société, ses études, menées sous le sceau du secret, étaient paraît-il des plus exhaustives. Pour poursuivre ses recherches onéreuses, il devait vendre ses services (comprendre « créations »).

Pour plus d'informations sur Necrov, consultez les annexes.

dit-on, commerce avec les morts. À la fin du Second Âge il aurait assujéti les villages de Zozie avec des armées de morts-vivants.

Le fait est que le dragon tente vainement d'attirer l'attention des passants sur la région, mais que le commun des mortels n'est pas en mesure de comprendre ce dont il s'agit... Les PJs seront-ils plus perspicaces ?

◆ Second rêve

Pendant la nuit qu'ils passent à Lin les personnages ne seront pas épargnés par les traditionnels cauchemars. Il s'agira d'une continuation du cauchemar précédent ; cela leur permettra de comprendre que leur rêve n'est peut être pas entièrement lié à la ville comme cela semble le cas généralement chez les voyageurs habituels.

Le cauchemar est si prenant qu'ils se réveilleront en criant et en sueur. Les plus émotifs d'entre eux refuseront même de se recoucher de suite. Leurs hôtes, réveillés par les cris, et forts de leur expérience se précipiteront à l'étage pour rassurer les mauvais rêveurs et leur proposer tisane et réconfort, « vous n'êtes certes pas les premiers à mal rêver dans mon auberge... Tenez prenez donc un peu de cette tisane, elle aide à faire dormir, vous voulez discuter ? »

Pour bien mettre en avant la nature draconique du rêve, on peut imaginer certains détails qui permettront des échanges d'informations entre personnages : les vêtements du mort sont bien les mêmes, cette personne encapuchonnée (Necrov) qui apparaît en arrière-plan... « Maintenant que tu en parles, oui, je l'ai vu dans la foule qui amenait le condamné, c'était le seul qui ne hurlait pas. »

DEPART DE LIN

Après une bonne demi-journée à marcher dans la campagne les personnages arrivent enfin aux environs de la colline. Là, au détour d'un des rochers ils surprennent un petit groupe de groins. Les groins sont en train de jouer aux échecs, un jeu qu'ils ont volé l'an passé à des marchands entre Lin et Chardon et dont ils ne connaissent manifestement pas les règles. « Tiens je jette le cheval sur ton truc... Hop, j'ai gagné... — Non, tu triches attends j'vais t'montrer moi... ». Ils sont vraisemblablement trop occupés pour repérer les PJs... À la discrétion du MJ.

Fait troublant pour des PJs observateurs, les armures des groins ainsi que leurs boucliers sont ornés d'un sigle peint, le même que celui qui aura pu être observé à l'auberge de Lin.

Quelle que soit la décision que prendront les personnages (continuer vers la colline ? revenir sur leurs pas ? éradiquer les groins ?), ils se rendront rapidement compte qu'ils sont entourés de tous côtés par de petits groupes de groins. Ils ont eu une chance éhontée d'arriver aussi loin sans se faire repérer... Mais la suite paraît compromise. Après



quelques heures de cache-cache, les PJs se feront immanquablement remarquer et devront rapidement fuir après d'éventuels combats dont les bruits attireront inévitablement d'autres groupes de groins. Les groins sont très inquiets de ce que l'on puisse ébruiter leur « attaque surprise ». Ils ont surtout très peurs de se faire botter le derrière par Greunthaar s'il venait à apprendre que la surprise est éventée.

Cette fuite (éventuellement nocturne et à la lueur de torches) se fera aux sons de « à mort les espions », « ils sont partis par-là », « là bas, je les vois ». Au bout d'une course-poursuite plus ou moins longue les PJs seront mis au pied du mur ; ou plutôt d'une falaise. Quelques mètres plus loin ils devinent l'entrée d'une grotte. Des bruits de battue venant de tous les côtés devraient motiver les personnages pour entrer dans la caverne.

Au bout d'à peine quelques mètres l'entrée se resserre et l'on est obligé de passer un par un. Derrière cet étroit boyau on découvrira une caverne d'environ cinq mètres de diamètre. Les groins se masseront devant l'entrée et tenteront de rentrer, mais seront rapidement découragés par l'étroitesse du boyau dans lequel ils ne peuvent rentrer qu'un par un et ont un malus de 4 pour se battre tant qu'ils n'arrivent pas à pénétrer dans la grotte.

De fait, les groins camperont devant la grotte et aucun d'entre eux ne préviendra Greunthaar de peur de se faire tabasser. Après avoir essayé la ruse « Sortez, on vous fr'as pas d'mal... », la pitié « Si vous sortez pas on va s'faire engueuler... », la menace « ça suffit maint'nant, si vous sortez pas on vous tue », les groins tenteront d'enfumer la caverne.

S'ils n'en avaient pas eu l'idée auparavant, la fumée commençant à pénétrer la grotte devrait motiver les personnages pour explorer le site. Un « N » gravé dans un mur devrait accaparer leur attention un bon moment alors que le véritable intérêt se trouve dans le mur en vis-à-vis. En effet, juste en face de la marque se trouve une illusion masquant un orifice dans le mur.

En franchissant l'illusion les PJs auront la surprise de glisser sur un toboggan de pierre en spirale. Après une descente qui leur semblera interminable, ils prendront pied dans un couloir droit aboutissant dans le laboratoire de Necrov. Les parois de ce couloir, comme celles du toboggan, sont aussi lisses qu'un miroir, c'est certainement du haut-rêve ! De fait il est impossible de remonter par le conduit. Une petite heure de marche dans le couloir amènera les personnages aux portes du fameux laboratoire.

◆ De l'évolution des rêves

À partir de la troisième nuit les rêves faits par les personnages se précisent, de même que la présence du dragon.

Continuant le rêve de la nuit précédente, les personnages se rêveront par exemple entourés de morts-vivants et poursuivis par eux. Au fil du rêve ils sentiront une haine des morts grandir en eux, et ceux d'entre eux qui auront senti la présence du dragon auront l'impression que cette haine ne leur appartient pas vraiment, mais plutôt qu'elle leur est offerte. Le rêve s'achèvera sur la destruction des morts-vivants... Le PJ pourra par exemple se sentir transporté dans les airs et balayer les morts avec ses bras ou... sa queue.

Ces rêves sont tellement présents que reveillés les PJs continueront à ressentir cette haine envers les morts-vivants. Concrètement il faudra par exemple qu'ils réussissent un jet de Volonté à 0 pour ne pas insulter ou simplement se précipiter belliqueusement sur tout ce qu'ils pourront assimiler à un mort-vivant.

DANS LE LABORATOIRE DE NECROV

◆ Arrivée dans le laboratoire

Après une heure de marche dans un couloir lisse et étroit dans une obscurité totale (à moins qu'ils n'aient réussi à allumer une torche ou une lanterne) les PJs percevront d'abord une lumière feutrée qui se réfléchit sur les murs lisses, puis des voix :

« Allez, je relance de deux boutons de culotte... — et moi d'un verre du patron... Pour voir... — Brelan de squelette... — full aux crânes par les vers... — Sacré pépé Ravaches, si t'en avais encore une j'dira bien qu'tas une veine de cocu... — mouairf ch'uis sûr qu'l'as encore triché... »

Dans une pièce carrée quatre personnes (pépé Ravaches, pépé Mornique, papi Vardiougue et le Pt'it dernier) sont en train de jouer aux cartes à la lueur d'une torche autour d'une table. Dans le coin opposé on devine la présence de deux portes, une dans chacun des murs en angle. Dans un autre coin de la pièce, négligemment balayée, un tas d'os. Un examen attentif des joueurs de cartes permettra de déceler qu'ils ont un air... mort ! Cet examen sera assez bref étant donné que le Pt'it dernier n'est rien moins qu'un squelette...

Voilà comment les PJs entreront en contact avec le monde de l'au-delà dans les profondeurs d'une cave.

Les PJs pourront avoir peur ou être pris de tremblements devant cette vision macabre, mais les quatre joueurs de cartes ont l'habitude de ce genre de réaction. Ils n'auront alors de cesse que de rassurer les PJs :

« Salut les jeunots, moi c'est papi Vardiougue, et ça c'est mes copains pépé Ravaches, pépé Mornique et l'Ptit dernier... » dira t'il de sa voix enrouée en tendant une main amicale et momifiée. Il tentera un sourire amical ce qui aura pour effet de tirer ses chairs asséchées et fera craindre qu'elles ne craquent sous la tension.

Interrogés sur le tas d'os, pépé Vardiougue commencera à dire « ce sont des collègues... » alors qu'au même instant pépé Ravaches qui ne brille pas par son intelligence commencera à déclamer mornement « ça c'est de visite... » et se taira sous le coup de coude de son voisin Mornique.

Vardiougue reprendra alors... « Bah, à quoi bon vous le cacher, la plupart des visiteurs ont des réactions... Pour le moins... hostiles. Que voulez-vous, dans ces cas là nous sommes obligés de défendre chèrement notre vie... si vous me permettez l'expression ». Après quelques échanges de paroles pas trop hostiles les morts inviteront les vivants à les suivre afin de « les présenter aux autres ».

Si les personnages s'obstinent dans une attitude hostile, les morts se mettront à hurler « alerte » et se jetteront contre les envahisseurs. Seul le pt'it dernier possède une arme, les trois autres n'en ont pas.

Après cinq rounds de combat d'autres morts entreront dans la pièce et commenceront par s'équiper dans la salle d'arme avant de rejoindre la mêlée.

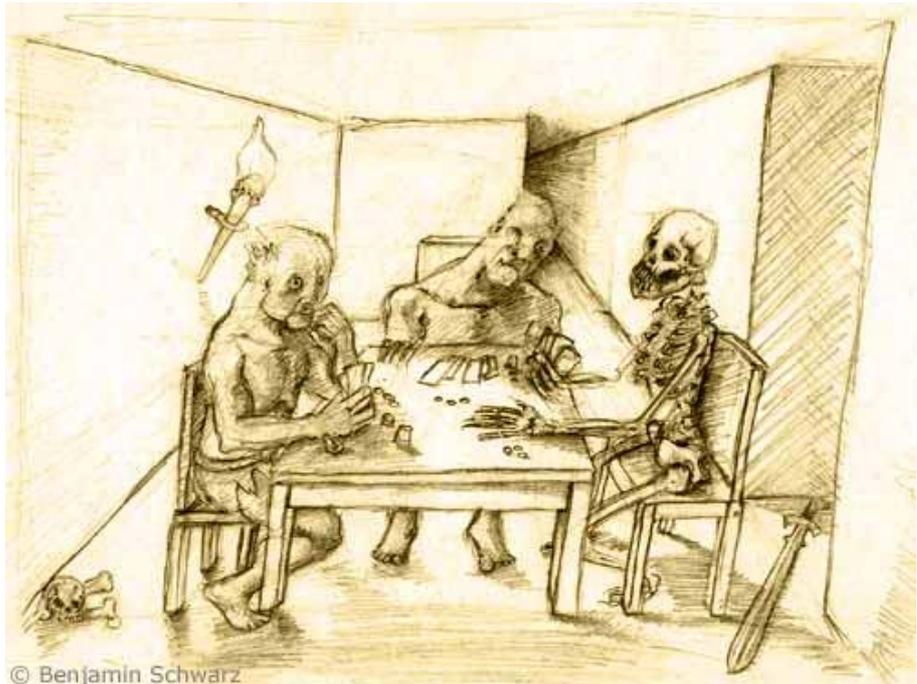
Le combat devrait être pitoyable car la plupart des morts ne sont pas très doués dans le maniement des armes. Même Pépète, Léonce, Léonide, Mathilde et Chloée (les 3 poules et le cochon) seront de la partie.

Si les personnages tuent tous les habitants du laboratoire, il faudra qu'ils se débrouillent tous seuls pour glâner des informations et se sortir du laboratoire...

♦ La faune du laboratoire

Le laboratoire de Necrov est habité par toutes sortes de morts issus de ses expériences.

Ces habitants sont principalement humains, mais il y a aussi des animaux : le chat de Necrov, quelques poules ainsi qu'un cochon mort qui gambadent aussi gaiement que leur regard glauque et inexpressif le leur permet (La plupart de ces animaux ont servi à la mise au point des sorts de personnalité et de



© Benjamin Schwarz

pensée). Il y a aussi Pépète, un puzzle organique qui claudique sur trois pattes de chien mal cousues de gros fil poissé à un corps de chèvre et possède une tête de cochon et une pensée humaine. Sa quatrième patte s'est décousue depuis un siècle et les habitants du laboratoire n'ont rien pour la recoudre. Ils seront ravis si les personnages leur proposent du matériel de couture pour la réparer, voilà qui serait de nature à détendre l'atmosphère.

Les visites sont rares, et les résidents sont heureux de toute nouvelle présence. De manière générale, le moindre cadeau apporté par les personnages sera accueilli avec force joie par ces morts qui sont sans moyen depuis des siècles, tout ce qui pouvait être utilisé l'ayant déjà été, de la toile de lit en passant par le bois des meubles.

De manière générale, les habitants du laboratoire sont dans un assez piteux état. Leurs vêtements sont en lambeaux et leurs chairs sont sèches et calleuses, les réserves leur permettant de se tenir en forme ayant été épuisées depuis longtemps. En dernière instance, les plantes nécrophyles à la base de leurs remèdes ayant fanées, ils se sont résolus à utiliser la terre de leurs pots pour faire leurs cataplasmes... Mais depuis, longtemps les draps ont disparus et il leur est impossible de faire des compresses.

Seul pépé Mornique a gardé un peu de fraîcheur grâce à un baume qu'il a méticuleusement conservé et caché dans un seau renversé dans les latrines... auxquelles il n'a malheureusement plus accès depuis que papi Moldan y a élu domicile.

Ils auraient pu partir me direz-vous... C'est malheureusement sans compter sur la catastrophique prolifération des plantes nécrophages qui, parties du laboratoire, ont rapidement envahi la corniche. Ou de la plaque nécrofuge qui empêche tout mort de passer par le puits.



Les morts seraient très heureux de partir enfin de ce « trou à rat », ils ont envie de voyager, de voir du pays. Ils essaieront d'ailleurs de faire déblayer la corniche à leurs nouveaux amis en trouvant le moindre prétexte. Une fois la voie dégagée vers la corniche, s'ils voient que les PJs ont le moyen de s'en aller, un bout de corde ou des vêtements à nouer pour faire une corde, ils essaieront de s'en emparer d'une façon ou d'une autre. En effet, La falaise dans laquelle la corniche est taillée est particulièrement lisse, offrant peu de prises et il sera très difficile même à un bon grimpeur de la descendre (20 mètres, difficulté -6, un point de tâche par mètre).

« Oui, vous pouvez prendre les livres dans la chambre du patron, mais laissez-nous vos capes et vos vestons... Et puis vos pantalons aussi... Ah ! j'avais oublié comme c'est beau un corps sain... »

Ils pourront même aller jusqu'à menacer les personnages avec des armes prises dans la salle de garde. Ils les traiteront d'ailleurs sans ménagement s'ils sentent que les PJs ont l'intention de partir en les laissant sur place !

« Ça fait quatre siècles qu'on est là... On peut pas vous laisser partir comme ça, comprenez, on est pas des monstres, mais on en a marre, alors filez-nous vos fringues, nous on se casse... »

Les morts-vivants partagent tous la propriété de pouvoir contrôler à vue leurs cousins morts-animés à raison de deux fois leur caractéristique Rêve en nombre d'individus.

S'ils sentent qu'ils peuvent proposer le contrôle des squelettes contre leur départ ils le feront très certainement, en échange de quoi ils demandent aux personnages de retirer la plaque nécrophage qui leur bloque le passage par le puits.

Les habitants du laboratoire sont à la frange entre des créatures vivantes et des créatures de cauchemar. En bref, elles ne disposent que de deux caractéristiques, Rêve et Taille mais ne disposent pas de l'intangibilité et aucun jet de rêve n'est à réaliser pour réussir à leur causer des dégâts. De même, ils disposent de niveaux de compétences indépendant de leur caractéristique Rêve.

Pour l'ensemble considérer qu'ils des compétences aux niveaux suivant : corps-à-corps +2, épée +1 pour les humanoïdes, les autres sont à la discrétion du MJ.

□ PAPI VARDIOUGUE

Après pépé Ravaches, papi Vardiougue est le plus vieil habitant du laboratoire. C'est aussi un des mieux conservé. Sa peau s'est néanmoins beaucoup asséchée ces derniers temps par manque de soins, la matière première pour les préparations adéquates étant depuis bien longtemps épuisée. C'était un gaillard de 45 ans lorsque la mort l'a fauché. Il avait attrapé la crève pendant l'hiver de 788... « Vous vous souvenez, le fameux hiver où on a eu plus de deux mètres de neige ». De cette affection il a gardé la

voix enrouée. Son potentiel intellectuel est par contre resté intact et il se pose en maître des lieux... Après « le patron » bien sûr !

Rêve 15 Taille 12 Endurance 27.

□ PEPE RAVACHES

imaginez un ballon de baudruche dégonflé. Maintenant imaginez qu'en regonflant ce ballon il garde son aspect « fripé »... Gonflez ce ballon à bloc et vous aurez pépé Ravaches. Gras et lent tant physiquement qu'intellectuellement, pépé Ravaches est le doyen de la petite compagnie. Lorsque sa grosse carcasse l'a lâché à l'âge de 82 ans il n'y voyait plus très bien, ce qui explique les grosses lunettes à quadruple foyers toujours sales et grasses qui ornent son visage inexpressif. Pépé Ravaches est très lent et très bête, il tombera certainement dans tous les pièges que pourront lui tendre les PJs et il faudra systématiquement lui répéter toute question un peu trop difficile... Attention cependant à ne pas se moquer trop ouvertement de lui car en dehors du fait que cela risque de déplaire à ses amis, pépé Ravaches est très susceptible et très méchant ! S'il se rend compte (ou s'il croit) qu'on se moque de lui il peut subitement devenir colérique, agressif et dangereux... Les autres habitants tenteront vraisemblablement de le calmer en aidant les personnages à trouver les mots qu'il faut !

Rêve 10 Taille 14 Endurance 24.

□ PEPE MORNIQUE

Petit, chauve aux membres étonnamment longs, une orbite vide, pépé Mornique est un véritable petit machiavel, d'ailleurs il triche au poker en cachant des cartes derrière les omoplates du P'tit dernier. Si pour sauver sa peau parcheminée il lui faut trahir ses compagnons il le fera sans réfléchir. Attention cependant, car sous le coup d'un départ il voudra certainement récupérer les baumes d'entretien qu'il a cachés aux commodités, ce qui déclenchera la colère de papi Moldan et attirera vraisemblablement tout le monde.

Rêve 10 Taille 8 Endurance 18.

□ MAMIE WALLA

Ancienne institutrice de son vivant, mamie Walla est morte à l'âge de soixante-quinze ans. Assez corpulente, elle a du mal à se déplacer et bien que la moitié de son visage apparaisse comme effondrée, les dents cassées et l'œil bas, elle compense sa relative surdité par une très bonne vue (ses yeux ont été remplacés !).

Necrov sauva son corps et son âme pour en faire sa cuisinière. Depuis le départ du patron elle reste oisive à la fenêtre. Regardant les étoiles la nuit et le soleil le jour. Elle pourra informer les personnages dans les

moindres détails quant aux activités de ces étrangers à faciès porcins qui sortent de la lueur jaune depuis quelques temps et qu'on peut observer depuis sa fenêtre. Elle n'accordera que peu d'importance à ce qui se passera dans le laboratoire même.

Rêve 10 Taille 11 Endurance 21.

□ MADAME HELAYNE, LA PATRONE

Helayne était une dame de compagnie d'un quelconque château du coin, morte de tuberculose à l'âge de 17 ans. Necrov récupéra le corps et y insuffla l'âme de sa nourrice qu'il avait pieusement conservée. Les soins que Necrov apporta à ce corps l'ont rendu presque humain, et encore maintenant il faut beaucoup d'attention pour déceler qu'Helayne n'est pas vivante, seul son teint cireux et le terne de ses yeux peuvent la trahir.

Compagne platonique du « patron », Helayne attend son « doux ami » depuis des siècles. En son absence, c'est elle qui représente « le patron » en ces lieux et qui se pose en cheftaine sur les morts.

Malgré l'attachement qu'elle accorde toujours au souvenir de Necrov elle n'hésitera pas beaucoup à quitter le laboratoire qui la retient prisonnière. Comme le reste de ses amis, elle a la possibilité de contrôler les morts-animés et en particulier les squelettes du fond de la cave.

Rêve 15 Taille 8 Endurance 23.



□ LE PT'IT DERNIER

Seul exemplaire connu de squelette pensant et parlant, le Pt'it dernier est une des dernières expériences de Necrov qui avait enfin réussi à s'affranchir de tout organe vocal pour soutenir la parole.

L'expérience lui avait en outre permis de démontrer qu'au cours du rituel de retour de pensée la raison et l'âme insufflées au corps se situaient dans la graine de nécrophyle, non dans le crâne. Il en déduisit en outre que tout objet devait pouvoir posséder une âme.

Rêve 10 Taille 12 Endurance 22.

□ PAPI MOLDAN

de son vivant Moldan était affligé d'une maladie mentale touchant sa mémoire proche. Avec sa transformation en mort-vivant sa maladie ne devait pas se soigner et il devint ainsi le premier mort atteint de la maladie d'Alzheimer. Oubliant qu'il était mort, il s'est bouclé aux cabinets depuis près d'un siècle.

Attendant que « ça vienne », il passe ses journées à lire la même page d'un livre tombé en poussière depuis. Autour de son cou on pourra remarquer une grosse clé en parfait état, la clé du coffre de Necrov dont le maniaque Moldan s'est emparé « pour ne pas la perdre ». Il faudra des trésors de patience pour réussir à se la faire prêter.

Rêve 10 Taille 10 Endurance 20.

□ PEPETE

Un esprit humain habitant une tête de cochon juché sur un corps de chèvre et trois pattes de chien (la quatrième s'étant décousue). Une grande réussite sur le plan purement scientifique et métaphysique s'entend... Une vaste blague vous répondra Pépète qui n'a de cesse de geindre contre ce « cochon de Patron » qui aurait au moins pu lui refiler des mains... Malgré sa physionomie, Pépète n'a pas une « tête de cochon », elle est même plutôt sympathique pour peu qu'on réussisse à discuter avec elle... Ses cordes vocales ne sont toutefois pas très adaptées à la diction humaine. Ô MJ qui n'a pas peur du ridicule, je préconise de coller ta langue contre les dents de ta mâchoire inférieure pour rendre cette diction malaisée. Véritable mascotte de la petite société du laboratoire, Pépète est prise en charge par tous les autres...

Rêve 15 Taille 5 Endurance 20.

□ LEONIDE, MATHILDE ET CHLOEE

Les premières poules mortes-vivantes du monde... Et possédant en outre toutes leurs (faibles) capacités intellectuelles de la période « pré-mortem ». Ceci



acheva de prouver pour Necrov que même les animaux avaient une âme. L'état physique de ces volatiles n'est cependant pas extraordinaire. L'une d'elle a le bec défoncé.

Rêve 5 Taille 2 Endurance 7.

□ LEONCE

Après les poules, Necrov s'est occupé de son cochon. La peau est quelque peu sèche par endroits, et on peut voir une grosse couture sur le crâne de l'animal.

Rêve 5 Taille 5 Endurance 10.

□ MARTIN

Une fois le processus bien rôdé sur les poules et le cochon Necrov l'a appliqué à Martin, son vieux chat. L'animal a l'air bien vivant.

Rêve 10 Taille 2 Endurance 12.

□ RAYMOND ET MELUSINE

Facétieux et surtout curieux, Necrov a insufflé la pensée d'un cochon dans le corps d'une poule et vice et versa. En 400 ans d'existence les deux individus n'ont toujours pas réussi à s'accommoder à leur corps... Si les personnages restent un peu longtemps dans ces lieux macabres ils pourront voir un cochon caqueter lourdement et tomber lamentablement tous les deux mètres en essayant de battre de ses pattes avant, ainsi qu'une poule tête baissée, claudiquant de gauche et de droite et produisant de drôles de sons en fond de gésier... « Cronk cronk ! »

De manière générale, ayant un âge bien plus important que les animaux vivants et dépourvus des soucis liés à l'alimentation, les animaux mort-vivants font montre d'une intelligence un peu supérieure à la normale. Ils sont en outre très affectueux et particulièrement solidaires de leurs colocataires.

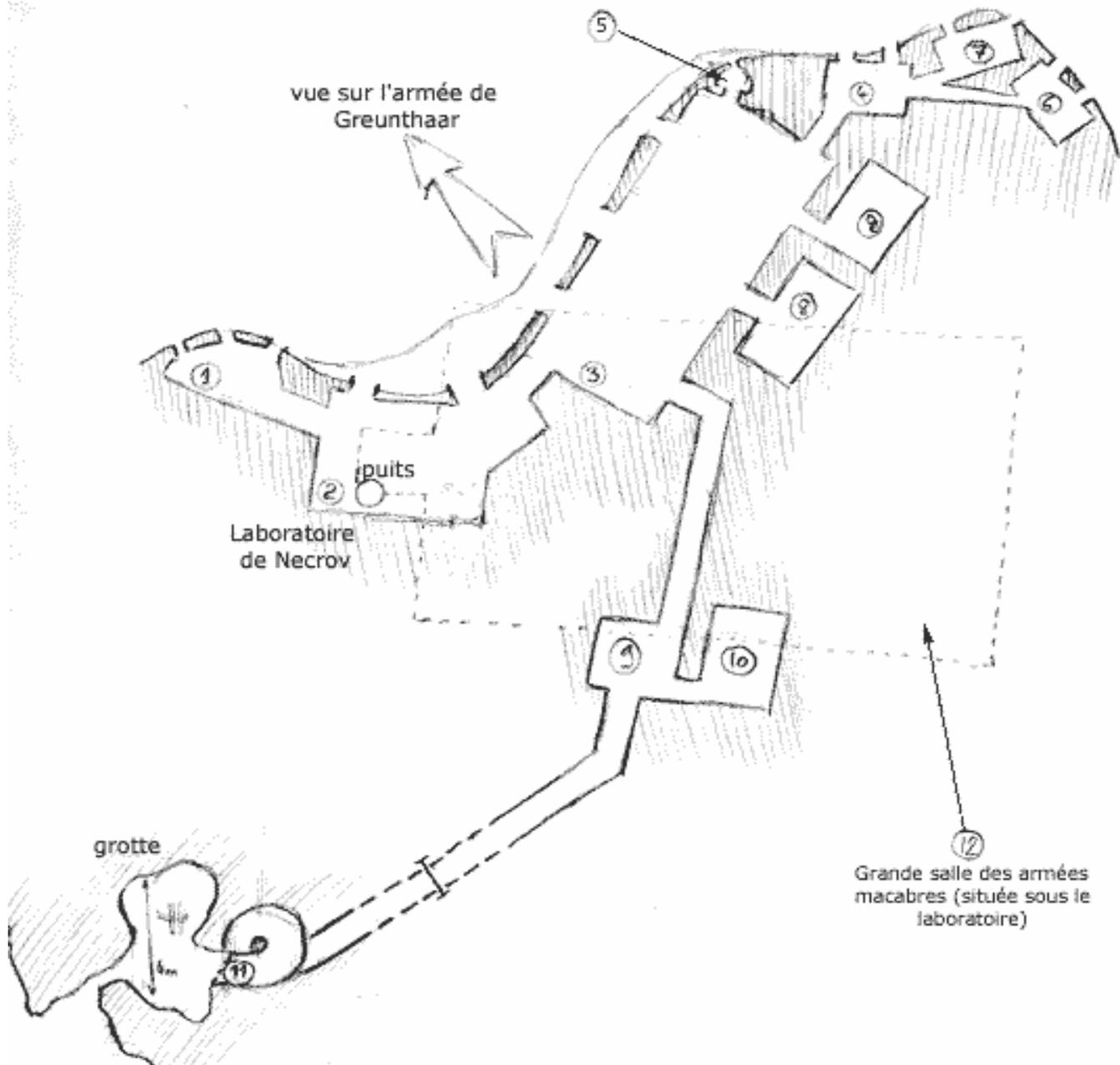
Rêve 5 Taille 2/5 Endurance 7/10.

◆ Le laboratoire de Necrov

1. **Chambre et bureau de Necrov.** On y trouve en particulier une bibliothèque creusée à même la roche et contenant l'ensemble des ouvrages de Necrov, ainsi qu'un lit et une table en fort mauvais état... Tous les ouvrages de Necrov sont dans la bibliothèque sauf "Le petit apothicaire des morts" et "Le mort riant" qui se trouvent au salon. "La petite lumière au bout du couloir" se trouve sur le sol à côté de la table. Necrov devait visiblement être en train de travailler dessus à l'époque car l'ouvrage n'est pas achevé. Dans le coin opposé à la bibliothèque, sous les restes du lit, on trouvera un coffre en parfait état de conservation. Il s'agit du coffre enchanté de Necrov que seule sa clef accrochée au cou de pépé Moldan peut ouvrir.
2. **Laboratoire de Necrov.** Un puits donne accès à une cave souterraine (12), le palan est toujours bon, mais la corde est élimée et cèdera à tout

excès de poids. Il y a par contre moyen de descendre grâce à des échelons creusés à même la roche. De petits bacs aux fenêtres abritaient des plantes de toute sorte, ils ont depuis été totalement phagocyté par une seule de ces plantes qui se contente des faibles eaux de pluie qui l'atteignent : la moritoine (voir encadré). De nombreux outils sont accrochés aux murs et jonchent le sol. La plupart sont d'origine et d'utilité inconnue et sont en très mauvais état : fioles brisées, scalpels rouillés, etc.

3. **Grande salle.** Une grande pièce avec des fenêtres creusées dans la roche et aboutissant sur une corniche. Mamie Walla est constamment à la fenêtre nord-est.
4. **Cuisine.** Plus grand chose... Une table en marbre pour les pâtisseries dont « le Patron » était friand, quelques couteaux rouillés, des tessons de vaisselle.
5. **Latrines.** Siège privilégié de papi Moldan depuis bientôt un siècle, les commodités ne sont rien qu'un trou dans la roche aboutissant quelques mètres plus bas dans la paroi. Un seau retourné contenant le baume de papi Vardiougue est posé dans un coin.
6. **Porcherie.**
7. **Poulailler.**
8. **Chambres des morts.** Quelques effets personnels des résidents.
9. **Hall d'entrée.** C'est là que les PJs rencontreront les joueurs de poker. Ils y trouveront aussi une torche magique. À l'origine ce hall d'entrée servait à protéger le laboratoire de Necrov.
10. **Chambre des gardes.** On y trouve trois épées et trois boucliers.
11. **Passage secret et descente en spirale vers le laboratoire.** Un cercle parfait de murs extrêmement lisses (impossible de remonter...) descend en spirale sur quelques 300 mètres.
12. **Grande salle des armées macabres.** Une première petite salle vide de tout mort-vivant fera un parfait abri pour des PJs imprudents. À l'entrée de la seconde salle luit une autre torche magique. La porte entre les deux salles est protégée par une plaque de métal enchantée prévenant tout passage des morts-vivants d'une salle dans l'autre. Il faudra la déceler pour laisser passer les habitants du laboratoire. La seconde salle est infestée de morts-animés : les 50 morts-animés (squelettes sans intelligence) que Necrov comptait vendre à son contact. Une meule de pierre au fond de la salle bouche une sortie permettant de déboucher au pied d'une falaise, à quelques centaines de mètres de la déchirure des groins. Les armées macabres obéiront sans problème aux habitants du laboratoire. Il y a donc possibilité d'utiliser l'armée de squelettes contre les groins (voir partie « que faire ? »).



◆ Petits événements dans le laboratoire

Cette liste n'est pas exhaustive, elle pourra servir de base au MJ.

□ PAPI MOLDAN AUX LATRINES

Un PJ pourra être intrigué par la seule porte de tout le laboratoire. Cette porte protège l'entrée des cabinets d'aisance ; ils sont le lieu privilégié de papi Moldan qui aux cris de « Occupé... » ou de « Dites-donc, faut pas vous gêner jeune homme... », « satyre », « voyeur » ameutera certainement toute la faune du laboratoire. Le malheureux PJ pris en défaut pourra remarquer la grosse clé au cou de papi Moldan.

Remarquons que l'alerte sera donnée indifféremment qu'il s'agisse d'un PJ ou d'un PNJ. Ainsi, pépé Mornique tentant de récupérer son baume sera inmanquablement repéré.

□ OPERATION JARDINAGE

Les morts essayeront d'inciter les PJs à faire disparaître toute trace de moritoine (voir l'encadré ci-dessus). Pour cela tout les prétextes seront bons.

« Oui, euh, vous comprenez, euh... J'ai peur du vide », « Et puis, le soleil c'est pas bon pour la peau », « eh puis ces plantes, euh... Walla aime pas la couleur, pas vrai Walla ? »

Lorsqu'on connaît le pouvoir de ces plantes, on ne s'étonnera pas de savoir que les morts seront très tatillons sur la présence de la moindre trace de plante encore existante sur la corniche.



Moritoine ou Grande Mortifuge

Le monde des plantes recèle de nombreux secrets et mystères. Necrov s'est particulièrement intéressé aux plantes en relation avec les morts-vivants. Dans « Fleurs fanées, plantes séchées et desséchées » il dresse un inventaire assez exhaustif de l'ensemble de ces plantes, alors que dans « Le petit apothicaire des morts » il s'intéresse plus particulièrement aux effets de certaines d'entre elles.

Au cours de ce scénario les joueurs pourront entrer en contact avec certaines de ces plantes. L'une d'entre elles a envahi une bonne partie du laboratoire. Les joueurs ne manqueront pas de la remarquer, ils pourront la reconnaître (botanique -3) sous le nom de moritoine comme étant une plante couramment utilisée pour le soin des plaies (accélération de la dessiccation des chairs mortes, une bonne alternative aux sangsues) ou en infusion pour donner du goût à certains médicaments. Ce que les joueurs ne savent pas c'est que la moritoine est aussi une plante fortement nécrophage. Outre son pouvoir de dessiccation des chairs mortes, elle agit comme un catalyseur permettant de détacher l'âme des morts-vivants de leur corps.

Pour ces raisons elle fait évidemment très peur aux mort-vivants.

Les joueurs pourront néanmoins avoir une description de cette plante ainsi que de ses propriétés dans « Le petit apothicaire des morts » ou en trouver une simple description dans « Fleurs fanées, plantes séchées et desséchées » où elle est appelée « Grande Mortifuge ».

« Et enlevez bien tout, hein... Non malheureux, pas comme ça, il faut la déraciner, pas l'arracher... », « là j'en vois encore un peu... »

Les morts mentent mal, mais ils sont têtus et à moins qu'on ait gagné leur confiance ils ne divulgueront aucun secret pouvant leur être nuisible... Cela dit, il sera aisé de gagner leur confiance.

« Vous comprenez, si vous vous blessez, vous en avez pour quoi ? Cinquante ans à traîner la blessure... Nous c'est pour l'éternité qu'on va se la farcir, alors faut pas nous en vouloir si on est un peu craintif. »

□ L'OREILLE QUI TRAINÉ

Pépé Vardiougue a beau être sympathique, il n'en reste pas moins suspicieux. Tant qu'il n'aura pas une absolue confiance envers les PJs il nourrira des doutes à leur sujet. Cela ne se verra pas sur son comportement toujours correct (c'était un gentilhomme tout de même) et chaleureux, mais il tentera d'en savoir plus sur les intentions du groupe. Pour cela il mettra à profit une particularité que son état lui a fait récemment découvrir : un jour qu'il jouait aux cartes son oreille est tombée... Depuis, il la tient constamment accrochée à l'aide d'un clou. Afin de connaître les intentions des personnages il pourra tout à fait faire semblant de les laisser s'isoler dans une pièce tout en y laissant traîner son oreille qui, curieusement (et Necrov serait très intéressé de l'apprendre et curieux de travailler sur le sujet) continue de remplir ses fonctions.

♦ Le départ des troupes de Greunthaar

Le lendemain de l'arrivée des personnages ou le surlendemain, mamie Wala dont le passe-temps favori est d'observer les nuages le jour et les étoiles la nuit, s'écriera : « ils font un défilé, ils font un défilé... Regardez comme c'est joli toutes ces couleurs... »

De fait, aux fenêtres on aperçoit clairement l'armée de Greunthaar en mouvement dans un ordre aussi parfait qu'on peut l'espérer de groins.

À ce sujet les morts pourront dire ce qu'ils savent : depuis la fenêtre du fond on peut voir une lumière jaune, elle est apparue il y a environ 8 ans et depuis des hommes cochons en sortent régulièrement. Généralement ils s'en vont vers le sud quand vient l'hiver... Probablement le froid. Mais cette année il y en a de plus en plus et ils ne sont pas partis vers le sud, ils se sont regroupés autour de la lumière. Et c'est la première fois qu'ils défilent. Avec un peu d'orientation, les PJs comprendront que les groins se dirigent vers les villages au sud... Lin ou plus vraisemblablement Chardon.

De fait, ce que les PJs observent c'est le départ des troupes vers Chardon. La bataille sera rapidement gagnée par les groins. Après cela, forts de leurs informations ils marcheront sur Perchouare en passant par Lin. L'armée de Greunthaar devrait arriver à Lin le surlendemain au matin.

QUE FAIRE ?

À ce point du scénario, les personnages devraient être conscients des deux principaux problèmes qu'il leur faudra résoudre : tout d'abord, le besoin impérieux du dragon de se débarrasser des morts-vivants afin de regagner un sommeil paisible. D'autre part, l'attaque imminente des groins sur la Zozie qui n'en demandait pas tant.

Les personnages peuvent imaginer des solutions radicales (tuer tous les morts et se moquer de la Zozie) et/ou originales (laissez-vous surprendre...), mais une fin idéale ressemblerait certainement à celle-ci :

Une fois ami avec les Zozios de Lin les PJs ne sauraient les abandonner face à l'armée de groins qui se prépare. En outre, la bonhomie du petit peuple mort serait de nature à empêcher les PJs de vouloir les liquider... Ce qui est pourtant plus ou moins ce que Cioransirorisan attend d'eux.

Les personnages pourraient parvenir à convaincre les morts-vivants de diriger leurs congénères squelettes dans une croisade anti-groins, comme ils en ont le pouvoir. Les morts-vivants font peu de cas des squelettes : ce sont de vulgaires marionnettes et leur destruction ne leur pose aucun problème. Cette voie satisferait tout le monde et donnerait lieu à une petite bataille qui – si vous me permettez

l'expression – devrait faire beaucoup de mort du côté des vivants comme de celui des morts.

Pour faciliter le dénouement, la bataille pourrait anéantir les squelettes et causer suffisamment de pertes chez les groins pour les mettre en fuite. L'arrivée prochaine des aiglons de Perchouare devrait achever de pacifier la région.

Cela ne règlera pas le problème de la petite troupe de morts-vivants... Mais pourquoi ne pas leur faire un peu de tourisme dans un rêve étranger ? N'y a-t-il pas justement une auberge voyageuse dans les environs ?

De cette manière tout le monde serait heureux, sauf les groins, ça va de soi. Le dragon serait débarrassé de ses cauchemars, les morts verraient enfin un peu de paysage, et la Zoïe ne passerait pas sous contrôle de Greunthaar...

Cela dit il est fort possible que les personnages supportent mal la présence des morts vivants et qu'ils décident immanquablement de les tuer plutôt que de s'en faire des alliés. Dans ce cas il leur faudra trouver un moyen de fuir le laboratoire. La sortie par la grande salle des armées macabres semble assez peu probable, reste donc la fenêtre et son assension difficile. Le scénario n'est pas pour autant compromis. Si les personnages arrivent à sortir du laboratoire ils auront l'opportunité par exemple l'aider

les zoïos à repousser les groins, gagnant ainsi une graine de millet.

En tout état de cause, quel que soit le dénouement, si les personnages libèrent Cioransirorisan de ses cauchemars, la déchirure du rêve se fermera très rapidement. Si en outre, le dragon est entièrement débarrassé de toute trace thanataire (disparition de tous les squelettes ainsi que des habitants du laboratoire) les PJs auront droit à sa grande reconnaissance : une tête de dragon.

Si en outre les personnages libèrent la Zoïe en trouvant un moyen de le faire qui permette de faire savoir que c'est grâce à eux et restent suffisamment longtemps on leur remettra à chacun une graine de millet (topaze de pureté 7 taille 3) au cours d'une cérémonie officielle à Perchouare. On leur proposera de rester en tant que grands conseillers du grand Zoïo.

Dans un autre dénouement où les personnages amèneraient leur petite armée à Lin, passé un premier moment d'effroi, les habitants s'accommoderont des morts-vivants et des morts-animés. Il faut dire que leurs cauchemars récurrents les ont un peu inhibés de ce côté là... Les autres Zoïos auront certainement plus de problèmes.



© Benjamin Schwarz



ANNEXES

◆ Necrov

On pourrait dire de Necrov qu'il a passé sa vie à comprendre la mort. Il a laissé derrière lui un grand nombre d'ouvrages célèbres et qui ont alimenté les bûchers des grandes purges après le cataclysme. Actuellement si l'on se souvient de certains titres on se doute bien que les ouvrages ont disparu. Mais Necrov est bien plus connu pour d'autres faits que ses écrits. Bien que d'un naturel placide et plus porté vers la science que vers la conquête du monde, il dut à certaines heures vendre son art afin de poursuivre ses recherches fort onéreuses. C'est ainsi par exemple qu'il fut fournisseur de plusieurs armées de non-vivants dont on parle encore dans les chaumières. Capricieuse, l'histoire a depuis oublié le nom de ses commanditaires pour ne conserver que le sien.

Dans l'imaginaire populaire Necrov est donc un monstre assoiffé de pouvoir assouvissant les populations avec son armée. Seul l'érudit sait qu'il n'en est rien, et autant ses travaux aient pu être contestables à bien des égards, autant Necrov était doté d'un caractère placide et débonnaire n'accordant d'intérêt à rien d'autre qu'à ses recherches. On dit même que sa plus grande réussite serait d'avoir réussi à vaincre la mort en ramenant des cadavres entièrement à la vie de corps mais aussi d'esprit... On murmure aussi que sa dernière victoire serait d'avoir vaincu sa propre mort...

Quoiqu'il en soit, Necrov a disparu depuis bien longtemps, mais ses activités ont laissé des traces : son laboratoire est plein de morts pensants « tuant le temps » comme ils peuvent et ses caves pleines de morts-animés. Ces êtres de nature cauchemardesque hantent le rêve de Cioransirorisan qui menace de se réveiller.

Necrov était un thanatosien de génie. Contrairement à ses confrères, il ne fut jamais tenté d'utiliser son art pour assouvir des vellétés conquérantes. Véritablement passionné par la mort et par les morts, il se livra à un grand nombre d'expériences pas toujours bien comprises des populations. Il faut dire que les gens ne sont généralement pas heureux que l'on fourrage dans leurs cimetières, ou que l'on se promène régulièrement dans les fosses communes, que l'on parle aux morts ou que l'on s'endorme à l'ombre des gibets.

Véritable scientifique de la non-vie, Necrov s'intéressa à des sujets très divers liés de près ou de loin à la mort, laissant pour preuve un grand nombre d'ouvrages. La majorité de ses écrits ont depuis lors disparus, ceux n'ayant pas été brûlés étant depuis longtemps tombés en poussière. Ce scénario permettra néanmoins de feuilleter quelques ouvrages inestimables.

Timide à l'extrême (la peur qu'il inspirait n'aidant en rien à son intégration), Necrov ne s'entendait bien

qu'avec les morts et entretenait avec eux des relations de franche camaraderie. Tous les morts encore vivants qui l'ont connu pourront en témoigner. Le simple fait qu'ils l'appellent « le Patron » témoigne d'une certaine déférence teintée d'affection.

Une des grandes réussites de Necrov fut la découverte des mécanismes régissant la séparation du corps et de l'esprit au moment de la mort. Il établit même des protocoles permettant la capture de cet esprit pour l'insuffler dans divers corps mort, voire de morts-animés. Dans ces derniers cas il constata que l'esprit, prenant le pas sur la matière, contrôlait parfaitement le corps. Son laboratoire dans les collines Eères contient d'ailleurs bon nombre de ses dernières expériences.

Contrairement à tout ce qui a été prétendu Necrov n'était pas sanguinaire, et la plupart de ses expériences étaient réalisées sur des cadavres dont il n'avait rien à voir avec la mort. C'est pour cela que ses "amis" sont généralement vieux ou en piteux état (morts violentes).

Quelques années avant le cataclysme Necrov devait toutefois disparaître sans que personne ne sache ce qu'il était devenu. Enfermé dans son laboratoire Necrov passa en effet ses dix dernières années en autarcie, focalisé sur ses expériences. Les amis qu'il s'était fait (au sens propre) pourront témoigner de ces dix dernières années qu'il passa parmi eux.

Les derniers mois, ayant besoin d'un composé pour la poursuite de ses expériences, il accepta de travailler pour un tyran local afin d'échanger le précieux composé contre une armée d'une centaine de squelettes. N'ayant pas de nouvelle de son commanditaire au bout de quelques mois, Necrov quitta sa tanière pour se rendre sur place... Il ne revint jamais.

Pour ses amis morts-vivants il ne fait aucun doute que leur naïf géniteur est tombé sous les coups des armées qui s'affrontaient lors de cette période troublée.

◆ Les ouvrages de Necrov

Une lecture en diagonale de ces ouvrages permettra de se faire une idée du contenu. Partant de là il sera par exemple aisé de reconnaître les plantes de la corniche qui semblent importuner les morts et de lire le chapitre concerné : un point de tâche y suffira.

Certains des ouvrages contiennent des connaissances thanataires. Les hauts-révants risquent donc d'y acquérir des bribes en magie du cauchemar. Les autres passeront allègrement à côté de ces références trop absconses pour eux.



❑ « **AH LA VIE ! OH LA MORT** »

Dissertation philosophique sur ce qu'est la vie et ce que sont les morts.

Difficulté : -6 / Points de tâche : 40 / Gains : 40 philosophie

❑ « **PETIT BREVIAIRE A L'USAGE DES MORIBONDS ET DES NON-VIVANTS** »

Recettes et médecines pour entretenir sa forme après la mort

Difficulté : -4 / Points de tâche : 20 / Gains : 10 médecine, 10 chirurgie, 10 thanatos

❑ « **Y A T'IL UNE VIE AVANT LA MORT ?** »

Traite de sujets divers concernant les expériences que Necrov projetait de faire ainsi que des moyens qu'il pensait mettre en œuvre pour arriver à des résultats. Parmi ces sujets, les plus ambitieux étaient d'insuffler une âme à un objet mobile (marionnette), extraire l'âme d'un objet inanimé et tenter d'entrer en contact avec, insuffler deux âmes dans un même corps mort, insuffler l'âme d'un mort dans un corps vivant

Difficulté : -4 / Points de tâche : 10 / Gains : 5 thanatos

❑ « **MORT ET VIF** » **CHAPITRE I- ANIMATION**

Où l'on apprend les techniques de concentration de Necrov ainsi que diverses créatures qui ont servi à ses expériences (de l'animal à l'homme en passant par le groin). Les techniques exposées concernent les sorts de transformation en zombie, d'animation de squelettes, faire parler un crâne, et faire parler un mort

Difficulté : -4 / Points de tâche : 20 / Gains : 10 thanatos, +2 à la synthèse des sorts du livre

❑ « **MORT ET VIF** » **CHAPITRE II- PENSEE**

Comment redonner une pensée cohérente à un mort.

Difficulté : -4 / Points de tâche : 35 / Gains : 10 Psychanalyse, 10 botanique, 20 thanatos, +4 à la synthèse des sorts du livre

❑ « **MORT ET VIF** » **ANNEXE- DE LA MALADIE MENTALE CHEZ LES MORTS**

Difficulté : -2 / Points de tâche : 15 / Gains : 10 médecine

❑ « **FLEURS FANEES, PLANTES SECHES ET DESSECHES** »

Recueil de plantes dont la plupart ont trait aux morts. Ce livre contient de nombreuses illustrations des plantes traitées, leurs milieux, leur culture ainsi que de nombreuses références vers d'autres ouvrages où ces plantes sont utilisées.

Difficulté : -3 / Points de tâche : 8 / Gains : 5 botanique

❑ « **LE PETIT APOTHAICARE DES MORTS** » **CHAPITRE I- PLANTES NECROPHYLES**

Il s'agit des plantes qui poussent en présence de des morts ou qui leurs sont bénéfiques. C'est entre autre le cas de la nécrophyle qui permet d'insuffler la pensée à un mort ou encore qui lui permet de lui rendre un aspect vivant. Trois recettes sont décrites, deux permettant de redonner de la chaleur et des couleurs pour quelques semaines à quelques années, une troisième qui permet un entretien du corps sans limite de temps.

Difficulté : -4 / Points de tâche : 30 / Gains : 20 botanique

❑ « **LE PETIT APOTHAICARE DES MORTS** » **CHAPITRE II- PLANTES NECROPHOBES**

Les plantes qui ne poussent pas en présence des morts-vivants ou qui fanent en leur présence.

Difficulté : -4 / Points de tâche : 10 / Gains : 4 botanique

❑ « **LE PETIT APOTHAICARE DES MORTS** » **CHAPITRE III- PLANTES NECROPHAGES ET NECROFUGES**

Plantes nuisibles aux morts-vivants. Certaines, telle la népancrasie sont néfastes pour les chairs mortes, d'autres, telle la moritoine s'attaquent plus à l'esprit du mort.

Difficulté : -4 / Points de tâche : 10 / Gains : 4

❑ « **LE MORT RIAnt** »

Recueil de blagues à l'usage des morts. Rédigé par Os Karouaïde, un ancien locataire du laboratoire. D'après les résidents actuels, Os serait retourné à la poussière après une crise de fou rire qui aurait duré quelques mois...

Difficulté : -2 / Points de tâche : 20 / Gains : -30 en humour



❑ « LA BOUGIE AU BOUT DU COULOIR »

Comment survivre soi-même au-delà de la mort. Cet ouvrage n'est pas terminé, vraisemblablement c'est celui sur lequel Necrov était en train de travailler.

Difficulté : -3 / Points de tâche : 10 / Gains : 5 légende, 5 thanatos

❑ « VIE ET MORT D'UN MORT »

Ouvrage rédigé par Athanathagore Birfleshele, un ancien locataire du laboratoire. Il s'agirait de son journal de chevet, mais l'encre de mauvaise qualité s'est effacée et ne permet pas de lire plus de quelques pages... Dommage, que de choses intéressantes ce témoignage aurait pu apporter ! D'après les résidents actuels du laboratoire Athanathagore nourrissait des idées noires et aurait fini par se jeter dans le vide.

◆ De l'utilisation du haut-rêve

Cioransirorisan est au bord du réveil, le moindre déséquilibre dans sa trame de sommeil pourrait avoir des répercussions catastrophiques. De fait, toute utilisation du haut rêve sera périlleuse. Je préconise par exemple le jet systématique d'un D7. La valeur obtenue s'ajoute à la difficulté de toute action dans les Terres Médiannes (rencontres ou lancer de sort). Un échec total lors d'un lancer de sort provoquera la création d'une nouvelle déchirure du rêve.

◆ Objets enchantés

❑ LES TORCHES ENCHANTEES

Simple cône de métal orné de 3 crânes, il suffit que le porteur prononce le mot « lunem » pour qu'une flamme verdâtre et froide jaillisse des 6 yeux et recouvre les trois crânes. En prononçant « noctem » le porteur peut éteindre la torche.

❑ LA PLAQUE NECROFUGE

Dans le sous-sol du laboratoire une brique de métal enchantée à l'aide de plantes nécrofuges est incorporée dans le mur et empêche le passage de morts-vivants dans un rayon de 4 mètres. Tant qu'elle sera en place, il sera impossible aux habitants du laboratoire de sortir.

❑ LE COFFRE DE NECROV

Ce coffre de bois enchanté est d'une solidité à toute épreuve, sans la clef il est quasiment impossible de l'ouvrir. Il a en outre la capacité de se protéger lui-même ainsi que son contenu des outrages du temps.

Le coffre de Necrov contient trois noyaux de nécrophyle dont deux ont déjà été utilisés pour stocker l'âme de pendus... Malheur à qui les implantera dans un corps : il s'agit de grands bandits. Le coffre contient également sept boutures, deux plantes nécrophyles, une nécrophobe, deux nécrofuges et deux nécrophages.

❑ LA ROBE D'HELAYNE

Cadeau de Necrov à sa bien aimée, la robe d'Helayne est de facture assez simple bien que taillée dans les plus belles étoffes de l'époque. Un grand nombre de gemmes sont passées dans des enchantements qui la rendent inaltérable par le feu, indéchirable, inusable et insalissable.

❑ LE BAUME REGENERANT

Après le départ de Necrov, pépé Vardiougue et dame Helayne se sont instruits dans les livres du patron sur la confection des produits qui leur serviraient à se soigner. Au fil des ans, les plantes venant à manquer, il ne leur fut malheureusement plus possible de rien confectionner. Actuellement il ne reste qu'un pot de baume confectionné par Necrov lui-même et caché dans les latrines par pépé Mornique qui ne voulait pas partager. Ce baume a la propriété de retendre les chairs, de leur redonner couleurs et chaleurs pendant un siècle.

Les morts qui bougent

Une aide de jeu pour Tsalier par Cabos et Haak

1. QUELQUES DEFINITIONS

Les individus décédés qui se mettent soudainement à se mouvoir sont une réalité sur la Terre du Refuge. À l'exception de quelques pouvoirs magiocratiques clairement identifiés, la plupart de ces créatures sont d'origine mystérieuse. On connaît parfois leur géniteur, mais rarement par quel moyen elles ont été créées.

On distingue deux catégories bien distinctes de morts-qui-bougent.

D'abord, les **morts-animés** (squelettes, zombis, goules...). Dénués de pensée cohérente, ces créatures ne recherchent généralement qu'une seule chose : tuer des êtres vivants! À ce titre, on en a vu des bataillons entiers formés par les champions pour alimenter les champs de bataille. Leur instinct bestial nécessite cependant un gros encadrement, par des gens formés à un tel exercice, ce qui limite considérablement leur utilisation.

◆ Squelettes

MU : 6 PS : 1 EN : 7 PE : 5 AG : 7 PR : 5
 RP : 0 RS : 4 INT : 0 VIT : 4 Trésor : aucun
 ESQ : 0* Total Armure : variable**

* : En réalité, leur score d'ESQ est de 1, mais comme ils n'ont aucun instinct de survie, ils ne la tenteront pas.

** : Fonction de ce qu'ils portaient à leur mort. Le malus PE n'a aucune importance pour eux car ils « sentent » la vie dans un rayon de 10 mètres.

En temps normal, ces créatures ont l'étonnant pouvoir de s'enfoncer dans le sol, où elles sont invisibles aux yeux de leurs victimes. Elles sortent dès que de la vie (pensée cohérente) entre dans leur champ d'action, et cherchent à tuer.

◆ Goules

MU : 15 PS : 1 EN : 10 PE : 15 AG : 10 PR : 5
 RP : 0 RS : 14 INT : 0 VIT : 24 Trésor : aucun
 ESQ : 0* Total Armure : variable**

Griffes : LA 1 MAI 6 LIM 2 PUI + 3

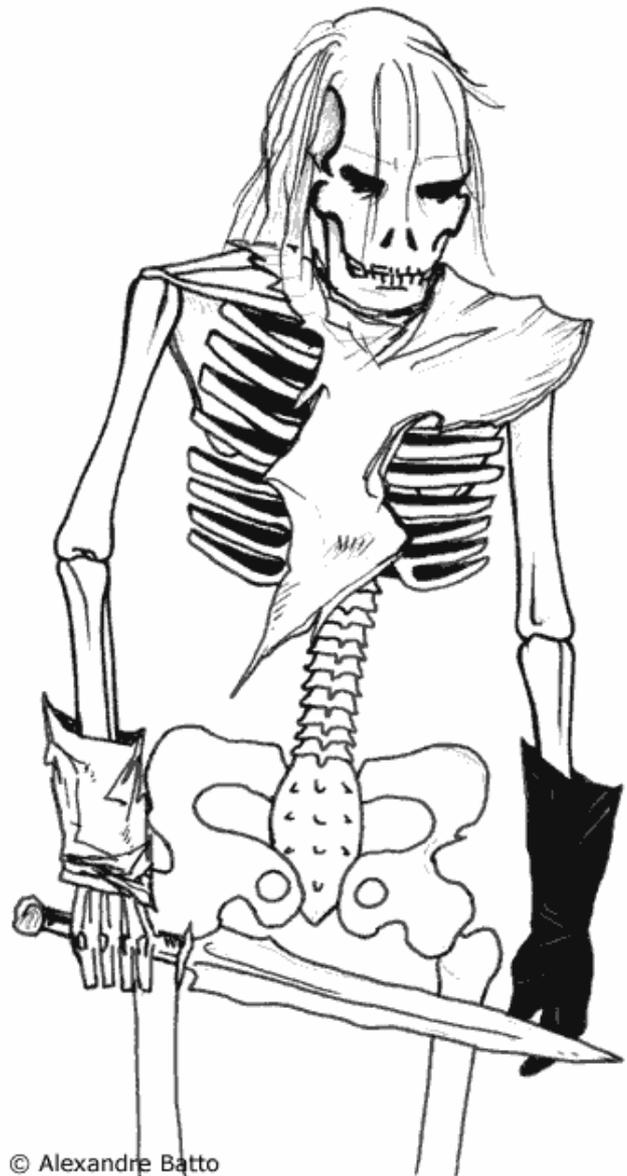
* : En réalité, leur score d'ESQ est de 2, mais comme elles n'ont aucun instinct de survie, elles ne la tenteront pas.

** : Fonction de ce qu'elles portaient à leur mort.

De plus, les griffes des goules libèrent un poison violent. -1 sur toutes les caractéristiques pour chaque blessure, et pour 6 heures. À 0 dans une

caractéristique, la victime est incapable de se défendre, et les goules la dévorent tranquillement !

L'autre catégorie, ce sont les **morts-vivants** (fantômes, vampires, commandants de légions funèbres...). Eux pensent, comme des êtres vivants. Ils sont parfaitement autonomes (à part cas bien précis d'allégeances magiques ou psychiques), et sont de natures très diverses. La plupart de ces créatures furent de leur vivant des tyrans prêts à tout pour asseoir leur pouvoir. C'est d'ailleurs ce qui



© Alexandre Batto



les a conduit la plupart du temps à finir dans un tel état ! Après leur décès charnel, aucun changement. Moins bestiaux que les morts-animés (encore que, parfois...), ils échafaudent généralement des plans des conquête ou de contrôle. Se méfiant des initiés, ils apprécient de s'attaquer à des communautés civiles isolées, bien vulnérables face à leurs pouvoirs. De temps à autre, il arrive que certains morts-vivants soient des individus loyaux et nobles, victimes réelles de leur état, et qu'ils cherchent à défendre des

causes leur semblant justes, ou simplement à vivre en paix. Ces cas sont cependant très rares.

Enfin, à ces deux catégories il faut ajouter ce qu'on appelle les **nécromants**. Ce sont tout simplement ceux qui créent ou vénèrent ces créatures. Il arrive que certains morts-vivants soient aussi nécromants, et ce sont généralement les plus terribles. Les nécromants peuvent parfois être très discrets, mais la plupart du temps, ce sont de sérieux illuminés classés dangereux par tout le monde !

2. LES MORTS-QUI-BOUGENT ET LES SEIGNEURS DE LA GUERRE

À ce jour on ne connaît qu'un seul exemple de lien direct entre ces créatures et la Maison des Seigneurs de la Guerre. Juste avant la Guerre des Champions, à une époque où on connaissait de nombreux ordres de complaisance (des ordres sans aucune utilité sociale, créés artificiellement pour permettre à certains d'accéder à l'élite sociale, contre finances ou faveurs), apparut l'ordre du Dernier Refus. Dirigé par l'officier Nicolai, il avait pour objectif de faire triompher les initiés de la Mort, c'est-à-dire de tromper le dieu Son et l'esprit de la Mort ! Nicolai, promu par l'argent au titre d'officier, ne devait pas être en état d'y prétendre, car de « un peu fou » il passa à « fou furieux ». Peu de temps après que son ordre soit créé, la Guerre des Champions éclata. Nicolai voulut courir à Mendelis pour y devenir un champion. Sur sa route il croisa un jeune homme qui lui dit :

« Oh là, noble seigneur ! Mais où cours-tu donc comme cela ? Ne sais-tu pas que celui qui prétend vouloir triompher de la Mort ne devrait déjà pas avoir peur du Temps ! »

Nicolai s'arrêta, intrigué et furieux. Il ordonna au jeune homme de le laisser passer. Celui-ci eut un sourire, et soudain derrière lui le paysage changea. Une lande brûlée et puante apparut. Le jeune homme dit alors à Nicolai :

« Pourquoi courir à Mendelis, alors que tu peux accéder dès maintenant à mon royaume ? »

Nicolai, décidément bien fou, entra dans la lande maudite, attiré par son côté funèbre. Le jeune homme le suivit, et la brèche se referma. On ignore totalement ce que devint Nicolai...

Durant la Guerre des Champions, certains seigneurs collaborateurs dirigèrent des unités de Morts-animés, mais il s'agissait bien là uniquement de force armée, et de non force politique. Dans les rares cas historiques de tentative d'implantation d'un pouvoir

nécromantique, les seigneurs de la guerre de toutes tendance finirent à un moment ou un autre par s'interposer. Car les morts-qui-bougent ont une particularité bien gênante pour la Terre du Refuge : ils n'en ont jamais assez ! Si un bout de territoire leur est consenti, il faut toujours qu'ils en veuillent plus ! Et ce, que ces pouvoirs soient dirigés par des nécromants ou par des morts-vivants.

Comprenez bien que seuls les seigneurs d'orientation populaire condamnent les morts-qui-bougent pour leur nature propre. Et encore, uniquement les dévots de l'esprit de la Mort Blanche, persuadés que ces créatures sont une insulte faite aux dépouilles mortelles. Les autres seigneurs populaires s'y opposent pour une raison plus simple : les morts-vivants ou les nécromants en général ne tardent jamais à s'entourer de morts-vivants. Et ces derniers sont de véritable bêtes fauves pour les populations civiles. L'ensemble ne fait donc pas très bon ménage.

Certains seigneurs tyranniques pensent parfois pouvoir s'allier avec des nécromants. Mais le caractère invariablement sur-ambitieux de ces derniers ruine régulièrement ces tentatives d'alliances.

Quant aux seigneurs conservateurs, leur point de vue est simple : les nécromants ne peuvent prétendre au mieux qu'au titre « d'organisation » (comme le Gildagor, actuellement). À partir de là, ils n'ont aucune revendication à faire valoir aux initiés, à part ce que ces derniers voudront bien leur consentir. Quant aux morts-vivants et aux morts-animés, ils ne peuvent exister que dans le cadre des activités des patriarches des ordres de la Mort Noire ou de Son. En dehors de ce cadre, ce ne sont que des monstres à faire éradiquer par les arpenteurs.



3. LES MORTS-QUI-BOUGENT ET LES MAGIOCRATES

Leurs rapports sont plus complexes.

Dans un passé récent, on connut au moins deux magiocrates qui usèrent des morts-animés : Nectos et Lydraen. Tous deux champions, ils utilisèrent ces créatures comme combattants. Mais Lydraen ne fut qu'un nécromant occasionnel, par pure utilité, et dès le début de son nouveau règne à Esspérant, libéré de la folie des champions, il rendit à leur sommeil les créatures extirpées par Nectos du cimetière de la ville.

Ce Nectos fut par contre un nécromant convaincu, et ce avant même d'être champion. Fasciné dès son initiation par les vertus du Janmaïs, il fonda l'ordre mineur de l'Après. Contrairement à ce qu'on pourrait croire, il ne s'agissait pas d'un ordre tyrannique, mais d'un ordre intellectualiste. À cette époque, Nectos était un véritable passionné, plongé dans ses études, sans la moindre velléité de pouvoir. Mais, et sans doute est-ce l'une des conséquences de la nécromancie, cet art semble vouloir rendre fous d'ambition ceux qui l'approchent. Peut-être est-ce pour cette même raison que les nécromants semblent incapables de limiter leur envie de dominer.

On ne retrouve pas aujourd'hui trace du Composé créé par Nectos au moment de son accession au rang d'alchimiste. Mais on ignore s'il fut détruit et perdu, interdit par Lydraen, ou n'exista tout simplement jamais (dans ces temps de corruption, passer outre certaines obligations initiatiques n'était souvent qu'une histoire d'argent ou d'influence).

Nectos poursuivit sa progression hiérarchique, et trois ans avant la Guerre des Champions, il devint mage de l'ordre de la Comète, les magiocrates tyranniques. Il ne faut pas s'étonner qu'il soit passé des intellectualistes aux tyranniques. En vérité, ses études avaient largement progressé, et son caractère également. Le précédent maître de l'ordre de la Comète décéda prématurément et fort mystérieusement, et Nectos revendiqua la place libre. Le Grand Maître des intellectualistes voulut s'y opposer, mais Nectos fit un marché : il avait réussi à quantifier dans des rituels magiocratiques certaines énergie nécromantiques. Si on le laissait devenir mage, il apporterait ainsi un composé majeur de première importance (d'un point de vue scientifique, s'entend). Le Grand Maître intellectualiste hésitait, mais Nectos rallia à sa cause d'autres grands maîtres, patriarches, guardians et seigneurs. Par curiosité intellectuelle, ou parce qu'ils sentaient la guerre approcher, et que des légions de morts seraient bien utiles. Nectos se garda bien d'indiquer à ces derniers qu'ils ne construiraient sans doute pas d'armées avec son composé majeur (au contraire, il

les appuya dans leurs rêves), obtint leur soutien, fit plier le grand maître magiocrate, et devint mage. Il respecta une partie de sa promesse, puisqu'il inscrivit son composé majeur dans les listes magiocratiques (huile de Nectos), mais ce fut bien la seule connaissance qu'il partagea. Trois ans plus tard, la guerre éclata. Nectos devint un champion, et fonda une grande armée de morts-animés encadrée par des morts-vivants. Il régna en maître absolu sur le Sarinel, jusqu'au jour où Lydraen en vint à bout, et le tua.

Actuellement, des alchimistes comme Vali (avec son Baume Incroyable), Banau (avec son Herbe), ou encore Dagma (avec son Élixir), fréquentent parfois les abords des Énergies nécromantiques, sans vouloir s'en faire une spécialité (du moins, à ce jour !).

D'autres magiocrates furent associés aux forces de la Mort, sans pour autant totalement verser dans la nécromancie, comme Mirnov (avec sa poudre salvatrice, inscrite aux composés majeurs au 3^o siècle de l'Ère du Refuge), ou, dans une moindre mesure, Aganor (avec son Enduit, 4^o siècle de l'Ère du Refuge).

L'exemple le plus frappant d'art nécromantique directement lié aux magiocrates fut sans conteste celui du Crâne Écarlate.

♦ Le Crâne Écarlate (par Haak)

L'ordre majeur du Crâne Écarlate est né de la culture des Nâr Den Marush, les habitants majoritaires des territoires désertiques situés au Nord-Ouest de la Terre du Refuge, avant l'arrivée des Réfugiés. Depuis, ils ont perdu leur suprématie et ont été supplantés par les Ashiarms.

Ces derniers, arrivés avec les premiers Réfugiés, commencèrent par s'affronter avec les Nâr Den Marush, mais l'immensité du désert du Nord-Ouest arriva à les convaincre qu'il y avait assez de place pour tout le monde. Rapidement, les Ashiarms tinrent les Nâr Den Marush comme des « enseignants » d'élite, eux qui connaissaient le désert depuis de multiples générations. Au cours de ces rapprochements culturels, les Ashiarms s'inspirèrent profondément des croyances et rites funèbres des Nâr Den Marush, et c'est donc de cet héritage que viennent leurs convictions actuelles.

Les Ashiarms croient que la mort n'est qu'une étape dans la vie, que c'est le passage à une étape supérieure de l'existence. Pour eux les sépultures ne

sont qu'une porte permettant d'accéder à cette nouvelle étape. Ces sépultures sont toujours construites en dehors des lieux d'habitation des vivants, car ils croient que sinon le monde des morts et celui des vivants viendraient à se mélanger. À l'origine, les Ashiarms bâtissaient de véritables tombeaux, mais avec le temps, et étant donné le peu de matières premières dont ils disposaient, ces pratiques évoluèrent. Certains clans Ashiarms (ils se répartissent en clans raciaux), ont aujourd'hui totalement abandonné les convictions ancestrales héritées des Nâr Den Marush et brûlent les corps des défunts. D'autres se sont convertis aux cultes et rites pluralistes ou ultimaliste. La majorité en conserve encore d'importantes traces, mais se contente généralement d'ensevelir les défunts dans le sable du désert.

Pour les Ashiarms attachés à l'héritage ancestral, toute personne, dès sa naissance, prépare sa mort. Cela veut dire que le statut social et moral au moment de la mort déterminera le statut de l'individu au moment de sa « naissance » dans cette nouvelle étape.

Par exemple, un mendiant par choix n'aura pas su s'élever et aura comme nouvel état de vie, après la mort, celui de zombie.



© Alexandre Batto

Les plus méritants deviennent des **bear'tanas**, ensuite viennent les **taeïs** (pour les personnes dont l'intelligence, plutôt que la force, était reconnue) et les **momies** (pour les gens dont la puissance, plutôt que l'intelligence, était reconnue). Ensuite viennent les **zombies des sables** pour les serviteurs émérites puis enfin les morts-animés (zombies, squelettes etc.) pour les personnes ayant chuté socialement et mentalement depuis leur naissance (ce qui condamnait définitivement les gens atteints d'aliénations mentales).

□ Histoire

L'Ordre Majeur du Crâne Ecarlate, de la Maison des Magiocrates, a été créé en 5647 EY par l'Archimage Taes Ben'Al (5521-6001 EY/140 ER), Prince d'Osnirm. Bien qu'étant membre de la race elfique, son exceptionnelle longévité reste un mystère aujourd'hui encore.

Taes Ben'Al fut le premier Prince d'Osnirm originaire de la Maison des Magiocrates. Il participa en 5862 EY à la fondation de l'Académie de Magie Réelle d'Osnirm, sous l'impulsion de Vor, membre de la Compagnie de Château Phoenix. Actuellement, ce bâtiment existe toujours et tient lieu de grand bazar pour le compte de l'Ordre du Bivouac.

Le Crâne Ecarlate disparut à la mort de Taes Ben'Al. En 20 ER, les Réfugiés rétablirent le contact avec Osnirm. Au début, et durant longtemps, il y eut peu d'influence sur la vie de la cité, mais vers le début du 1^o siècle, les échanges entre les territoires se normalisaient de plus en plus, et les Maisons rétablissaient leur unité partout où cela était possible. On pense que le Crâne Ecarlate avait acquis une trop forte position sur Osnirm. Sans doute l'Ordre ne voulut-il pas se montrer conciliant avec ces nouveaux Maîtres et Grands Maîtres envers lesquels il ne se sentait aucune obligation, et cela lui fut fatal.

Toujours est-il que l'Archimage Taes Ben'Al mourut en l'An 140 ER, l'année même de l'achèvement de son propre tombeau dont il avait dirigé les travaux. Sa mort inexplicable entraîna la chute immédiate de son Ordre. Son imposant tombeau se trouve sur le Plateau des Morts qui surplombe Osnirm. En plus de 300 ans d'existence du Crâne Ecarlate, les



historiens n'ont trouvé aucun exemple de folie necromantique qui se soit développé au sein de cet ordre.

Par la suite, les Réfugiés imposèrent leurs propres coutumes funéraires, fort différentes. Le grand cimetière d'Osnirm dans le quartier des marchands date de cette époque.

□ Ordres mineurs notoires

Les trois ordres mineurs suivants ont toujours été représentés pendant l'existence du Crâne écarlate. Ils avaient un rôle fondamental dans la vie de l'ordre et du peuple d'Osnirm car ils représentaient chacun des aspects du passage de la vie à la mort. Chacun de ces ordres était aussi capable de « donner la naissance », c'est à dire la Mort !

Ordre de la Taeïfication : Cet ordre avait pour but de repérer les individus dignes de devenir des taeïs après leurs morts. Ses membres connaissaient tous les secrets permettant de préparer le corps et l'esprit des élus aux changements en taeïs.

Ordre de l'Esprit : Comme ci-dessus avec les bear'tanas.

Ordre de la Momification : Comme ci-dessus avec les momies.

□ Magie du Crâne Écarlate

En dehors des composés et plantes connus, les magiocrates du Crâne Écarlate utilisaient des éléments de magie réelle à base de minéraux et de mélange de minéraux et de plantes. La connaissance des minéraux par les magiocrates semble s'être perdue de nos jours, et cela explique peut-être le peu de connaissances détenues sur la nécromancie qui semble en être friande.

□ Minéraux

Krioth : Ce minéral, proche du quartz, une fois réduit en poudre et aspiré d'un coup sec, plonge l'utilisateur dans une transe profonde, augmentant ses facultés psychiques dans des proportions considérables. +2 PS (max 20), +5 FP et RP, +2 INT, pour une journée. Désert chaud : 3 Montagne aride : 2. Prix : 50 PO.

Arstbar : Cette pierre, semblable à l'onyx, se chauffe durant trois heures pour ensuite être aussitôt plongée dans un mélange de lait et d'eau de palme. Il s'en dégage une substance qui, associée aux rituels magiocratiques, donne le pouvoir de concentration. Durant tout l'effet du breuvage, le bénéficiaire choisit

un sens sur lequel il se concentre : vue, odorat, toucher, goût ou audition. Ce sens est alors renforcé avec une acuité exceptionnelle. Mais contrairement au Dirgan qui permet cet effet pour l'audition, le bénéficiaire perd tous les autres sens pendant qu'il en exacerbe un ! Dure 1 heure. Durant cette heure, le bénéficiaire peut alterner autant de fois que désiré le sens bénéficiaire. Il peut même ne rien exacerber s'il le souhaite, mais le temps correspondant sera quand même décompté de l'effet. Désert chaud : 2. Prix : 300 PO.

□ Composés

Pâte de Ben'Al : (2 Janmaïs + 1 Agor + 2 Krioth) Le mélange forme une pâte qui s'ingère. Durant une heure, le bénéficiaire contrôle à vue tout mort-animé. Les morts-vivants auront le droit à un test de RP contre une FP de 20. En cas d'échec, ils obéiront, sinon, ils restent libres de leurs choix. Les créatures sous contrôle peuvent aller jusqu'au suicide. Si deux bénéficiaires de la pâte de Ben'Al se disputent la même créature, cela aura pour effet de détruire instantanément les morts-animés, et de faire fuir aussitôt les morts-vivants. Durée : 12 heures. Prix : 510 PO.

Eau de Krath : (4 Mirnouilh + 1 Arstbar) Permet de voir le monde des esprits et la vraie nature des choses (invisibilité, état de la personne, morte ou vivante ?). Durée : 1 jour. Prix : 240 PO.

□ Composés majeurs

Pour tous les composés majeurs qui suivent, on a besoin des corps des défunts (soigneusement sélectionnés selon les critères donnés précédemment), et d'une décade entière de rituels.

Baume de Taes Ben'Al (Poudre salvatrice de Mirnov + pâte de Ben'Al + 5 Arstbar) Peut créer un bear'tanas. Prix : 2 815 PO.

Poudre de Ashim : (Poudre salvatrice de Mirnov + eau de Krath + 5 Arstbar) Peut créer 2 taeïs, mais la dose ne s'utilise qu'une unique fois (pas de fractionnement). Prix : 2 545 PO.

Bandelettes de Gasmir Bir Nas : (2 pâte de Ben'Al + 5 Arstbar). Peut créer 2 momies, mais la dose ne s'utilise qu'une unique fois (pas de fractionnement). Prix : 2 520 PO.

Sable de Vormeth : (2 Pâte de Ben'Al + 5 Janmaïs) : Peut créer 5 zombies des sables, mais la dose ne s'utilise qu'une unique fois (pas de fractionnement). Prix : 2 020 PO.



□ Objet de magie réelle

Un seul de ces objets est connu. Il ne fut jamais inscrit aux 200 de Tsaliar (bien dans la mentalité des nécromants, qui sont généralement des gens assez secrets !). On n'en connaît pas les pouvoirs précis, seulement ce qu'en rapportent certains documents d'époque.

La langue de Taes Ben'Al : Il semble que l'archimage ait transformé sa propre langue en objet de magie réelle. On lui prêtait de terribles pouvoirs, déclenchés par la parole. On affirmait entre autres qu'il pouvait ainsi, par une seule phrase, condamner une victime à une inexorable transformation en mort-vivant ou en mort-animé après sa mort, et ce même si cette mort intervenait des années plus tard ! Les cas où un magiocrate transforma une partie de son corps en objet de magie réelle sont rarissimes. On ignore totalement si cet objet pouvait fonctionner pour quelqu'un d'autre que l'archimage, et même s'il existe toujours.

□ Créatures

Bear'tanas : Ils ressemblent à des individus vivants si ce n'est leurs yeux qui sont d'un noir profond. Ils ne semblent ne pas avoir vieilli, ni se détériorer depuis leur mort. Ce sont toujours des initiés (un non-Initié ne peut devenir un bear'tanas, il se transformera toujours en zombie à la place). Les individus qui deviennent des bear'tanas gardent toutes les connaissances de leur vivant et conservent leur pleine autonomie. C'est, semble-t-il, le stade, de l'évolution après la mort. Cependant, ils ne peuvent quitter leurs tombeaux (ils sont liés à leurs tombeaux, la porte magique qui les maintient entre le monde des morts et celui des vivants). Leurs capacités sont souvent exceptionnelles (et continuent d'augmenter car ils continuent à apprendre). Physiquement, le bear'tanas augmente même ses anciennes capacités : 20 en MU, AG et EN. Armure de 20. VIT = celle d'avant leur mort, plus le bonus accordé par une EN de 20. Ils sont omniscients dans leur tombeau.

Taeïs : Ce sont des morts vivants. Ils ont la même apparence que les Bear'tanas, et sont également des Initiés.

Contrairement aux Bear'tanas, ils sont incapables de désobéir à leur créateur et ce jusqu'à la destruction de ce dernier.

Les Taeïs obéissent à leur créateur, par loyauté ou obligation, et quoi qu'il en soit ce dernier devra donner des ordres précis, sous peine de voir les Taeïs faire ce qui les arrange (y compris s'enfuir !).

Les Taeïs n'augmentent en rien leurs capacités physiques d'avant décès. Ils ne conservent que leurs capacités de premier Rang. Par contre chaque degré dans les autres rangs s'ajoute à leurs degrés de premier Rang. Les autres Rang éventuels sont définitivement perdus. Ils ne peuvent que progresser dans le premier rang. S'ils étaient Initiés de plusieurs maisons, ils conservent évidemment le premier rang de chacune de ces maisons.

Le gros avantage des Taeïs, est qu'ils sont liés spirituellement à leur tombeau : ils peuvent se déplacer librement à l'extérieur. Ils étaient souvent utilisés comme messagers ou pour surveiller une région.

Si un Taeïs est détruit à l'extérieur de son tombeau, son corps se transforme immédiatement en poussière qui tourbillonne et se dispersent aux quatre vents. Ses poussières réintègrent alors le sarcophage du Taeïs en 1D20 jours. Si les poussières sont emprisonnées, elles détruiront alors tous les obstacles pour revenir dans le sarcophage. Elle recompose alors le corps du Taeïs en deux jours. Le seul moyen de détruire définitivement un Taeïs est de détruire son sarcophage et le corps du Taeïs.

Momies : Les momies sont des corps enveloppés de bandelettes. Ainsi, le corps se détériore moins et prend une allure de parchemin. Comme pour les bear'tanas, seul l'esprit d'un initié supporte la transformation. Les momies restent endormies, à moins qu'un élément extérieur ne les réveille. Elles ne progressent pas dans leurs capacités. Elles sont aussi liées à leur tombeau et ne le quittent jamais. PS et PE comme avant, MU et EN 15, PR 16, AG 7. La momie se déplace toujours en marchant, jamais en courant. Armure 5. VIT comme avant ajusté par l'EN.

Bandelettes (2) : MAI 15 LIM 3 LA minimum 1 mètre, maximum 45 mètres. Ces attaques ne donnent pas de dommages. Les bandelettes s'enroulent autour des victimes et les traînent vers la momie. Le résultat du test de MAI donne la distance maximale à laquelle une victime peut être attaquée. Exemple : sur un résultat de 16, deux personnes au maximum dans un rayon de 16 mètres autour de la momie seront aussitôt captives. Dès lors, la momie les attire vers elle au rythme de 5 mètres par séquence, sans qu'il soit possible de se dégager, autrement qu'en coupant la bandelette. Pour ce faire, il faut faire (10 % de la VIT restant à la momie) points de dégâts en un seul coup sur cette bandelette. Les victimes perdent systématiquement l'initiative. **Mains étrangleuses** : MAI 8 pour une victime non entravée, 12 pour une victime tenue par les bandelettes LIM 2 LA 1 PUI +3. Forcément en coup puissant sauf si elle tient une victime dans chaque main. Le harcèlement appliqué ici est redoutable. La momie ne relâche sa proie qu'une fois morte. Un échec au test de MAI indique que la victime se dégage temporairement des mains, mais pas des bandelettes éventuelles. N'oubliez pas que ces dernières ne peuvent s'utiliser pour attraper quelqu'un à moins d'un mètre (il faut qu'il ait été attrapé avant, et la momie attaque avec ses bras



tendus). *Spéciale* : La momie garde aussi toutes les capacités spéciales de la créature d'origine. Si elle doit parler, elle le fait d'une grosse voix caverneuse.

Zombies des sables: La différence avec les zombies c'est qu'ils gardent une conscience mais ne peuvent plus apprendre après leur mort. Ils ne conservent aucune de leurs capacités d'origine. Ce n'étaient pas forcément des initiés. MU 16, PS et PE comme au moment de la mort, PR 13, AG 6, EN 13. VIT 12.

Armure 4 (peau de sable). *Arme* : *Baiser de Sable*. Si le zombie agrippe sa victime (livre de règles, « Le combat », chapitre XIV), il l'embrasse et lui verse du sable dans la bouche (en fait cela rentre aussi par le nez). 5 points de dégâts mortels par séquence le temps que la victime est agrippée. *Poings* MAI 6 LIM 2 LA 1 PUI +4.

Toutes ces créatures sont des morts-vivants.

4. LES MORTS-QUI-BOUGENT ET LES PATRIARCHES

L'approche des patriarches est purement religieuse.

Chez les pluralistes, les morts-animés dépendent de l'esprit de la Mort Noire, qui accueille ces âmes tourmentées sur la **Lande d'Erwen**, lieu de toutes les désolations. Les morts-vivants sont eux issus du **Shaïtan**, le royaume des créatures diaboliques et infernales. Quand il arrive que certains morts-vivants se montrent pacifiques, les pluralistes disent que l'esprit de la Mort Blanche a pris pitié de cette âme, et lui montre le long chemin de la rédemption.

Il existe une nuance appréciable entre les adeptes de l'esprit de la Mort Noire, et les adeptes de Son, le dieu de la Mort (qui régnerait sur une partie du Shaïtan). Quand ils viennent à croiser la route de morts-qui-bougent, les dévots de la Mort Noire estiment que ce sont là des présents faits à l'Esprit, et qu'il convient de les lui renvoyer au plus vite ! Dans leur idée, ces créatures sont le fait des vivants, et non du divin. Elles sont donc « volées » à l'esprit de la Mort Noire, et il vaut mieux les lui rendre pour apaiser son courroux. Car les dévots de la Mort Noire ne sont pas des adorateurs des morts-qui-bougent. Ils célèbrent le culte des épidémies et des massacres, dans la pure lignée des cultes de l'Obstacle : c'est ainsi que les survivants en ressortiront plus forts encore. Par contre, les dévots de Son pensent que les morts-qui-bougent sont les instruments de Son, et que s'ils sont là, c'est parce que le dieu en a décidé ainsi ! Donc, s'ils en viennent à les attaquer, ce sera officiellement pour savoir si ces créatures étaient dignes de servir Son ! Ces dévots peuvent adorer et même servir des morts-vivants puissants, comme des avatars de Son sur la Terre du Refuge.

Les dévots de la Mort Blanche pleurent pour ces défunts tourmentés, mais pensent que leur place n'est plus parmi les vivants.

Chez les ultimalistes, les deux catégories de morts-qui-bougent proviennent du **Shaïtan**. Ils ne reconnaissent pas l'existence de la Lande d'Erwen. Pour eux, les morts-qui-bougent sont une épreuve

envoyée par l'Ultime afin de tester leur foi. Le vrai croyant saura ne pas adorer de fausses idoles, et tiendra ces créatures pour ce qu'elles sont : des monstres la plupart du temps, et des individus un peu particuliers parfois. Dans ce dernier (et rare) cas, il importe moins que l'on ait affaire à des morts-vivants, qu'à des personnes vénérant l'Ultime ou non !

**« Grand Dieu, source de toutes les pensées
Protège nous des damnés
Du tentateur aux paroles qui encensent
Du blasphémateur au visage d'innocence
Et que les créatures qui ne sont de cette Terre
Retournent à leurs chemins de misère
Que par l'éclat de Ton chant
Ils s'éloignent de Tes enfants. »**

Ultimus Canto

**« Que l'esprit de la Mort Blanche bénisse cette
demeure
Qu'il accompagne ceux qui se meurent
Ceux qui sont partis, et ceux qui partiront
Dans la paix comme dans la douleur
Car ils laissent derrière eux assez d'amour
Pour qu'on les pleure et les regrette
Qu'il donne à ceux qui sont restés
La certitude que ceux qu'ils chérissent
Mangeront bientôt à la Table de Liesse
Et dresseront le couvert pour le jour des retrouvailles
Quand le temps sera venu d'être de nouveau
ensemble
Dans la joie des souvenirs d'antan. »**

Pacis Canto



« Reconnais moi parmi les tiens
 Ô serviteur du dieu de Noirceur
 Nous oeuvrons pour notre Maître
 Et nous combattrons ensemble s'il le faut. »
 Riconosceris Canto...

« Que la vraie vision de choses habille tes yeux
 Tu ne vois que vie là où se prépare la mort de demain
 Tu ne vois que joie là où se trame les pleurs du futur
 Tu ne vois que mouvement là où règne l'inerte de
 l'avenir
 Vois
 Que tes yeux te disent ce qui sera
 Sans que quiconque ne puisse s'y opposer »
 Hallucinaris Canto

5. LES MORTS-QUI-BOUGENT ET LES GUARDIANS

Comme en toutes choses, les guardians ne considèrent les morts-qui-bougent et la nécromancie que comme autant de champs d'études !

♦ Nécromancie

On la propose ici dans le champ des sciences du Possible. En fait, on pourrait aussi la ranger dans les sciences de l'Être, au même titre que la théologie par exemple. Mais dans cette hypothèse, la nécromancie ne serait qu'une composante d'un champ d'étude comme la philosophie, ou même la théologie justement. En temps que science à part entière, il paraît plus judicieux de la classer avec des domaines comme la médecine, la physique ou la botanique.

De 1 à 5 : Connaissance des minéraux de magie réelle (sans en connaître les rituels) liés à la nécromancie. Connaissance des convictions religieuses de base (toutes religions) concernant la mort et les morts-qui-bougent.

De 6 à 10 : Connaissance des composés de magie réelle (sans en connaître les rituels) liés à la nécromancie. Connaissance des morts-animés et de leurs particularités. Connaissance des effets de chants de magie divine pour l'esprit de la Mort Noire, l'esprit de la Mort Blanche, Son et l'Ultime.

De 11 à 17 : Connaissance des composés majeurs de magie réelle (sans en connaître les rituels) liés à la nécromancie. Connaissance des morts-vivants, pour les catégories générale (genre momies ou taëis). Connaissance des effets de cantiques de magie divine pour l'esprit de la Mort Noire, l'esprit de la Mort Blanche, Son et l'Ultime.

De 18 à 20 : Connaissance des objets de magie réelle (sans en connaître les rituels) liés à la nécromancie. Connaissance des morts-vivants remarquables provenant du Shaïtan. Connaissance des effets de cantiques de magie divine pour l'esprit de la Mort Noire, l'esprit de la mort Blanche, Son et l'Ultime.

♦ Morts-animés

Il s'agit d'une connaissance plus parcellaire de la nécromancie (par défaut, Connaissance en Nécromancie pour toutes les questions autres que les morts-animés = Connaissance en Morts Animés - 5). Pas de lien avec les connaissances en morts-vivants.

Ce domaine fait partie des sciences du Possible, et peut largement être développé dans le cadre de l'ordre de la Non Vie par exemple.

De 1 à 10 : Créatures simples (squelettes, zombie). Capacités et origines.

De 11 à 15 : Créatures plus puissantes (goules, squelettes géants). Capacités et origines.

De 16 à 20 : Créatures exceptionnelles (créatures uniques, manifestations divines). Capacités et origines.



◆ Morts-vivants

Il s'agit d'une également d'une connaissance plus parcellaire de la nécromancie (par défaut, Connaissance en Nécromancie pour toutes les questions autres que les morts-vivants = Connaissance en Morts-vivants - 5). Pas de lien avec les Connaissances en Morts-animés.

Encore une fois, ce domaine fait partie des sciences du Possible. On peut le rapprocher d'un ordre comme celui de la Pensée.

De 1 à 10 : Créatures multiples « simples » (zombies des sables, momies). Se caractérisent par des humeurs généralement identiques d'une créature à l'autre. Capacités et origines.

De 11 à 15 : Créatures multiples évoluées (bear'tanas, vampires, fantômes). Se caractérisent par des caractères individuel, pas obligatoirement ressemblants. Capacités et origines.

De 16 à 20 : Créatures exceptionnelles (créatures majeures du Shaïtan). Généralement extrêmement dangereuses ! Il ne serait pas étonnant que Taes Ben'Al en fasse partie ! Capacités et origines.

6. LES MORTS-QUI-BOUGENT ET LES ARPENTEURS

Les **morts-animés** sont des créatures au même titre que les autres. Les arpenteurs ont tendance à les ranger simplement dans la catégorie « animaux dangereux ! » Ensuite, ils n'interviendront qu'en fonction de leurs convictions personnelles, et de celles de leurs ordres.

De 1 à 5 : Rythme d'existence. Alimentation. Degré d'agressivité.

De 6 à 10 : Aptitudes défensives. Empreintes laissées. Traces olfactives.

De 11 à 15 : Aptitudes offensives. Protections à adopter. Techniques d'approche.

De 16 à 20 : Points faibles. Capacités spéciales. Hiérarchie.

Les **morts-vivants** sont traités comme des individus à part entière. Les arpenteurs n'ont donc aucune approche spécifique à leur Maison. On peut juste dire que ceux de Gaïa voudront s'assurer que de telles créatures ne menacent pas les populations, ceux de la Nouvelle Aube qu'elles ne menacent pas les Maisons et les initiés (et aussi les populations, mais ça ne viendra qu'en dernière considération), et ceux des Justes qu'elles ne menacent pas leur pouvoir !

7. LES MORTS-QUI-BOUGENT ET LES BRIGANDS

Aucune particularité de Maison. Les morts-animés ne sont généralement pas une marchandise simple à transporter, ni même très demandée ! Et les arrangeurs se sont depuis longtemps rendus compte que les morts-vivants sont des êtres souvent peu

intéressés par l'argent. De ce fait, ils s'en méfient ! Car leurs motivations sont dès lors plus spirituelles que matérielles, et cela échappe à la logique de l'écrasante majorité des brigands !

Songes d'Écosse

Un scénario contemporain-fantastique par Christophe Osswald

Adaptable à l'Appel de Cthulhu ou bien sûr Zombies, voire Mage, Garou ou Nephilim

Des amateurs de whisky parcourent l'Écosse¹ en s'intéressant de près à des distilleries dont ils ne parviennent plus à trouver les produits. Ils découvriront qu'ils en ont déjà trop bu, et que d'autres en ont bu plus encore. Une boucherie aveugle se prépare, et ils seront invités à y prendre part.

LE DECOR

♦ La fin des guerriers bleus

Voici treize siècles, alors que les Saxons asseyaient leur domination sur le sud de la Grande-Bretagne, une puissante tribu irlandaise, les Scots, éliminait les peuplades pictes qui avaient résisté aux romains au nord de l'île. De ces farouches guerriers qui combattaient nus et tatoués de bleu, il ne reste plus



que de rares légendes.

En l'an 812, Talorc, un chef de clan picte, réunit autour de lui les guerriers qui refusaient le joug des irlandais, et proclama libres les terres au nord du Loch Shin. L'année suivante, lui et tous ses braves étaient défaits dans une bataille au-dessus du loch par Mac Andrews, un chef de guerre scot dont la famille devait devenir célèbre – et nombreuse – dans les siècles à venir. Le sol spongieux des Highlands a bu avidement le sang des cadavres abandonnés après la bataille.

Quelques siècles plus tard, le marécage de la plaine des Guerriers Bleus est devenu tourbière, et sert depuis une dizaine d'années à griller le malt de Bruichglasich. Maintenant, ceux qui en boivent, à moins d'être d'authentiques écossais (et les employés de la distillerie le sont, comme la plupart des habitants de la région) deviennent petit à petit des réceptacles pour les âmes des anciens guerriers pictes.

Les blessures ne les affectent guère ; elles se referment aussitôt, et des tatouages bleus apparaissent autour d'elles. Dans le même temps, l'esprit d'un guerrier mort revient et influe sur les actions du corps ; il veut prendre sa revanche, supprimer les Écossais de ses terres, et éliminer le clan Mac Andrews avant tout.

♦ La distillerie de Bruichglasich

C'est un grand bâtiment isolé de vieille brique rouge, à quelques pas de la route et du torrent, qui affiche fièrement sa date de construction sur le fronton de granit : 1885. Deux courtes cheminées ornent son flanc gauche ; un entrepôt et un petit silo se trouvent à sa droite. La distillerie est adossée à l'antique colline, et la porte du fond donne directement sur une vaste caverne, pas entièrement naturelle, où sont entreposés les fûts de whisky qui mûrit doucement.

¹ Ce scénario est dédié à Will et Cyril. J'espère que leurs vacances auront été bonnes, que les souvenirs qu'ils ramènent sont bien tourbés, et qu'en remerciement de cette dédicace, ils me laisseront les goûter... [un auteur vénal](#)



Les Bruichglasich les plus classiques sont âgés de huit ans, mais certains fûts sont gardés plus longtemps, pour faire des 12 ans, 15 ans ou plus rarement encore 25 ans. L'essentiel des fûts de la caverne est donc constitué des whiskys de un à sept ans.

La ville la plus proche (en fait, un gros village) est Lairg, juste en aval du Loch Shin, à quelques 15 km de la distillerie. C'est là que vivent les employés de la distillerie.

Actuellement, l'activité de la distillerie est des plus réduites. La porte principale est fermée depuis un long moment déjà : les toiles d'araignée en témoignent. La porte de l'entrepôt à tourbe est plus récente, et bien fermée, protégée par un bon système d'alarme. Celle de la caverne également.

En fait, tous les stocks étant vendus et le nouveau « partenaire » ayant amélioré la sécurité du lieu, les quatre employés ont simplement pris de longues vacances.

◆ Talorc et ses Vengeurs Bleus

Steven White, un jeune (et riche) américain est venu voir le Loch Ness avec quelques amis. Le soir, ils avaient l'habitude de boire de bons whiskys locaux, et généralement de se saouler avec. Notamment au Bruichglasich.

Une nuit, alors que la lune était pleine, comme les jeunes gens, ils sont allés se promener sur les hauteurs. Steven a glissé sur une plaque de mousse gorgée d'eau et est tombé dans le ravin, rebondissant plusieurs fois sur les pierres. Lorsqu'enfin ses amis l'ont rejoint, il s'était relevé de lui-même ; ses habits étaient déchirés et maculés de sang, mais Steven semblait valide, et refusa toute aide. Quand Mark essaya de l'aider, Steven le repoussa avec force, en l'insultant. Concluant que ses blessures ne devaient pas être bien graves, et que Steven n'avait pas encore dessaoulé, ses amis préférèrent le laisser tranquille durant la nuit.

Pendant la fin de la nuit, Steven bût encore plusieurs bouteilles, seul dans sa chambre, et se lacéra volontairement le corps. De son esprit ne restait que de quoi informer le chef de guerre picte de la réalité du XXI^{ème} siècle, et son corps se recouvrit entièrement par des tatouages bleus qui formèrent une solide armure surnaturelle.

Le lendemain, avant l'aube, Talorc partit pour Bruichglasich, s'étendit sur la tourbe de la plaine de Guerriers Bleus et y dormit près d'une semaine.

Pendant ce temps, ses amis ont signalé sa disparition. Pendant que la police draguait le Loch Ness (c'est un puits à touristes imprudents et avinés), ses amis partirent à sa recherche, intrigués par les bouteilles vides que Steven laissa derrière lui. Ils finirent par le retrouver. Talorc n'eut pas de mal à blesser chacun d'eux en l'appelant par le nom de l'un de ses compagnons mort au combat, Brude, Drust, Golistan, Llifiau ou Wid. Et le jeune homme gagna une cicatrice et un tatouage mystique, tout en

perdant momentanément tout lien avec son propre corps.

Ensuite, les jeunes américains ont soigneusement vidé leurs comptes en banque pour acheter tous les fûts de la distillerie qu'ils pouvaient : tous ceux de huit ans et plus. Les autres ne peuvent être mis en bouteille : ils ne sont pas encore mûrs, leur mariage avec les tanins du fût est incomplet. Ils ont fait mettre en bouteille ce qui pouvait l'être, et conservé en fût les whiskys pour lesquels il n'existait pas d'étiquette. Ils ont loué un entrepôt à Aberdeen pour tout stocker.

Ils se sont aperçus que les whiskys âgés de dix ans ou plus ne leur font pas d'effet. Effectivement, la tourbe utilisée à l'époque ne provenait pas du même endroit. Ils les ont donc revendus – à vil prix – à divers magasins un peu partout dans le pays, se reconstituant un pactole.

Ils sont alors revenus à Bruichglasich pour investir dans la distillerie. Ils en possèdent désormais 23%, qu'ils partagent avec les quatre employés (34%), le comté (13%), Mac Orlan, un notable d'Aberdeen (9%) et Diaego², une multinationale spécialisée dans les alcools (31%). Leur principale volonté a été de faire renforcer les portes donnant sur l'entrepôt de tourbe, arguant, avec raison et dollars, que l'avenir glorieux de la distillerie passe par le goût unique qu'elle confère au malt. Ils ont goûté les whiskys des fûts, et compris qu'il leur faudrait être patient : l'âme picte est complètement insaisissable dans les whiskys les plus jeunes, et à peine perceptible dans ceux de cinq ou six ans. Seuls les fûts de sept ans pourraient être intéressants mais par rapport à ce qu'ils ont, c'est un gâchis remarquable. Ils préfèrent laisser mûrir tout cela pour pouvoir créer une grande armée picte qui défendra leur royaume reconquis. Bientôt.

Ils ont loué une vieille ferme en haut du Loch, pour y entreposer leurs bouteilles et leurs fûts « utiles », et y boire beaucoup, pour devenir plus encore de bons *Vengeurs Bleus*. De là, ils surveillent la plaine des Guerriers Bleus, s'assurant que personne ne viole la source de leur âme. Ils s'approvisionnent à Tongue, sur la côte nord, moins facile d'accès et plus éloignée que Lairg depuis leur ferme, mais où ils ne sont pas connus.

Depuis, ils préparent leur grand soir, localisant les descendants de leur vieil ennemi, Mac Andrews, surveillant leur distillerie comme leur tourbière et fabriquant d'étranges armes de bois, de pierre et de bronze, comme celles qu'ils maîtrisaient treize siècles plus tôt.

Et s'ils repèrent quelqu'un qui n'est pas écossais et qui manifestement a déjà bu du Bruichglasich, ils

² Qui possède plus du tiers des distilleries en Ecosse, et la même proportion des brasseries de Grande-Bretagne ; plus encore en Irlande. Si vos PJs sont Garous, ils ne se tromperont pas en imaginant que Pentex est impliqué dans cette firme. Mais ils ne pourront sûrement pas s'attaquer à son puissant siège, à Dublin. Des Garous plus expérimentés qu'eux y sont déjà restés.



tâchent de lui faire rejoindre les Vengeurs Bleus, mais s'il réside en Ecosse pour longtemps, ils notent simplement son adresse pour le faire basculer

pendant le grand soir. Clairement, les PJs entrent dans la première catégorie.

L'INTRIGUE ET LES ACTEURS

Si vous avez un PNJ bien intégré à votre groupe de PJs, mais pas essentiel à la poursuite de votre intrigue, ou mieux, bien sûr, un PJ n'ayant plus de joueur et qui mérite une fin glorieuse, confiez-lui le rôle de Steven White. Une chute dans la nuit après une fête puis une disparition. Un groupe de touristes ou de policiers (anglais) seront ses Vengeurs Bleus. Sans doute sera-t-il moins bien installé dans sa nouvelle demeure (raccourcissez la chronologie) mais plus à même de contrer ses ex-amis.

◆ Chronologie avant l'arrivée des PJs

- 15j : Arrivée des Américains à Inverness.
- 0 : Chute de Steven White et renaissance de Talorc.
- +7j : Talorc est retrouvé dans la plaine des Guerriers Bleus.
- +10j : Les comptes en banque des américains sont vidés ; ils réservent un entrepôt à Aberdeen.
- +12j : Ils achètent les stocks de Bruichglasich.
- +27j : Ils ont identifié quels whiskys les liaient à leurs âmes pictes.
- +50j : Ils ont fini de vendre les whiskys trop vieux pour les intéresser.
- +55j : Après quelques jours de négociation³, ils entrent dans le capital de Bruichglasich. Les négociations sont éprouvantes pour eux : les autres sont de « vrais » écossais.
- +57j : Début des travaux pour sécuriser l'entrepôt à tourbe. C'est une entreprise d'Inverness qui s'en occupe.
- +60j : Les Vengeurs Bleus s'installent dans une ferme au-dessus de la plaine des Guerriers Bleus. Ils ramènent (en plusieurs voyages discrets) leurs bouteilles intéressantes. Les fûts trop vieux restent dans l'entrepôt d'Aberdeen.
- +65j : Fin des travaux.
- +70j : Départ en vacances pour les employés.
- +90j : Arrivée des PJs à la distillerie.
- +140j : *Le Grand Soir.*

◆ Voyage en Ecosse ou rituel occulte

Les motivations pour s'intéresser à une distillerie perdue au nord de l'Ecosse sont multiples (voir

³ Si le monde est celui des Ténèbres, le négociateur de Diaego aura détecté le potentiel des Danseurs de la Spirale Noire.

Adaptations) mais la plus plaisante est sans doute un voyage gastronomique et initiatique, durant lequel les voyageurs continentaux cherchent à se montrer les meilleurs whiskys qu'ils aient goûté durant les dernières années. Le Bruichglasich 8 ans fait partie des bonnes surprises récentes, mais la Maison du Whisky⁴ n'en a plus.

Evidemment, si les PJs sont eux-mêmes acteurs – ou conscients – du monde occulte dans lequel ils vivent, il faudra leur trouver une motivation⁵ plus ésotérique, ou liée à leur quête personnelle.

◆ Premiers contacts à Bruichglasich

Les PJs trouvent la distillerie vide, et bien fermée. Ils n'ont guère de mal à apprendre que les employés sont en vacances, et qu'ils ont quitté le village de Lairg. En effet, les diverses ventes leur ont fait de belles rentrées d'argent ; ils sont allés chercher le soleil sur la côte sud, en Cornouaille. En plus, les nouveaux actionnaires leur ont demandé d'être discrets sur leur entrée dans le capital, et être loin aide à être discret.

Le petit supermarché local n'a plus de Bruichglasich. Les PJs apprennent facilement que des jeunes touristes (« un peu comme vous ») ont tout acheté quelques mois plus tôt. Ils apprennent aussi que plus tard, ils sont arrivés à la distillerie avec un gros camion, et qu'ils ont fait un énorme achat (« ce sont des touristes très riches, pas comme vous »). Les PJs apprennent que le camion est reparti vers le sud (« C'est normal. Au Nord, il n'y rien »). Les voisins des employés de Bruichglasich leur apprennent qu'ils sont partis en vacances depuis quelques semaines, sans pouvoir donner d'autre indication (« Un portable ? Mais qu'est-ce que vous voulez qu'il fasse avec un portable ? »).

Toutefois, s'ils continuent à voyager un peu, ils se rendent compte que la pénurie de Bruichglasich est loin d'être aussi complète que ça.

◆ Les réserves du Loch Ness

Un caviste à Inverness a du Bruichglasich. Uniquement des bouteilles spéciales, en assez grandes quantités et à des tarifs très raisonnables. Il y a là du douze ans d'âge, du quinze et même un peu

⁴ Lieu parisien mythique que doivent connaître les PJs. Et où ils se sont peut-être connus.

⁵ Et si vous avez des joueurs dont l'habitude est de refuser de suivre les accroches de scénar, et ce, sciemment, changez de joueurs. Ne vous faites pas chier, ils ne le méritent pas.



de vingt-cinq ans, alors que la version la plus courante, qui est la seule que connaissent les PJs, n'a que huit ans. Mais de celle-là, il n'y en a aucune.

Bon commerçant, le caviste est muet sur sa source, et ne dira jamais que ce whisky pourrait provenir d'ailleurs que de la distillerie.

Au goût, les versions proposées sont plus fines et plus longues (en bouche) que le 8 ans, mais sont bien plus proches des Highlands classiques. Il leur manque le « petit quelque chose » qui fait qu'on place la distillerie dans un voyage gastronomique.

Pendant tout ce temps, deux Vengeurs Bleus suivent les PJs.

◆ Coup de couteau dans la nuit

Pour les Vengeurs Bleus, les PJs sont clairement des gens à recruter ou à éliminer. Leur premier objectif est de déterminer s'ils sont vraiment prêts à devenir d'authentiques guerriers pictes (ils le sont). Pour ça, il s'agit de blesser l'un d'entre eux, et de voir comment il réagit, et se remet de la blessure.

Si un PJ sort seul, il peut se faire agresser par des individus vêtus de blousons de cuir et des gants (cachant les tatouages). Après le coup de couteau (une lame dorée – du bronze) ils lui réclameront son argent, sa carte bancaire, son code, mais s'intéresseront surtout à sa blessure, qu'ils auront soigneusement faite sur de la peau dénudée, et si possible pas le visage.

Si les PJs se montrent « prudents » (paranoïaques), les Vengeurs sauront se montrer plus vindicatifs, et moins discrets. L'un d'eux arrive en moto, coupant et volant le sac d'un(e) PJ en prenant soin de l'entailler au passage, pendant que l'autre observe la scène avec des jumelles.

Evidemment, la blessure n'est que très superficielle... On peut se convaincre qu'il ne s'agit que d'un hématome bizarrement bleuté. Pourtant l'arme semblait coupante, et le coup donné avec force.

◆ Un pays hostile

Par la suite, les Ecosseis, les vrais, se montreront des plus désagréables avec le PJ blessé (c'est surtout lui qui les percevra comme tels) et prompts à déclencher une rixe. Mettez les autres PJs dans une situation où ils ne pourront pas éviter tous les coups, et offrez-leur quelques hématomes-tatouages. Les PJs pourront découvrir, peu à peu, qu'ils deviennent plus efficaces avec des armes blanches (couteaux, poignard, grands bâtons) ou de lancer, particulièrement si ça se tient comme un javelot. Placez le nom de Mac Andrews de temps à autre, juste avec un accrochage. Un nom de rue, de pub, la plaque d'un médecin...

Sous la contrainte, les menaces, ou l'appât du gain, le caviste d'Inverness peut donner le numéro de téléphone des gens à qui il a acheté le stock de Bruichglasich spécial. C'est un numéro d'Aberdeen, qui appartient à une société de location d'entrepôts

du port, Aberdeen Scottish Secure Port Company (ASSPoCo, en grandes et laides lettres bleues). De nombreux autres détaillants en alcools du centre et du sud de l'Ecosse disposent des mêmes bouteilles, et du même renseignement. Eventuellement, un habitant de Lairg peut se « rappeler » avoir vu ce sigle sur le camion des américains.

Les entrepôts sont gardés – un gardien passe chaque heure – et les véhicules ne peuvent réellement pas passer. Toutefois, les PJs pourront assez facilement apercevoir de nombreux fûts de 10, 11, 13, 14 ans, et quelques-uns de 16 à 24 ans. Rien que du Bruichglasich, qui remplit la moitié du petit entrepôt. La location a été faite par Mark Stern, un ami de Steven White. ASSPoCo n'a pas d'autres informations ; la location de l'entrepôt, pour y stocker des alcools, whiskys et liqueurs (pour une période d'un an reconductible) a été payée en liquide.

Les journaux font état de plus en plus d'actes de violence dans le nord de l'Ecosse, qui concernent souvent de jeunes écossais. Les conservateurs remontent fortement dans les sondages, et réclament davantage de policiers.

Les PJs font parfois des rêves violents, où ils peuvent se voir massacrés ou massacrants, dans une vallée verte et brumeuse. Et le matin, ils se réveillent avec le goût du sang en bouche, et une forte envie de boire. Pas de l'eau ni du sang.

Au cours de leur enquête, mais plutôt sur la fin, ils seront pris à partie par un gang local, des jeunes violents, vraisemblablement des hooligans, dealers, drogués et voleurs (voire pire que ça encore, les PJs n'ont plus aucune objectivité dans leur estimation des écossais). Ils entendront clairement le nom du chef de bande « Mac Andrews ! » prononcé par l'un de ses acolytes. Les PJs seront « aidés » par deux des Vengeurs Bleus, qui, depuis un toit lanceront quelques javelines, qui mettront le chef (Mac Andrews) au sol et la bande en déroute.

◆ Des amis ou des ennemis

Les Vengeurs Bleus rejoignent alors les PJs, et se présentent sous leurs noms de guerriers pictes. Ils les informent qu'un grand complot se trame contre tous les « hommes libres » des Highlands ; que le clan Mac Andrews veut en faire ses esclaves, et qu'il sera bientôt trop tard pour les arrêter. Que les Mac Andrews veulent manifestement la mort des PJs mais que s'ils rejoignent la résistance menée par Talorc, ils seront protégés et pourront vaincre.

Pour prouver leurs dires, ils fouillent le chef de bande, blessé et inconscient. De ses poches ils sortent une arme à feu, et deux couteaux en plus de celui qu'il avait en main durant le combat. Dans son carnet d'adresses (papier ou portable), d'innombrables Mac Andrews (illusion engendrée par la folie ou relations familiales normales ?).

Ensuite, ils proposent aux PJs de confirmer leur engagement dans la Résistance en achevant ce dangereux Mac Andrews, et en le balançant dans

l'eau sale du port, quelques pavés dans le sac et les poches pour convaincre de rester au fond. Ensuite, ils amènent les PJs à la plaine des Guerriers Bleus et Talorc, sous la brume de l'aube naissante, les exhorte à s'arracher les vêtements et la peau. Là, il est trop tard pour refuser, leurs corps agissent d'eux-mêmes si les esprits se rebellent.

Si les PJs refusent d'accomplir le meurtre, les Vengeurs se retirent, confiants : « Vous avez montré que vous avez choisi le bon camp. Lorsque les Mac Andrews passeront à l'offensive et que nous les rencontrerons sur le champ de bataille, nous savons que vous serez à nos côtés. Vous saurez nous retrouver. »

Dans tous les cas, les Vengeurs auront laissé une caisse de douze bouteilles de Bruichglasich huit ans dans le véhicule des PJs.

Lors du grand soir, les Vengeurs Bleus, forts de leur quarantaine de guerriers en font passer une centaine de plus de leur côté d'un puissant coup de glaive dans les entrailles, dont les PJs. Puis ils se précipitent, accompagnés de leurs recrues fraîches, massacrer les Mac Andrews du nord du Loch Shin qu'ils ont identifiés, et incendier leurs maisons. Ils font subir le même traitement aux notables de la région, qu'ils voient comme des pions que les Mac Andrews ont installés pour asseoir leur domination.

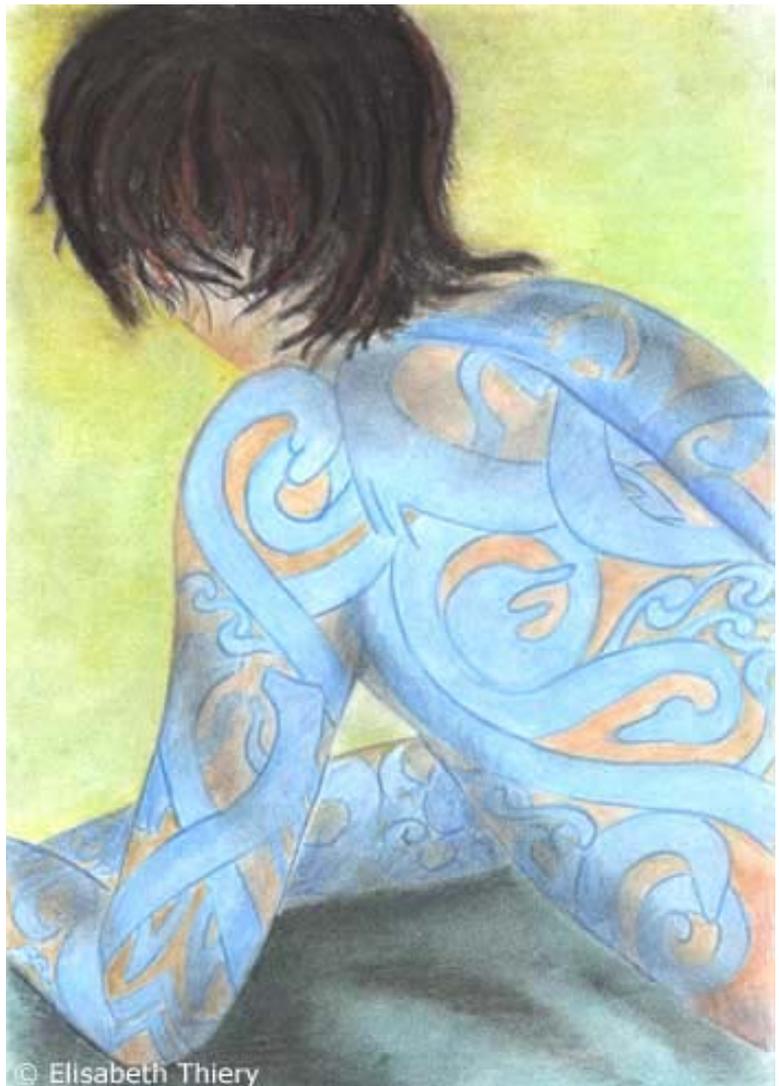
Après leur victoire sanglante, les Vengeurs Bleus sont comme perdus. Ils ne comprennent pas pourquoi les hommes libres ne les acclament pas, mais s'enfuient. Lorsque l'armée et la police interviennent enfin en masse, à la fin de la matinée, les Vengeurs ne sont plus des guerriers invincibles. Leurs tatouages s'estompent lentement, ils peuvent être blessés et ne guérissent plus aussi vite. Capturés et emmenés loin des Highlands, ils deviennent amorphes, ne revenant à la conscience que pour essayer de se suicider, dans une terrible pénitence de leurs actes d'humains du XXI^{ème} siècle.

Les Highlands mettront longtemps à s'en relever.

◆ Eviter le massacre ?

Si après leur rencontre avec les Vengeurs Bleus les PJs choisissent de les contrer plutôt que de les soutenir, s'enfuir ou attendre, ils devront poursuivre leur enquête jusqu'à revenir près de Bruichglasich, et identifier la plaine où l'on récolte la tourbe pour la distillerie comme étant la source véritable de la puissance et de la haine de Talorc.

Cela, ils peuvent y parvenir en espionnant la ferme, mais ils risquent fort de se retrouver à devoir combattre un Vengeur une fois ou l'autre.



Les PJs peuvent parvenir à retrouver les employés des Bruichglasich partis en vacances dans le sud et en apprendre plus sur l'arrivée des touristes, sur les mouvements des fûts et des bouteilles, sur leurs volontés comme actionnaires de la distillerie. Mais là aussi, si les Vengeurs découvrent que les PJs recherchent les employés, ils vont chercher à les éliminer avant qu'ils ne soient retrouvés.

Pour contrer les Vengeurs Bleus, il faudra d'abord supprimer leur espoir de constitution d'une grande armée picte, et détruire, d'un coup de hache dans chaque fût, toutes les réserves de la distillerie.

Il faudra aussi s'assurer que la plaine des Guerriers Bleus ne produira plus de tels dangers. Pour ça, y déverser quelques fûts de produits toxiques assurera que la tourbe ne sera plus bonne à rien pendant quelques décennies, jusqu'à ce que la pluie écossaise l'ait enfin lavée. Une solution plus définitive sera de retourner le sol à l'aide de quelques bulldozers et pelleteuses, en toute hâte, et d'y mettre le feu. Solution plus acceptable pour ceux dont les considérations écologiques sont fortes.



ADAPTATIONS

◆ Loup-Garou

Après que les Garous de la tribu des Hurlleurs Blancs aient été maudits par le Ver, et qu'ils soient remontés parmi leur ancien peuple, les Pictes, les Fianna, aidés par les Fils de Fenris (c'est une de leurs rares alliances) sont allés combattre en Ecosse cette puissante apparition du Ver.

Talorc Tourbillon-d'Acier, jeune et puissant danseur de la Spirale Noire, a emporté dans sa mort de nombreux jeunes Fianna trop confiants qui se sont approchés de ses deux klaives, avant de succomber enfin. Ses kinfolks n'ont pas été épargnés. Lorsqu'il réapparaît au XXI^{ème} siècle, c'est pour reconstituer une meute de ces premiers – et puissants – danseurs de la Spirale Noire.

Les PJs peuvent être liés à un Caern Fianna, et découvrir que ce whisky, autrefois renommé et apprécié par les Garous, a pris l'odeur du Ver. Ils ont toutes les raisons de conclure que cette vieille distillerie est une nouvelle victime de ces grands conglomérats agro-alimentaire, dont presque chacun est lié de près ou de loin à Pentex. A défaut d'être facilement vulnérables, mieux vaut que les PJs partent en guerre contre le mauvais ennemi...

◆ Mage

Les PJs découvrent que le Bruichglasich leur permet de réduire un peu les effets du Paradoxe (il pousse la Réalité à se comporter comme au IX^{ème} siècle ; elle était moins tatillonne) et à favoriser leurs sorts de Vie. Hélas ! Leur dernière commande n'a pas pu être honorées.

Il ne leur reste plus qu'à enquêter en Ecosse, et les jeunes-vieux danseurs de la Spirale Noire ne tarderont pas à sentir leur aura inhabituelle...

◆ Nephilim

Talorc était un Faërim du culte du Dragon, et son corps a été détruit au cours des grandes guerres qui ont opposé les Nephilim entre eux à la fin des Arthuriades. Son Pentacle s'est dispersé, et s'est fondu dans le marécage pour une longue Narcose. Abreuvé pendant des siècles par de puissants champs

de Terre et de Lune, il a fini par glisser lentement dans les fûts, et se réveiller au contact du chêne.

Lorsqu'enfin il renaît dans le corps de Steven, c'est un Khaïba dangereux et assoiffé d'une illusoire vengeance. Il a oublié qui étaient vraiment ses ennemis, et jusqu'à l'existence d'êtres tels que lui. Ceux qu'il croit être ses anciens compagnons sont de simples humains dont les veines sont chargés de son Ka-Terre, et dans lesquels il est capable en répandant le sang de faire naître d'éphémères Effets-Dragons, qu'il sait encore contrôler, ayant été un grand du culte du Dragon, même s'il a oublié son existence. Sa stase est, fort naturellement, une bouteille de Bruichglasich vide.

Les PJs auront, dans un premier temps, à combattre de faibles Effets-Dragons qui cherchent à prendre contrôle de leurs simulacres. Vaincre Talorc ne leur serait pas d'une grande difficulté, mais ils doivent avoir conscience que l'être est malade, et convalescent d'un état pire encore. Il s'agira dès lors de protéger Talorc de lui-même, de la Force voire de la Justice, pour lui trouver un Refuge et/ou des guérisseurs.

◆ Zombies

Evidemment, la chute de Steven l'a tué sur le coup, et il a massacré ses amis dans la tourbière.

Maintenant, ce sont des zombies plutôt antipathiques, qui ne gagnent pas qu'à boire du whisky mais aussi à dévorer leurs victimes. Ils sont très forts et résistants, mais assez peu intelligents. Ce sont des zombies de type « Ame en peine », qui disposent de capacités telles que Griffes, Crocs, Régénérescence, Retour aux sources, Retard de la pourriture ou Sixième sens.

Toutefois, une blessure non mortelle ne transforme pas aussitôt en un zombie de cette sorte, et les PJs abreuvés de ce bon whisky y gagnent force et faculté de régénération avant de sombrer dans une folie meurtrière. Mais lorsque les tatouages sont trop étendus, la folie finit par s'installer... Ces zombies sont assez présentables hors d'Ecosse, ils peuvent être un bon avenir pour des PJs en excès de vie...

Reste à motiver des personnages de zombies par la gastronomie. C'est assurément moins crédible que pour des européens plus innocents, à la Cthulhu.

Zombies.com.bak

Un scénario Privilèges par Jean-Luc

Ils attendent dans l'ombre. On les a oubliés, mais on a eu tort. A présent, qui pourra se mettre en travers de leur route ? Peut-être seuls des êtres aussi perturbés sont à même de suivre leur piste. Un défi à la hauteur du Club Privilèges ?

Une émission datée du 10 octobre 2005 a marqué les mémoires des auditeurs du Festin Funèbre. Fred Zig lui-même a paru choqué pendant un instant à la vue de l'adolescent décharné, intervenant/témoin de son spectacle, qui a vidé tripes et boyaux après une confession déchirante de vérité sur son mal être.

Ce Daniel Fenbuck a débuté par une déclaration sur le monde pourri et sans espoir qui l'avait constamment déçu ; puis il s'est mis à citer une longue litanie de personnes qui avaient transformé sa vie, avant qu'il réalise que tout ce qu'on lui proposait reposait sur du vent. Il termina en gerbant sur son T-shirt « Frank Zappa is back » avant d'être évacué en coulisses. Malgré tous les efforts d'une infirmière, son évanouissement se commua en coma profond.

Les personnages sont invités par la mère de Dan à éclairer les circonstances de son « accident », persuadée comme elle l'est de la culpabilité de Fred Zig. Elle l'accuse d'empoisonnement et de manipulations mentales, dans le but d'attirer de l'audience pour son émission en provoquant un événement aussi bizarre.

Synopsis

Sur un site Internet d'accès limité, des informations lacunaires font état de divers cas de cadavres déterrés, de cimetières profanés. Les soupçons visent un complexe médical américain situé à proximité, le Welfare Micryonimos Institute de Levallois. Des erreurs tragiques s'y sont déjà produites dans l'attribution de médicaments, causant des morts accidentelles selon les premiers résultats de l'enquête. Le seul lien entre tous les corps disparus est d'être passés par la morgue de cet établissement, sans avoir nécessairement transité par les services de soins.

Les PJ mènent une enquête parallèle sur les agissements d'un célèbre animateur radio qui organise des spectacles de « reality show ». Le principe du Festin Funèbre est simple : les candidats sont invités à relater des histoires personnelles les plus horribles possibles. Des trucages sont montés pour leur faire perdre contenance et celui qui aura gardé son « sang-froid » gagne le gros lot. Mais n'y a-t-il réellement « que » des trucages ?

Fred Zig



© Ghislain Thiery

1^{ERE} PARTIE - ENTREE EN MATIERE

◆ Départ de mission

Le Club Privilège a saisi l'occasion de mettre en lumière les méfaits de la télévision. Une équipe est donc envoyée auprès de Mme Fenbuck afin de l'aider à tirer les choses au clair. Cette dernière, après l'avoir adoré, a décidé que Fred Zig est responsable de ce qui est arrivé à son fils. Elle connaît très bien le show télévisé, le Festin Funèbre, pour passer ses journées et soirées devant le poste. Elle est tellement convaincue que Daniel est un enfant idéal, qu'il ne sera pas possible de lui attribuer de tort. Sa vie d'étudiant se déroulait sans aucuns problèmes et il était promis à un destin exceptionnel qui a brutalement été interrompu par l'ignoble Fred Zig.

Mme Fenbuck vit dans un petit appartement au sommet d'un immeuble qui a connu des jours meilleurs (8, place du Tell). Dans l'ascenseur, une odeur de pisse froide agresse les personnages. La décoration de son petit nid évoque le modernisme du style atome (papier peint à carreaux, luminaires aux formes fondues et tableaux psychédéliques). Elle recevra avec amabilité les personnages tant qu'ils ne critiquent pas son fils d'une quelconque façon et ne refusent pas son apéritif « maison » (alcool de fruits macérés au goût de pêche & olive).



◆ Le Festin Funèbre

Départ logique pour les investigations, l'émission de Fred Zig et plus précisément sa boîte de Prod'. « Tourne Elastique SA » est la dénomination de cette entreprise dont les locaux sont sis au 25, rue Corned Beef. Dans ces lieux, les adhérents du Club Privilèges auront loisir d'interroger le présentateur qui a justement une entrevue avec son Directeur Général, qui lui passe un savon dans l'intervalle où les PJs patientent. Ils peuvent facilement entendre des échos de l'orage et voir Fred Zig sortir du bureau en fulminant. Pour une fois qu'il n'avait rien à se reprocher, les ennuis lui tombent dessus, c'est pas juste.

Il répondra avec morgue aux questions des enquêteurs, déclarant qu'il a choisi des intervenants équilibrés pour son show, que Daniel devait parler de ses goûts musicaux et pas faire sa star, faut pas abuser ! Accessoirement le sujet de l'émission du 10 octobre était les abus des spectacles de rock et l'intervention de Daniel consistait en une expérience vécue de concert où le chanteur, Ellis Chopter, l'avait baptisé de sang frais. Fred Zig ayant la capacité de concentration d'un moustique, il appelle rapidement les gros bras pour évacuer les poseurs de questions embarrassantes.

Historique

1951 : les débuts de Lucio Cidordi sur la première chaîne de télévision. Démarre une longue carrière de show dominicain (« L'Heure Bleue », « Sans aucun doute », « Paillettes et Mondanités »), dont s'inspira Fred Zik.

1963 : Zébulon entame sa vie de rocker comme roadie de Félicie Owie, star de la chanson pour enfants.

1969 : Dominique Pardoie signe son premier contrat avec le groupe Funkénik dont il gère encore les droits.

1975 : Sacha Tuhong apparaît sous ce pseudonyme dans les colonnes de Best dont il signe des chroniques de concert.

Année 2005 :

15 juillet : premier cadavre au WMI. Serge Bishoff, industriel de 80 ans, décède d'un arrêt cardiaque. On retrouve à l'analyse une dose anormalement élevée d'amphétamines mélangées à des somnifères.

27 juillet : Daniel Fenbuck croise la route de Dominique Pardoie lors d'une soirée rock où ils se découvrent un penchant commun pour Frank Zappa. Dominique lui propose sa collection de vinyles de ses années héroïques, s'il peut les chercher à la Maison du Bout du Lac.

2 août : mort de François Dilhemn, 55 ans, commis voyageur, pour cause de karoshi (au Japon, décès par excès de travail). Le WMI diagnostique une surexposition au stress, alimentée par un usage abusif de coupe-faim et d'héroïne. Le corps de M. Dilhemn avait dramatiquement maigri en quelques jours, ses lèvres desséchées collant à son palais.

15 août : Daniel se rend à la fête annuelle des retraités de la Maison du Bout du Lac. Ses visites deviennent régulières auprès du groupe des « rockers grabataires » comme on les appelle au WMI.

12 septembre : décès de Nathalie Blanche, femme du monde en désuétude. Sa peau était devenue rugueuse et pustuleuse et tous ses cheveux étaient tombés deux jours avant qu'elle étouffe sous son vomit.

10 octobre : show télé du Festin Funèbre avec le coup de folie de Daniel Fenbuck.

Seuls une série de noms de gens célèbres ou non pourra être tirée du témoignage décousu de Daniel. Quel lien trouver entre Elvis Presley, Zébulon, Serge Gainsbourg, Sacha Tuhong et Elton John ? En fouillant sa chambre d'étudiant à Nanterre, on ne trouvera rien d'exceptionnel pour un étudiant (pas de drogue ni d'alcool autre que de la bière). Daniel possède une grosse collection de disques rock et autres horizons. Il devait collectionner les vinyles d'époque dont trois cartons pleins côtoient une chaîne hi-fi complète.

◆ Le site Zombie.com/bak

Ce site entretient une paranoïa de type X-Files en faisant état de cadavres détériorés et de morgues cambriolées pour camoufler des erreurs médicales au sujet d'un produit retiré de la vente pour ses effets secondaires.

Cette piste devra apparaître aux yeux des PJ assez rapidement. D'une part, son webmestre Julio van Ick était un des précédents invités de Fred Zik, lequel va essayer d'attirer les soupçons sur un personnage aussi bizarre. D'autre part, le scandale lancé par ce site cite un médicament qui pourrait avoir causé le malaise de Daniel Fenbuck. Les effets, assez effrayants, sont similaires : diarrhées, vomissements, pertes de cheveux, décoloration de la peau et affaiblissement généralisé qui entraîne généralement la mort. On pense immédiatement à un empoisonnement mais la substance en cause n'a pas encore été identifiée par les laboratoires de la Police et du WMI.

Julio van Ick a publiquement accusé le WMI de « graves dysfonctionnements mettant en cause la responsabilité médicale », sans preuve jusque là malgré l'enquête officielle. L'établissement invoque la fatalité statistique et rejette toute implication de son personnel soignant. Les éléments utilisés par le site sont divers : des photos de patients en mauvaise forme (furoncles, crânes chauves), une copie d'une note interne sur les dangers liés aux erreurs dans l'attribution de médicaments, quelques témoignages de visiteurs intrigués par la détérioration de l'état de santé de leurs proches soignés au WMI...

On peut trouver Julio dans sa salle de jeux interactifs « Noyés, Brûlés, Pendus Réunis », à condition d'attendre 22h minimum. Il fera patienter les personnages en demi-heure qu'il consacra à une partie en ligne de « G.I. Revenge ». Dans la salle, les quinze postes sont occupés en permanence par des accros du jeu, étudiants pour la plupart. Des canettes de bière roulent au sol, une forte odeur de musc flotte dans l'air et personne ne s'intéresse aux personnages.

2^{NDE} PARTIE – APPROFONDISSEMENT

A première vue, les indices accusent directement le WMI où des décès inexplicables ont eu lieu. Comment relier cet établissement à Daniel Fenbuck ? D'abord des symptômes similaires (mais Dan n'est pas mort et ne s'est jamais rendu au WMI), ensuite Julio van Ick, cité par Daniel, met en cause la responsabilité de l'établissement médical dans son site.

◆ **Le Welfare Micrynomos Institute**

Une clinique privée de grande classe où se pratiquent aussi bien des avortements discrets pour jeunes filles de bonne famille, des cures de désintoxication pour stars fatiguées et des opérations de chirurgie esthétique qui ont fait la réputation de l'établissement.

Prendre contact avec le Dr Rhislas n'est pas donné à n'importe qui. Seuls les riches clients de la clinique ont accès à sa ligne directe et son secrétariat filtre tous les autres demandeurs. Mlle Minille, vieux spécimen de radasse en voie de fossilisation, pourra accéder aux requêtes des personnages. Son point faible : elle ne résiste pas à une demande « officielle ». Si les personnages mettent les formes, se présentent en enquêteurs accrédités du service « Privilèges » d'une quelconque administration, ils ont leurs chances. A défaut, un grand coup de gueule marchera aussi, faisant fi de subtilités.

Le Dr Rhislas, ou d'autres membres du personnel soignant, ignorent véritablement l'origine des décès que connaît récemment la clinique. Le directeur aura des réticences à parler de ces incidents qui troublent la sérénité de son établissement. La morgue affiche un taux de mortalité élevé dû, semble-t-il, à des contaminations biologiques inconnues. Il n'y a absolument pas de médicament en cause, fiction employée par le site *Zombie.com* qui ne résiste pas à l'analyse des faits. Les patients suivaient des traitements différents sans aucun produit en commun. Pourtant à l'autopsie, on a relevé des traces de substances dangereuses diverses (cocaïne, amphétamines, plus quelques calmants et euphorisants autorisés). Le tout formerait un cocktail explosif et mortel à coup sûr. Cette dernière information devra être arrachée au Dr Rhislas qui veut écarter sa responsabilité de l'affaire.

Il n'a pas tout à fait tort, car il n'a réellement rien à se reprocher. Plusieurs des décédés étaient en cure de désintoxication ou en fin de vie, ce qui pourrait expliquer les drogues et médicaments utilisés.

◆ **La Maison du Bout du Lac**

Il faudra creuser dans les dossiers du WMI pour apprendre que la clinique est associée à une maison de retraite. La Maison du Bout du Lac est située dans le charmant village de Bégueule-les-Ormes, au milieu

d'un immense parc de verdure où trône un étang. Tous les morts du WMI y ont fait un séjour de repos avant de manifester leurs curieux symptômes.

Le bâtiment abrite une collection de retraités de luxe dont l'ultime préoccupation est de s'amuser une dernière fois. N'ayant plus rien à perdre, ils ont mis en commun tout un éventail de drogues puissantes auxquelles ils sont accoutumés. Ce qui n'est pas le cas des néophytes qui ont eu le tort d'y goûter. D'où des effets secondaires qui sont somme toute relativement habituels dans une maison de retraite. Ce qui explique que personne n'a encore fait le lien avec les morts du WMI. Après tout, ces petits vieux sont tout ce qu'il y a de plus inoffensifs, non ?

Daniel Fenbuck fréquentait les tontons rockers depuis peu de temps et s'intéressait à leur connaissance de la musique et du milieu. Avant l'émission de télévision et pour se mettre en condition, il avait tâté du pot belge de ses amis, à l'issue de leur plein gré.

Daniel
Fenbuk



© Ghislain Thiery

GALERIE DE PERSONNAGES

◆ Fred Zig, animateur télé déjanté

F : 4 I : 8 R : 9 S : 7 Z : 1

Parler sans reprendre son souffle (S) 8 : 70%

Sourire et fixer des yeux (S) 8 : 60%

Ce Fred-là a un peu trop abusé de son miroir. Aussi bien pour s'y regarder que pour renifler la poudre qui lui booste les neurones. Ses yeux n'ont pas supporté le traitement, de fines veines y palpitent en permanence. Cela s'accorde bien à son visage sec de prédicateur ultra-rigoriste, à ses mains affligées du syndrome de Parkinson et à ses costumes de velours genre vieux lord anglais. Il possède un instinct proche du cochon du Bas-Périgord pour tout ce qui peut attirer l'attention des mollusques qui composent son public. Les largués du système, les offusqués de l'inconnu du palier voisin et les tarés revenus de loin composent son vivier de talents qu'il se plaît à mettre en scène. Rien ne lui est plus facile que de tendre face à son public le miroir dont celui-ci a besoin pour s'y refléter.

◆ Daniel Fenbuck, étudiant en arts plastiques

F : 5 I : 6 R : 4 S : 5 Z : 3

Glander toute la journée (F) 6 : 55%

Draguer la gazelle (R) 7 : 50%

Discourir sur un sujet donné en faisant croire qu'on s'y connaît (I) 8 : 63%

Les études du jeune Daniel (35 ans en deuxième cycle) semblaient combler tous ses désirs refoulés. Distractions nombreuses, survie assurée à coups de bourses et d'aides parentales, relations sans complexes avec la gente féminine traçaient un horizon tranquillement routinier. A quel moment les choses se sont gâtées, personne dans ses amis et parents ne peut l'établir. Amateur de plaisirs simples et adepte d'une vie rangée, même un reporter de magazine à papier glacé aurait du mal à se trouver quoique se soit de croustillant à se mettre sous la dent dans l'histoire de sa vie.

◆ Mireille Fenbuck, mère du précédent

F : 4 I : 5 R : 4 S : 7 Z : 8

Enoncer tous les malheurs du monde (I) 8 : 55%

Faire pleurer son interlocuteur (I) 7 : 62%

S'en prendre à Dieu, à l'Univers et au reste (I) 6 : 70%

Une mama pleine peau, toute en rondeur et douceur féminine, façon Anne Nicole Smith après son quinzième régime raté. Ayant loupé la majeure partie de sa vie, elle ne veut à aucun prix que son fils chéri suive la même pente savonneuse (enceinte à 17 ans,

mariage, divorce à 19 ans et pension alimentaire étriquée). Ses idées, elle les puise à toutes les sources de la culture moderne : fictions télévisuelles, magazines pour femmes et salons de manucure. Celui qui a fait du mal à son fils devra payer à la hauteur de son crime.

Mireille
Fenbuck



© Ghislain Thiery

◆ Docteur Rhislas, directeur du WMI

F : 3 I : 9 R : 4 S : 7 Z : 4

Trouver le point faible de la cuirasse de son interlocuteur (I) 9 : 74%

S'en servir pour le rabaisser à son niveau (R) 7 : 66%

Asséner la vérité et la droiture en ce bas monde (I) 9 : 55%

Il n'y a pas beaucoup de place pour l'imagination dans la vie de ce médecin. Marié, trois enfants et une morale à toute épreuve qu'il applique à ses administrés. Sa silhouette de petit gros en blouse blanche terrorise les couloirs du WMI. Seule fissure dans cette façade immaculée, une rumeur de liaison avec la comptable circule entre les employés.

◆ Julio Van der Ick, webmestre

F : 5 I : 6 R : 4 S : 6 Z : 8

Trouver le côté sordide de toute situation (S) 8 : 60%

Exploiter les peurs et les angoisses de chacun (I) 7 : 78%

Démontrer que la paranoïa est la seule attitude pour garder une saine mentalité (I) 8 : 90%

Le Web offre une confortable vitrine à tous les délires gratuits avec en plus la garantie de l'anonymat. Julio y a saisi l'occasion d'exposer au grand jour ses théories du refoulement végétatif. Selon lui, les traumas causés par le monde moderne ont été traités à la légère et il lui revient de démontrer la



réalité des événements extrêmes que l'actualité médiatique banalise. Il utilise son site internet (zombies.com/bak) pour faire état de toutes les informations négligées par les journalistes et reléguées dans les rubriques faits divers. Son but final est d'ouvrir les yeux des gens sur les aspects sordides de la vie pour leur éviter de finir en légumes affalés devant leur télévision.

◆ Les retraités

Alain Couturier, ex-batteur des « Lolita prend Peur » (alias Zébulon)

F : 8 I : 3 R : 6 S : 5 Z : 2

Taper avec entrain sur les fûts (F) 9 : 80%

Louper sa sortie et défoncer la grosse caisse (R) 7 : 65%

S'énerver rapidement quand on le traite d'has-been (S) 8 : 70%

Eternel revenant de la scène rock, a accumulé tous les excès possibles (drogue, info, sévices). Se demande toujours comment conquérir à jamais la popularité qui l'a fuit toute sa vie. Pour lui, la retraite n'est pas une fin de carrière mais une nouvelle éclipse qu'il faudra surmonter. Il réfléchit à imprégner les esprits par des sensations fortes et des concepts innovants comme le rock ultra religieux ou la danse de combat.

◆ Dominique Pardoie, imprésario pourri

F : 5 I : 8 R : 7 S : 3 Z : 4

Trouver la bonne combine avant les autres (I) 9 : 79%

Garder tout le bénéf. pour sa pomme (I) 9 : 86%

Faire croire qu'il risque tout dans ses affaires (S) 6 : 55%

Expert en manipulations pas trop légales mais une vraie mère-poule pour les artistes de son cheptel. A favorisé la carrière de ses poulains avec doigté et succès jusqu'à une retraite forcée par un petit scandale scatologique. Il a fini par s'identifier à ses vedettes, qui trouvaient qu'il poussait le bouchon un peu trop loin. Il prépare un roman policier dans l'univers musical dans lequel il veut régler ses

comptes et pourquoi pas, bénéficier à son tour d'une notoriété sur le tard.

◆ Lucio Cidordi, présentateur télé tous usages

F : 4 I : 7 R : 9 S : 6 Z : 4

Eblouir son interlocuteur avant même de parler (R) 10 : 74%

Bluffer autrui sans écouter ce qu'on lui dit (R) 9 : 60%

Rompu à tous les spectacles, jamais surpris par les réactions de son public dont il anticipe chaque mouvement d'humeur, sa vie a suivi une routine qui l'ennuie profondément. Si seulement il pouvait prendre un vrai risque, une fois dans sa vie, alors sa retraite se serait pas aussi désespérante. Il essaye pathétiquement de parler « normalement » avec les gens qu'il croise mais les vieux réflexes ont la vie dure. Chacune de ses conversations se termine par une franche poignée de main, couronnée par un sourire éblouissant et la pénible impression de n'avoir pas écouté la personne en face de lui.

◆ Bernard Lestirée, rock critique (alias Sacha Tuhong)

F : 3 I : 5 R : 7 S : 8 Z : 7

Descendre en flamme le dernier truc à la mode (S) 9 : 70%

Trouver plus intelligent que lui et s'en moquer (I) 8 : 85%

Exploiter le talent d'autrui (I) 7 : 65%

Incapable d'exercer le moindre métier durant toute sa vie, il a toujours rempli un vide à la mesure de son opportunisme. Les formules à l'emporte-pièce qu'il utilisait dans ses écrits étaient toutes empruntées à d'autres auteurs et ses idées des extraits de diverses théories piochées à droite et à gauche. A sa grande déception, il n'a jamais réussi à se faire un nom dans sa profession malgré tous ses efforts pour sortir de l'anonymat des pigistes scribouillards. A présent qu'il se retrouve encore plus à l'écart, il essaye de repérer un jeune talent de l'écriture en promettant par petites annonces d'éditer les premiers romans à peu de frais. Il compte évidemment exploiter le filon à son propre profit.

REUSSITE DE MISSION

◆ Echec lamentable

Personne ne soupçonne les retraités de la Maison du Bout du Lac. Ils constituent un groupe de rock décadent « Les Derniers Hommes » pour passer le temps.

Le Dr Rhilas est emprisonné pour abus de faiblesse envers personnes dépendantes. Les décès continuent pourtant mais l'affaire est étouffée par la Sécu.

Gain de deux points de talents et une Haine supplémentaire sur le tableau suivant :

D10	Haine
1	Au choix du joueur
2	Les gens du show-biz
3	Les informaticiens impolis
4	Les mères en excès d'affection
5	Les maladies débilitantes
6	Les mondanités
7	Les retraités
8	La télé-réalité
9	Les drogues
10	Au choix du meneur

◆ Réussite douteuse

Fred Zig est mis en cause pour incitation à la débauche et mise en scène de situations violentes. Le site Zombie.com ferme quand Julio se trouve un autre sujet (les extra-terrestres sont de retour). Mme Fenbuck est satisfaite que la mémoire de son fils ne soit pas souillée.

Gain de 4 points de talents.

◆ Réussite glorieuse

Le club Privilèges s'est trouvé un adversaire à sa mesure. De vils et lâches opportunistes de cette qualité ? Il faut les embaucher pour apporter du sang neuf à l'équipe. Les convaincre de désigner le club comme « exécuteur » testamentaire serait alors d'un goût exquis.

Gain de 8 points de talents.



Les Momies

Une aide de jeu générique par Pierre Fritsch (<http://www.leklub.fr.st>)

Au rayon des « plus morts que vivants », une palette de personnages et de créatures fantasmagoriques s'offrent aux amateurs de JdR. La liste de ces derniers ne faisant que s'agrandir, nourrie par l'imagination et surtout par la peur de certains d'entre nous. Ainsi a-t-on vu naître des zombies sortants du cimetière les bras en avant et poussant de lugubres rugissements ou encore des armées de squelettes dirigées par le fantôme d'un nécromancien.

Dans la famille des pas beaux qui sortent des tombes, je demande la momie : symbole en bandelettes et en os des morts-vivants et l'un des derniers certainement à avoir pointé son nez dans le monde de l'imaginaire. Peut être qu'une momie et sa malédiction ne suffisent pas à vous glacer le sang, à vous personnages de haut niveau, mais sachez que nombreux sont ceux qui en ont déjà fait des cauchemars ; morts de peur.

Quelle est la cause de ces frissons ? Sont-ils justifiés ? Pourquoi les momies font-elle peur, c'est ce qu'on peut se demander, si ce n'est leur aspect de mauvaise conservation...

LA MALEDICTION DE LA MOMIE

Tout commence en 1923, à la mort soudaine du comte Carnavon : 6 mois après l'ouverture du tombeau de Toutankhamon. Et c'est bien sûr à la presse que l'on doit la psychose qui suivit cet événement qualifié de : « Malédiction du roi Tout » ; et bien que les archéologues aient démontrés qu'aucune malédiction n'était inscrite sur la tombe, le public s'empara de l'histoire pour en faire contes et films d'horreur.

Pourtant, de vrais malédiction ont été trouvées dans certains tombeaux : « Qu'un crocodile l'attaque dans l'eau, qu'un serpent l'attaque sur terre, celui qui ferait quelque chose contre ceci. Moi je ne lui ai jamais fait de mal. Les dieux jugeront. » (Moellon provenant d'une tombe disparue de l'Ancien Empire). La plus longue des malédiction d'un fonctionnaire de la XVIII^e dynastie énumérait tous les châtements qu'il était possible d'infliger et donne une idée de ce qui pouvait se trouver autour de certains corps momifiés ; quiconque porterait atteinte au tombeau : il perdra sa situation et ses honneurs sur terre, il sera brûlé dans une fournaise au cours d'un rituel d'exécration, il fera naufrage et se noiera en mer, il n'aura pas de descendance, il ne recevra ni tombe ni offrande funéraire et son corps se décomposera « car, privé de nourriture, il mourra de faim et ses ossements se dissoudront ».

POURQUOI LES MOMIES ?

En Egypte ancienne le rituel avait une place très importante dans la vie de tous les jours, les cultes funéraires étaient donc nombreux, l'importance qu'on y attachait les entoure encore aujourd'hui d'une aura magique. A la mort d'un personnages important tel un pharaon, le pays entier se mettait



© Elisabeth Thiery



en deuil. La momification durait soixante-dix jours : on éviscérerait le cadavre, les viscères étant séchés et placés dans un récipient (ou canope). Le cœur restait dans le corps. Puis on le séchait, on le lavait et on le remplissait de résine et enfin, on l'enveloppait dans des centaines de mètres de bandelettes de lin. La tête, elle, était protégée par un masque funéraire. On momifiait pour rendre le corps immuable, sans vieillesse ni dégradation.

VOYAGE ENTRE DEUX MONDES

Le culte des morts s'accompagnait aussi de nombreux autres rites servant à aider les esprits des morts à rejoindre Osiris et à réussir l'épreuve du jugement où le cœur du mort devait être plus léger que la plume de Maât, déesse de la vérité. Ces rites variaient selon les époques : voici quelques exemples qui pourraient pimenter vos scénarios, car il ne s'agit pas là d'un cours d'histoire mais bien d'une sorte d'aide de jeu applicable à divers JdR (Nephilim, Cthulhu, Zombies, Momies la Résurrection, Chill, etc.) :

- Le sarcophage, cercueil serti de pierres semi-précieuses : turquoise, lapis-lazuli, cornaline, etc. Mais surtout orné, peint et décoré de certaines scènes religieuses ou quotidiennes. Sur le sarcophage étaient inscrits des textes décrivant les chemins que l'âme pouvait emprunter ; ce qui devint plus tard, Le livre des morts.

Les Egyptiens pensaient que les morts pouvaient voler de leur tombe au monde des vivants sous la forme d'un « Ba ».

- Des lettres étaient adressées aux morts et déposées dans les tombeaux ou les cercueils. En retour les vivants espéraient une manifestation du mort durant leurs rêves.

Les pharaons devaient devenir êtres de lumière, lors de la momification, l'or jouait un rôle important représentant la chair des dieux, jusqu'au bout des doigts puisqu'on a même retrouvé des doigts en or dans certaines tombes.

- Des statuettes avaient pour fonction d'effectuer à la place du mort certains travaux pénibles dans l'au-delà.

- Des offrandes encore, des prières, parfums, encens, étoffes, mobiliers, ou autres présents étaient placés près de la momie pour le confort du mort.

Des Fresques murales aux écrans de cinéma

La momie fait son apparition sur la scène cinématographique très tôt comme en 1932 avec « La Momie » (The Mummy) de Karl Freund : Dans l'Egypte ancienne, le grand prêtre Imhotep a été enseveli vivant pour avoir volé un manuscrit qui devait ressusciter sa belle. Découvert sous forme de momie par un archéologue, rendu à la vie, il monte une expédition pour retrouver la tombe de sa bien-aimée. Mais celle-ci s'est réincarnée en jeune femme moderne, et il lui faut la conquérir.

Et elle est encore au goût du jour, c'est ce que vous avez pu remarquer en passant devant votre cinéma en mai 2001 en voyant à l'affiche : « Le retour de la momie » (The mummy returns) de Stephen Sommers qui suit « La momie » sorti en 99.

Et bien d'autres films moins connus ont eu pour thème la momie : « La légende de la momie », « La malédiction des pharaons », « Les maléfices de la momies »...

(source : <http://www.allocine.fr>)

Les Fouilles en Égypte : quelques dates importantes

1798 : Après le seizième siècle, où seuls quelques chercheurs aventureux intéressés par les civilisations anciennes entreprennent de découvrir le pays, c'est la naissance de l'archéologie égyptienne avec l'arrivée de Bonaparte et de ses troupes (en guerre pour libérer le pays des Ottomans) qui profite de son « séjour » pour emmener une commission de scientifiques ; des personnalités, des cartographes, topographes, artistes et techniciens.

1799 : Un officier français trouve un cailloux à Rosette. Il est gris foncé et dessus sont inscrits des décrets de 196 av. J-C. Peu important me direz vous : eh bien non puisque les textes sont rédigés en trois écritures. Ce qui permit à M. Champollion le jeune de faire un lien entre les lettres grecques, les signes démotiques et les signes hiéroglyphes en 1822.

1828 : Réglementation des fouilles après de nombreux, fréquents et trop destructeurs pillages tout au long des siècles précédents.

1859 : Création du service des antiquités dans les but de centraliser et orchestrer les recherches archéologiques.

1863 : Ouverture du musée de Boulaq au Caire, que l'on doit notamment à Auguste Mariette un grand archéologue du 19^e siècle.

Arrive alors une longue période de fouilles acharnées qui permettront petit à petit de comprendre le mode de vie des anciens égyptiens.

1955 : Fondation du CEDAE, le Centre d'Etudes et de Documentation sur l'Égypte Antique par l'UNESCO pour sauver les temples des eaux qui inondent la vallée du Nil à cause du barrage d'Asouan. Et depuis, de nombreuses restaurations sont effectuées, consolidation des pierres, reconstitution de façades, nettoyage de statues, reconstruction de bâtiments, restauration de sarcophages, de couleurs, etc.

Les morts qui n'avaient pas de proches où pire des ennemis étaient, selon les légendes, à l'origine des maladies de leurs ennemis ; leurs « testaments » étaient parfois couverts de menaces. Pour éradiquer ce mal, les morts soupçonnés d'harcéler les vivants pouvaient être anéantis par des rites, la destruction de leurs tombes, la suppression de leurs noms, ce qui pouvait porter un coup fatal à leur vie spirituelle.

« ENFIN BON... »

Les momies n'en restent pas moins de vieux égyptiens, embaumés pour mieux vivre avec leurs ancêtres. Aiment-elles à votre avis rester là-haut, à s'ennuyer et jouer au senet¹ ? Non, alors préparez vos pieux, vos balles en argent, et votre crucifix... Ah, non... ça c'est pour les frères.

□ Quelques adresses et livres intéressants

- Extraits de film montrant l'autopsie d'une momie : <http://www.sira.montaigne.u-bordeaux.fr/momie/>
- Momie : La Résurrection, dernier jeu de la gamme A World Of Darkness (traduit par Hexagonal) : <http://www.sden.org/jdr/whitewolf/momie/>
- La collection des aventures d'Amelia Peabody de Elizabeth Peters aux éditions « Le livre de poche » : à la fin du 19^e une féministe anglaise se prend de passion pour l'égyptologie ; elle sera mêlée à de nombreuses affaires étranges durant ses fouilles.
- Bien qu'ils ne parlent pas de momies les livres de Christian Jacq, romancier, égyptologue, peuvent avec aisance (et le plaisir de lire) vous faire plonger dans l'ambiance de l'Égypte antique (voir : « Le Juge d'Égypte », « Le pharaon noir » ou encore la collection « Ramsès »).
- Pour les passionnés d'Égypte ancienne : « Au cœur de l'Égypte ancienne » de David P. Silverman – France loisirs.

Cette liste serait facile à poursuivre, mais étant donné le nombre d'œuvres consacrées aux momies et encore plus à l'Égypte ancienne, cela ne servirait à rien.



¹ jeu de table égyptien

Aron-Edd : un continent des Terres Balafrées

Une aide de jeu D20 par Pascal Rivière

« Les Terres balafrées » sont un univers décrit en particulier dans *L'Atlas de Ghelspad, Mithril : la cité du Golem, Reliques et rituels* ou encore dans *L'encyclopédie monstrueuse*. L'univers D&D de Sword and sorcery allie poésie sanguinaire, originalité – relative – et une extrême cohérence ; il égale peut-être les « anciens » mondes de Glorantha (RuneQuest), de l'Empire warhammerien et de Ravenloft, et rompt avec une crise de la créativité qui ronge un espace productif moins intéressé par l'innovation ou par l'imagination que par la reproduction à l'identique des thèmes à la mode.

La figure centrale du monde est celle de la genèse convulsive du parricide : les auteurs prennent pour point de départ le mythe de Kronos, ce qui montre que les rôlistes sont parfois moins incultes qu'on le pense – mais ce qui n'alimente guère l'argument d'originalité précédemment soutenu. Les choses vont cependant prendre en ampleur.

Les enfants divins, donc, déclarent la guerre à leurs parents et les tuent dans des circonstances atroces : le parricide s'accompagne d'actes de cruauté inouïs, jouissance du meurtre et plaisir de la chair torturée. Certains de ses instigateurs, Belsameth, Chardoun et Vahngal, sont des dieux-monstres craints de leurs adorateurs. Coréahn, seigneur des dieux et du bien, est déjà dépassé par les événements – sa cité même, Mithril, succombe aux fractures et aux désunions. Hedrad, loyaliste psychorigide, et Madriel, déesse bienveillante, manquent singulièrement de

perspective, de vue à long terme ou de moyens. Le dieu du chaos seul, Ehnkili, semble faire preuve de lucidité, et donc de fatalisme. Ici, le mythe grecs le cède aux déchirements et aux mutilations du ragnarok scandinave.

Les factions se lèvent fatalement les unes contre les autres, et les enfants divins en viennent à s'entretuer, notamment sous l'influence de Chardoun, dieu de la domination, agissant, en particulier, par l'entremise d'un conquérant mégalomane, Virdouk de Calastie.

Le monde lui-même est convulsif, au sens premier du terme. Fracturé par les coups et les chocs du combat divin, il est marqué également et surtout par les chairs des titans enterrés ou noyés dans ses profondeurs ; il est soumis aux mutations, à la nécrose et à la prolifération d'éléments putrescents et infectieux. Les convulsions des parents assassinés et leur voix d'outre-tombe innervent la fragilité d'un ordre fondé sur le crime, alors même que ce crime nécessaire se fondait sur la préservation de la vie – les titans n'étaient certes pas des parents aimants. Les destins collectifs et individuels soumis à bouleversement, laissent deux alternatives : prendre son existence en main et risquer l'agonie, ou fermer les yeux et attendre l'achèvement tragique. C'est dans ce cadre que les personnages vont intervenir sur le monde de Scarn, en particulier sur le continent de Ghelspad, et désormais, si vous le désirez, sur un autre continent : Aron-Edd.

ARON-EDD

Aron-Edd peut être localisé à proximité de Ghelspad – ceci permettant des échanges – ou, au contraire, à ce point éloigné qu'aucun de deux mondes n'a entendu parler de l'autre – exception faite de quelques érudits fondant leur affirmation délirante sur des légendes, des textes anciens ou des témoignages de navigateurs égarés. A vous de choisir. Les deux continents ne sont toutefois pas assez proches pour interagir de façon majeure.

La religion est bien sûr le premier facteur déterminant des convulsions qui secouent ce continent, mais Aron-Edd se distingue toutefois de Ghelspad en ce que, si on peut voir dans le triomphe de Virdouk la consécration de Chardoun ou dans la magnificence de Mithril la grandeur de Coréahn, Hedrad est quant à lui à l'honneur sur Aron-Edd, mais dans une forme à ce point délirante et excessive que les travers de l'ordre et de la loi tendent à faire

somber Aron-Edd dans le chaos. Non sans que Ehnkili n'y soit pour quelque chose, d'ailleurs...

La surface topographique et les profondeurs terrestres de Aron-Edd ont été légèrement moins touchées par la guerre divine, les conflits étant centralisés sur Ghelspad. Les titanides y sont toutefois légion, même si les régions qui leur sont abandonnées sont moins nombreuses que sur Ghelspad.

Débutons par une présentation sommaire du continent. Celui-ci est divisé entre deux fractions : Gondar, au Nord, et Osman, au sud, sont séparés par la Mer Tyrannique. Un œil avisé remarquera que cette carte laisse une impression de « déjà vu ». Elle emprunte en effet beaucoup de référents historiques à l'Europe, au bassin méditerranéen et au Moyen-orient dans leurs âges classiques et médiévaux.



Légende

1. Bergenmarth
2. Stavanguern
3. Kardjisk
4. Fragments Udermiens
5. Empire Sacré d'Arguimionde
6. Valonde
7. Tiriane
8. Dalondes
9. Marches Londariennes
10. Ilerre
11. les Dardènes
12. Ulfgarth
13. Barrendh
14. Farheim
15. Heyrmath
16. Magiastre
17. Phédice
18. Suiler
19. Daryul
20. Gormesh
21. les Terres Arrachées de l'Ancienne Darkath
22. Ondo
23. Murn



Au nord s'étendent les royaumes barbares, les îles barbares et les royaumes nains, et les terres des orques. Le sud de Gondar renferme les nations anciennes, ainsi considérées du fait d'un préjugé couramment établi : les royaumes les plus civilisés ont eu la plus longue histoire, et les barbares sont encore dans l'enfance du développement historique. Il forme le bassin culturel tyrannique du Nord, irrigué

par ses anciennes relations avec les pays du sud. Les terres magiques elfiques se situent à l'est de la mer Tyrannique et au sud de l'Empire Sacré.

Le sud se sépare en royaumes civilisés marchands, en terres désertiques et nomades, en civilisations déclinantes ou en ruines dévastées par la sorcellerie, et en royaumes exotiques.

PAYS ET CONTREES

Voici présentés les royaumes de Aron-Edd par ordre alphabétique. Nous vous conseillons toutefois de débiter cette lecture par l'Empire Sacré d'Argimionde qui se tient au centre de ce supplément : c'est sur ces terres que ce regroupent les forces de Hedrad, garant divin de l'ordre.

◆ Bergenmarth

Imaginez l'organisation des Cavaliers de Vahngal étendue à un royaume entier. Tel serait ce monde cauchemardesque si le culte de Denev ne venait contrebalancer la fureur du dieu fou. Cette terre de barbares nordiques sédentaires et montagnards oscille entre un rapport à la terre et à la nature qui, loin d'être harmonique – la nature est cruelle –, tolère toutefois la paix et la prospérité, et des vagues de fureur collective d'une sauvagerie inégalée – qui se retournent parfois contre la communauté elle-même et la détruit.

Ces populations cyclothymiques se partagent le pays avec les orcs des Terres du mal, leurs ennemis héréditaires.

A l'extrême nord, surplombant l'Océan des Tourments, les Chaînes Embrassées forment des

montagnes volcaniques fréquemment en éruption. A l'instar de ses habitants, c'est une région encore plus sauvage et hostile. Ses habitants seraient anthropophages, adoreraient Belsameth et entretiendraient des rapports étroits avec ses lycanthropes.

Il n'y a ni dirigeant, ni gouvernement, ni capitale à Bergenmarth. L'organisation communautaire est tribale : un chef, un shaman (druide de Denev) et un guerrier sacré voué à Vahngal se partagent le pouvoir.

◆ Stavanguern

Les barbares de Stavanguern se divisent en deux populations : l'une, sédentaire, habite les terres centrales et présente les mêmes traits que leurs voisins de Bergenmarth, en moins violents et en moins xénophobes. l'autre est composée de navigateurs et de pillards qui vivent sur les rives océaniques, dans une région appelée les Côtes dentelées et qui font couramment trembler les pays du sud. Les régions de l'est entretiennent un commerce avec les royaumes civilisés des Fragments Uderniens, et la majorité des barbares partis vers le sud sont originaires de ces contrées.

◆ Kardjisk

Ces nordiques barbares et sédentaires se partagent le pays avec les orcs des Terres du mal et sont presque en constante guerre avec eux. Les Terres du mal sont un bassin de prolifération pour les titanides. Les traverser signifier se vouer à une mort certaine.



© Elisabeth Thiery



◆ Fragments Uderniens

Uderne, duc rebelle d'Argimionde, fit sécession et entraîna les duchés voisins dans une guerre contre l'Empire qu'il remporta, – lors de la bataille dites des champs de Karolkan – notamment au moyen d'une alliance passée avec les barbares du nord. Le Traité d'Uderne a scellé la paix entre l'Empire et les puissants guerriers Uderniens.

Les duchés sont les suivants : l'Ostonie, Udaire, Leston, Sarcalik, l'Esdonie et Mirunik dont est originaire le Duc.

Des agents de l'Empire ourdissent une rupture diplomatique entre les Fragments et les peuples barbares.

La présence des « terres du mal » – régions nordiques tenues par les orcs – est fréquemment l'occasion de conflits diplomatiques entre les Fragments et l'Empire désireux de passer sur leurs terres et ainsi de poser le pied chez les nouveaux alliés de Uderne, ce qui ne saurait être question pour le Duc.

Ses habitants civilisés sont d'impressionnants guerrier. Leur culture est militaire. Ils adorent Coréahn et Hedrad.

◆ Empire Sacré d'Argimionde

Le plus puissant empire du monde voue une dévotion religieuse quasi-fanatique à Hedrad. Ses chevaliers saints ont pour sacerdoce d'étendre la foi au monde entier et de réunir tous les peuples sous l'égide du saint empereur Déordrique II.

Les ensorceleurs sont mal vus et fréquemment les victimes de lynchages populaires. L'église est toute puissante, l'empereur est à la fois le chef temporel et spirituel « du monde ». Ses chevaliers portent des armures de plaques massives et forment un corps d'élite terrifiant. Les légions impériales sont dirigées par de brillants stratèges formés aux meilleures écoles militaires. Paradoxalement, Argimionde est l'un des royaumes les plus favorables à l'ascension sociale d'éléments venus du peuple. Un grand guerrier ou un bon scribe, même s'il n'est pas noble, pourra être remarqué et promu à une haute fonction – mais toujours à l'ombre et au service de la noblesse et de la cour. Ses membres débordent d'imagination pour s'accorder ou pour conserver les faveurs de Déordrique II. Machinations et complots sont nombreux à la cour de Karlheim, capitale du royaume ; ils ne visent toutefois jamais l'empereur qui est l'incarnation de l'être suprême. Jusqu'à présent...

C'est également un royaume opulent, le premier en matière de culture et d'artisanat. Les guildes sont puissantes et organisées, et la taille du royaume permet un fonctionnement en autarcie. Le commerce à l'exportation est peu pratiqué, et la marine est essentiellement militaire.

L'Empire est traditionnellement en conflit avec les royaumes nains. Déordrique II aimerait également vaincre Magiastre pour éradiquer à jamais cet « empire du mal ».

Les frontières adjacentes aux royaumes barbares sont parcourues d'une impressionnante ligne de remparts et de forteresses, le Mur de Roderick, du nom d'un précédent empereur.

◆ Les Provinces Historiques

L'est de Gondar est composé de royaumes anciens qui ont formé le bassin culturel des civilisations gondariennes. Ces pays, après des conflits sanglants avec l'Empire, sont en paix avec lui depuis le Traité de Solvède où ces nations acceptèrent d'adorer comme dieu unique Hedrad au détriment de Coréahn et de Madriel, et de propager sa foi et sa loi.

Ce traité est essentiellement opportuniste, et la ferveur des habitants de ces royaumes est souvent assez relative ; elle maintient toutefois cette partie du monde en paix. L'empereur n'est pas dupe, il a toutefois beaucoup à faire avec les populations nordiques qui jaillissent par voie de mer sur le royaume et avec les nains qui sont toujours en guerre contre l'Empire Sacré.

◆ Valonde

Monarchie composée de sujets qui sont essentiellement cultivateurs, elle dispose également d'une flotte de navigateurs et de commerçants qui ont accru sa richesse. Attachée à ses traditions, elle n'aime pas le changements et sa royauté, protocolaire, a tendance à s'endormir sur elle-même, tout en maîtrisant la bourgeoisie citadine qui maintient le dynamisme économique du royaume. Certains armateurs ou quelques nobles se laissent toutefois, parfois, captiver par les projets audacieux d'un esprit aventureux et tolèrent d'affréter un navire pour une expédition. Ajoutons que les lois opposées au vol sont expéditives et que l'on apprécie peu les halfelins...

◆ Tyranneau

Ce royaume monarchique puissant et prestigieux repose sur quatre forces : une armée redoutable – mais maigre à côté des légions impériales –, une culture à la fois ancestrale, ouverte et novatrice, une église puissante – dévouée à Hedrad, mais différente du clergé impérial pour son ouverture d'esprit, sa curiosité et son érudition – et sa richesse agraire – elle est le second royaume le plus productif de Gondar après l'Empire.

Sa noblesse et sa chevalerie forment la cour la plus resplendissante du continent. C'est un haut lieu culturel où l'on goûte aussi bien au classicisme qu'à



l'innovation. Les Tyranniens considèrent les Argimiondes comme des rustres. Ils se gardent toutefois bien de le leur dire en face. Certaines comédies, cependant, pourraient leur mettre la puce à l'oreille...

Une fraction du peuple, d'ailleurs, n'est guère satisfaite de la soumission du royaume. Les pamphlets s'éparpillent sur les places des marchés et la justice royale éprouve quelque peine à identifier les protestataires et à taire l'émergence de cette critique face aux diplomates impériaux intransigeants. Ou peut-être s'agit-il de la manœuvre d'un courtisan avisé pour décrédibiliser, à son profit ou à celui de son généreux commanditaire, Daubin, le premier ministre et l'homme de confiance du roi Albain XIV ? D'autres évoquent un fin escrimeur masqué ayant quelques rancunes à l'égard de Daubin ou de l'un de ses ministres. Ce mystérieux épéiste serait à la tête d'une bande de roubards issus des milieux les plus miséreux de Nartonne, capitale du royaume.

◆ Dalondes

Le nord du royaume repose sur un compromis entre un système monarchique et la puissance émergente des cités franches. C'est un lieu d'effervescence culturelle et de pluralisme religieux qui entretient des tensions avec l'Empire.

Le sud, ensoleillé, est rural et rustique ; une part de sa population est composée de marins et de pêcheurs. Il y fait bon vivre.

◆ Marches Londariennes

Ce royaume est aujourd'hui constitué d'un groupe de cités franches. La monarchie a disparu du fait de conflits, mais également du fait du goût de la noblesse pour le commerce et de sa participation au nouveau système social. Devenus commerçants, ils ont compensé leur perte de prestige en devenant mécènes et en maintenant les cités du royaume dans un état d'effervescence culturelle.

Peuple de cultivateurs, d'artisans et de marchands, il goûte à la paix. Toutefois, ses forêts sombres servent de refuge à des orcs qui frappent couramment.

De nombreux clans elfes y vivent également et entretiennent d'excellents rapports avec les humains dont ils apprécient les cités – à l'occasion de passages brefs – et la créativité. Ils sont régulièrement invités à se produire dans les « salons ».

◆ Ilerre

Sa monarchie et sa noblesse sont ancestrales et connues pour leur dévotion à Hedrad. Les terres sont arides et les cultures pauvres, sinon dans des

productions spécialisées comme les huiles ou les fruits. Le royaume dispose de navigateurs et de commerçants qui maintiennent la richesse du pays, notamment du fait d'expéditions lointaines qui ramènent des métaux précieux et des épices. C'est toutefois un royaume déclinant qui croule, aux pieds de Ferrando VII, son souverain, sous le poids de ses traditions et de ses coutumes. La bourgeoisie est maintenue au bas, l'innovation cède le pas aux conventions, et les initiatives sont réprimées au nom de l'ordre social et divin de Hedrad.

◆ Les Dardènes

Ces deux îles de pêcheurs sont ensoleillées et retirées du monde et de ses fracas. Ses habitants sont accueillants et pacifiques, ils aiment commercer. Sa société communautaire privilégie les relations harmonieuses. Ce sont toutefois d'excellents guerriers très attachés à l'autonomie de leurs îles. Leurs villages sont perdus au milieu d'une forêt montagneuse et broussailleuse de type méridionale. De nombreux fugitifs sont susceptibles d'y trouver refuge s'ils parviennent à s'attirer la sympathie des autochtones.

◆ Ulfgarth et Barrendh

Appelés les royaumes nains, ils renferment également des barbares humains et des tribus orcs. Les nains, qui ont une tradition de résistance contre l'Empire dont ils refusent l'hégémonie religieuse et militaire, sont en état de guerre constant contre Argimionde. La région est essentiellement formée de barrières rocheuses et de vallées escarpées ; Argimionde se casse les dents contre ces contreforts, malgré les forteresses que l'Empire a construit tout au long de la frontière.

◆ Farlheim et Heyrmath

Ses navigateurs barbares sont des pillards qui harcèlent les côtes de l'Empire. Ils sont xénophobes et agressifs. Un grand nombre de titanides nordiques vivent sur ces terres : trolls, géants, orcs... Ces terres sauvages promettent un voyage périlleux. Il est fréquent que les ponts de leurs navires soient parcourus par les pas des Morts-de-Chardoun (*Encyclopédie monstrueuse*), des guerriers morts si valeureusement que le Seigneur Suprême n'a pas toléré d'être privé de leurs services...

Ces deux royaumes servent également de base aux Chardounis implantés sur Aron-Edd.

◆ Magiastre

Berceau de la civilisation elfique, ce royaume magique renfermant d'immenses forêts est puissant. Les rares batailles que Argimionde a tenté de conduire contre Magiastre se sont achevées par des carnages. Des créatures fantastiques – et en particulier des dragons – y demeurent depuis des temps immémoriaux. On raconte que les cités de ces elfes des bois sophistiqués sont extraordinaires, mais rares sont ceux à les avoir vues. Du fait des velléités militaires de l'Empire, les elfes ont rapidement fermé portes et frontières aux humains, qu'ils rencontrent en des points précis, à leur propre invitation – une circonstance de plus en plus rare.

Magiastre est également le havre de paix des elfes abandonnés qui débarquent sur Aron-Edd. Les maudits de Cheurn sont mal tolérés dans les régions tenues par l'Empire. Leur rôle durant la guerre des Dieux n'a toutefois pas été oublié, aussi ne sont-ils pas importunés au-delà de regards torves. Il leur arrive toutefois d'être confondus avec les originaires de Magiastre. Cette confusion promet à une partie ou à l'autre un moment désagréable. Les abandonnés ne voyagent jamais en solitaire au-delà des frontières de Magiastre.

Les côtes du sud-est sont occupées par une civilisation humaine ancienne et légendaire. Ses cités furent puissantes et ses temples majestueux. Navigateurs hors-pairs et téméraires, ils furent en contact étroit avec les royaumes orientaux, ainsi qu'avec les Provinces Historiques, alors tout juste balbutiantes et barbares, avant de se replier sur eux, suite à des défaites navales subies contre la marine alliée de Phédice, de Suler et de Daryul. Ses quelques derniers navires sillonnant la mer de Farcale furent attaqués par la flotte impériale et disparurent.

Leur système politique reposerait sur un curieux mélange entre théocratie et république. Leur culture écrite est sans égale. C'est certainement par sagesse, prétendent-ils, qu'ils se tiennent loin des tourments de Gondar, protégés par le peuple elfique avec lequel ils ont des rapports à la fois distants et respectueux.

◆ Phédice, Suler et Daryul

Royaumes orientaux qui ont constitué le bassin culturel oriental, ils sont les régions d'un ancien empire qui éclata en trois parts à la mort d'un puissant monarque, Darus III. Ses fils, ennemis, se partagèrent les royaumes qui depuis sont parfois en guerre. Ces conflits navals sont toutefois moindres à côté des cruelles guerres que se livrent les peuples de Gondar.

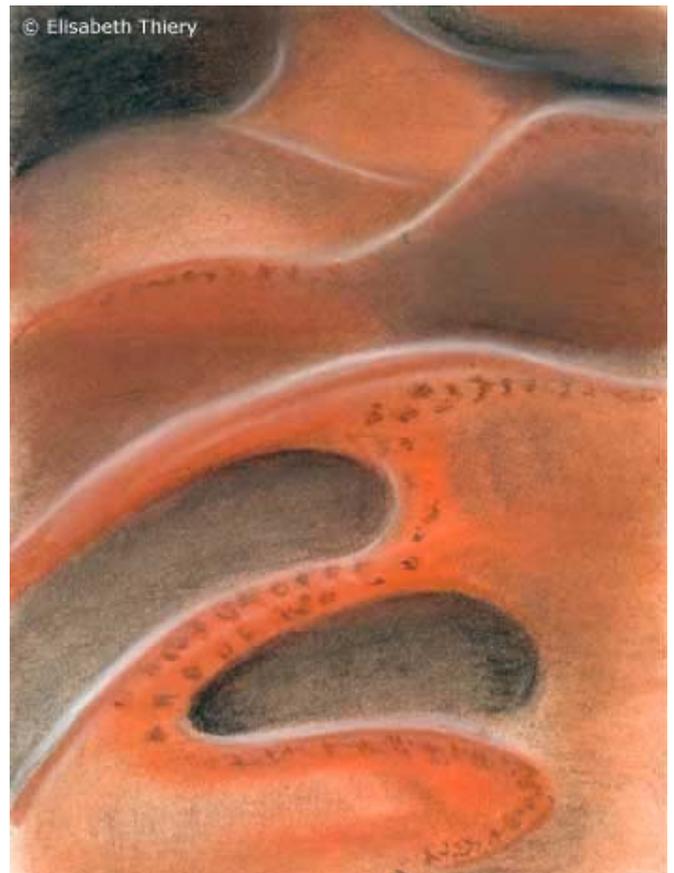
Ce sont des navigateurs et des marchands infatigables. Leur culture est brillante et s'associe sans conflits à une religion ouverte. Ce sont à la fois des commerçants audacieux et les premiers scientifiques de ce monde. Cartographes et guides inégalés, ils sont les détenteurs de nombre de savoirs et de secrets préhistoriques ; explorateurs

chevronnés, ils sont couramment en quête de mercenaires, de mécènes et d'associés. Fiers et conviviaux – s'ils ne vous jugent pas barbares, ce qui vous ferait encourir leur départ, ils traitent idéalement leurs employés et paient bien. Toute trahison de votre part justifierait toutefois leur déception et une alternative cruelle allant de la décapitation à la mise en esclavage.

◆ Gormesh

Gormesh est une terre étrangère et mystique qui résiste aux catégories de pensée de la civilisation gondarienne.

A l'est, ces terres désertiques sont le terrain de voyage d'une civilisation de nomades et de marchands. Ils sont les descendants des esclaves de Darkath qui trouvèrent refuge en des terres arides qui valaient mieux que le sort qui leur était réservé par leurs maîtres effrayants. On raconte que certains d'entre eux sont des descendants de Darkath ou ont dans leur veine le sang des ensorceleurs.



Les « dunes de sang » sont évitées par les nomades. Cette région est une étendue répugnante de sable rouge et gluant ; son sol enfante des titanides cadavéreux et sanguinolents dont les chairs sont brûlées par le soleil. Certains prétendent qu'une faille gigantesque zèbre le désert et s'étend en profondeur jusqu'à plusieurs centaines de mètres. Des vents



violents en émanent et sont à l'origine de tornades rouges charriant dans son tourbillon des cadavres hurlants et entraînant dans son sillage un nuage empoisonné (DD15 ou 3d6 de dommages par minute d'exposition). On ignore ce qui se trouve sous le désert, peut-être la faille y conduit-elle ? Aucun imprudent n'a jusqu'à présent eu la sottise de descendre dans ses profondeurs brumeuses et rougeoyantes.

L'ouest est le siège d'une civilisation sédentaire brillante, mais ancienne et déclinante. Au milieu du désert, les pyramides de Dhaza étendent leur ombre sur leur souverain, Aménéthed, le jeune Dieu Solaire et sur la capitale, bâties entre ces sept mausolées ancestraux.

Son conseiller, ses généraux, et le grand prêtre du Dieu Solaire l'épaulent dans ses choix et tentent de le préserver des méfaits du culte secret du roi-serpent et des séductions de la déesse-lune, reine du désir et des volutes, maîtresse des prostituées, des mignons, de la cité de Dhaza aux heures nocturnes et dispensatrice du Rakshid, herbe à fumer qui met dans un état de bien-être précédent les voluptés du désir auquel la cité s'adonne.

Les maisons sont carrées et blanches, elles s'alignent entre les voiles multicolores qui s'étendent au-dessus de la rue, au-dessus des tapis couleur safran sur lesquelles des corbeilles d'osier noir présentent les fruits et les épices des marchands, les cimenterres et les kopeshs, les cuivres et les étains, les tissus immaculés et les parfums...

Les grandes familles de la cour, ses seigneurs, sont toutes occupées par les aspirations au pouvoir – soit à la bienveillance, à leur égard, du Dieu Solaire –, aux conspirations et aux machinations. Ils ont baissés leur garde contre les nomades qui sillonnent les terres alentours.

Le pillard du désert, esclavagiste à ses heures, est farouche et peu loquace. Il chevauche fréquemment un lézard géant scellé. Certaines variétés sont ailées et les groupes de cavaliers constituent une force de frappe rapide et meurtrière.

Il porte de manière général une armure de cuir sans manches retenue sur son torse par deux lanières de cuir qui passent sur ses épaules ; musculeux, le crâne rasé, il arbore un tatouage sur son triceps droit représentant des cercles concentriques et un autre semblable au visage, au niveau de l'œil gauche, plus complexe : un reptile ondule entre les cercles. On ignore les significations de ces représentations mais certains y voient la marque du roi-serpent. Ils portent un gantelet clouté et une chaîne cloutée enroulée autour du bras gauche et un fléau double à la main droite ou manie avec préférence le cimenterre à deux mains, ou encore le trident et le filet – héritage certainement des conquérants gondariens qui importèrent ces armes aux âges antiques.

Les demi-orcs du désert forment la seconde population. Leur peau est vert-gris et glabre. Victimes des esclavagistes humains, ils sont fréquemment en guerre avec eux et une haine ancestrale lie dans le sang ces deux ethnies. Ils sont sédentaires, vivent dans les régions rocheuses dans des grottes fraîches reliées en réseaux naturels ou parfois artificiellement constitués. Ils défendent avec ardeur ces régions pour les protéger du pillage et des razzias. Il leur arrive couramment de descendre à Dhaza pour vendre des buffles, dont ils font l'élevage, des peaux tannées et des objets de cuir, ou pour vendre leurs services comme mercenaires ou gardes du corps, durant quelques années, le temps de rejoindre ultérieurement leur tribu, enrichis et apportant ainsi un confort et une considération qui améliorera la situation de leur famille.

La cité sacrée s'étend au pied de la pyramide de Ka-Bastet. Une haute muraille entoure et protège la cour et le palais du souverain. C'est un lieu interdit au peuple.

La cité inférieure est son pendant inverse. Creusée sous la terre, moins pour être mise à l'abri que pour cacher à la vue de chacun ses « odieux » ressortissants, elle est peuplée des malades de la lèpre et d'individus condamnés à y résider. Les entrées sont gardées et protégées par une imposante herse de métal. La cité est une suite d'habitations troglodytes creusées au long d'un réseau de grottes.

Des sphères lumineuses flottent, de nuit, au-dessus de Dhaza. Elles l'éclairent et révèlent une vue splendide. Ces sphères signifient que la lumière du Dieu Solaire est toujours présente : les ténèbres et la nuit même ne sauraient occulter l'éclat de sa gloire.

Mais le régime de Aménéthed est affaibli, victime de la tolérance du jeune souverain. Ayant autorisé le polythéisme pour la première fois depuis les origines des dynasties, pour cause de tolérance, la ferveur que le peuple portait à son statut de Roi-Dieu a décliné au fur et à mesure de la multiplication de cultes critiques à l'égard du pouvoir. Un culte en particulier s'est développé, celui voué au Roi-serpent. Il fut probablement importé de Kardath par des descendants du peuple impie. Les sacrifices humains faits en l'honneur de Akoum Tha ne sont même plus cachés, pas plus que la volonté de révolution sanglante de cette importante fraction du peuple. Une autre part de la population, terrorisée par les enlèvements et les sacrifices, est furieuse contre le Dieu Solaire... Ce sentiment collectif a été endurci par une grave profanation. Une nuit, les sphères sacrées se sont éteintes, et une vague de vol et de meurtres s'est abattue sur la cité. Au lendemain, l'hystérie collective a forcée le Dieu Solaire à apparaître et à apaiser son peuple. Mais la tension est importante, et on ignore quand Dhaza va basculer dans la violence.

◆ Les Terres Arrachées de l'Ancienne Darkath

Ce qui fut le royaume d'une civilisation antique impie et damnée n'est plus qu'une terre d'ensorceleurs et de démons. Le nord est désertique, et le sud couvert d'une forêt équatoriale. Ses ruines, ses pyramides et ses temples légendaires sont emplis de richesses, de mystères et d'horreurs surgies du passé. Des foules de morts-vivants anthropophages errent, hagards, parmi les ruines, à la recherche de souvenirs effacés ; les quelques rares cadavres dotés de raisonnement, restes desséchés et lychéiformes des maîtres anciens, tentent de repousser la folie, de maintenir leur facultés lucides, d'imposer leur domination sur le peuple mort et de protéger avec haine leurs secrets et leurs biens.

◆ Ondo

Pays de forêts équatoriales, de tigres à dents de sabre et d'éléphants, il renferme une civilisation mêlant l'Orient et l'Asie. Ces terres lointaines sont le siège de cités resplendissantes et de coutumes à la fois subtiles et inquiétantes. Son peuple est dévoué corps et âme à son souverain, Halifam, qui est également son chef religieux, un messie incarné, le fils de Chardoun. Il entretient un régime de caste cruel et impitoyable favorisant délires collectifs, mouvements de foules, lynchages et xénophobie.



Son atmosphère équatoriale est favorable à la putréfaction et à la culture d'horreurs dégénérées nées de chairs oubliées au cœur de la jungle. On constate la présence notoire de tigre-garous affamés, de plus en plus nombreux – comme si une épidémie gagnait. A moins qu'une force mystérieuse ne les repousse, malgré eux, toujours plus près des places humaines, ce qui nécessiterait une expédition longue et périlleuse au cœur de territoires vierges... du moins de la présence de l'homme. Peut-être moins de celle des elfes orientaux, cachés dans leurs resplendissantes cités d'or et d'ivoire, niché dans un isolement qui a cultivé la mégalomanie d'une part importante de ses dirigeants et favorisé le développement de cultes druidiques pervers.

◆ Murn

Ile magique protégée par des courants marins et par les vents, elle est le haut lieu sacré des croyances druidiques. Elle constitue le repaire d'êtres surnaturels et de puissances magiques fidèles à Denev. Terre emblématique de l'impiété, elle est honnie par l'Empire en des déclarations qui dépassent dans leur violence sa réprobation contre la résistance naine.

Don de Denev à ses serviteurs, elle constitue un espace de résistance contre l'Empire et les dévastations qui souillent Terre-mère du sang de ses petits-enfants.

Ses occupants se préoccupent toutefois de la recrudescence des attaques de titanides aquatiques. Sahuagins, homme-rats écumeurs et piscéens (voir *Mithril* et *Encyclopédie monstrueuse II* – cette dernière étant encore à paraître) s'acharnent de plus en plus contre l'île. La Ligue d'Hydros (voir *Mithril*), une compagnie de pirates usant de navires volants, vise également le pillage de Murn, commandités par les druides de Khirdet, des adorateurs des titans et ennemis jurés des fidèles de Denev, originaires de Ghelspad (*Atlas de Ghelspad*). Ces derniers chercheraient en particulier à récupérer le « reste » d'un titan, placé sous bonne garde dans les profondeurs de l'île et soumis à un rituel qui empêche son influence. On parlerait d'une viscère de Golthagga ou d'une canine de Gaurak.



CONTEXTE

« Mais la longueur de la présente guerre fut considérable ; au cours de cette guerre des malheurs fondirent sur la Grèce en une proportion jusque-là inconnue. Jamais tant de villes ne furent prises et détruites, les unes par les barbares, les autres par les Grecs mêmes en lutte les uns contre les autres, quelques-unes furent prises et changèrent d'habitants ; jamais tant de gens ne furent exilés ; jamais tant de meurtres, les uns causés par la guerre, les autres par les révolutions. Des malheurs dont on faisait le récit, mais qui n'étaient que bien rarement confirmés par les faits, devinrent croyables : des tremblements de terre qui ravagèrent la plus grande partie de la terre et les plus violents qu'on eût vus ; des éclipses de soleil plus nombreuses que celles enregistrées jusque-là ; parfois des sécheresses terribles et par suite aussi des famines et surtout cette terrible peste qui atteignit et fit périr une partie des Grecs. Tous ces maux, en même temps que la guerre, fondirent à la fois sur la Grèce »

Thucydide, Histoire de la guerre du Péloponnèse

Nous sommes en l'an 156 après la Victoire.

Les attaques des pirates de Farlheim et de Heyrmath redoublent. Elles sont meurtrières et frappent les côtes à sang. La nécessité de renforts vide les forteresses de la frontière nord ; malheureusement, les royaumes nains frappent immédiatement, créent une percée en faisant tomber coup à coup deux forteresses. Les barbares s'étendent dans les terres, pillent et tuent avant de faire retraite dans les montagnes en échappant aux troupes rappelées.

L'Empire exige des Provinces Historiques un soutien armé immédiat et engage des corps de mercenaires pour repousser les pillards et défendre les frontières.

Gondar va être bouleversé par une guerre des puissances, entités semi-divines secrètes et agissantes par l'intermédiaire de serviteurs humains, dans les cultes (grand prêtres, chefs des ordres de paladins), chez les souverains et auprès des ducs-conseillers et de la noblesse en général. Chacun de ces intervenants emploie à un échelon inférieur des agents privilégiés, mis au secret, manipulant d'autres agents subalternes, autonomes et combinés, ne se connaissant pas les uns les autres et conduisant des missions si parcellaires qu'il leur est impossible d'avoir une vision élargie – encore moins une vision d'ensemble.

Tout commença ainsi. Ehnkili se lassa de l'hégémonie loyaliste de l'Empire et de Principe, un dragon de la loi, une créature servante de Hedrad qui est le dirigeant secret d'Argimionde et le seigneur de l'Empereur.

Ehnkili partit à la rencontre de Ka-Os – un géant né des chairs de Vahngal et de Belsameth – dans les géôles qui l'emprisonnent dans les montagnes des Chaînes ardentes depuis qu'un héros de Hedrad a mis fin à son règne de terreur et l'a soumis à la garde des géants d'acier de Coréahn. La réclusion de ce seigneur des terres barbares permit le développement et l'avènement de l'Empire.

Ehnkili le nargue, le harcèle, l'exècre et le fait sortir de ses gonds. Le géant brise sa muselière et crache une sphère de chaos et de corruption purs qui s'écrase au beau milieu de l'Empire, creusant un cratère de 10 km de diamètre ; une végétation chaotique naît en une nuit et sert de creuset à la naissance de titanides qui se répandent sur l'Empire.

Ses habitants ignorent son origine et croient généralement que c'est un fragment de Mormo envoyé à ce point haut dans le ciel qu'il aurait tardé à tomber.

Un autre fléau s'abat en même temps sur Gondar. Une épidémie – que l'on croit originaire du cratère et exportée par ses premiers explorateurs – frappe l'Empire alors que le chaos s'étend dans les comportements : meurtres, trahisons et révoltes éclatent, alors que la maladie ravage le pays.

Aussi, dans les sphères les plus hautes, Bernhardt, le fils cadet de l'empereur et De Montfard, un Duc de Tyranneau, cousin du roi, associés à Wolfram Riestnerr, un nécromancien – ancien prêtre de Hedrad désavoué pour ses pratiques – réveillent Nehkt Sepherket, un puissant sorcier de l'Ancienne Darkath. Avec son aide, ils veulent accéder chacun au pouvoir. La maladie s'étend dans les provinces historiques, visant dans son cheminement maléfique la famille royale de Tyranneau au bénéfice De Montfard, qui sera l'unique héritier survivant au fléau. Etrangement, le pouvoir de *Guérison des maladies* du paladin et du chevalier impérial – voir classe de prestige – est impuissant. Une créature enlève Amalric, héritier de l'Empire, frère aîné de Berhardt. Malgré les exhortations de ce dernier, Nehkt Sepherket refuse d'assassiner son protégé : il a d'autres desseins pour lui. Déordrique II est effondré par la disparition de son fils et l'âge, accru par le chagrin, le marque rapidement, abreuvant de nouvelles espérances les conspirateurs. L'Empereur lance une grande Quête Sainte : les chevaliers du royaume qui ne sont pas retenus à des fonctions militaires indispensables – comme la défense des frontières barbares et naines – jurent de retrouver le fils héritier. Pendant ce temps, ses espions essaient de comprendre ce qui se passe, alors que les sbires de Ka-Os et de Nehkt Sepherket ourdissent la chute de l'Empire.



Le monde est entré dans une phase critique. Les factions diverses pourront servir de base aux aventures des personnages. De différentes manières, ils seront peut-être impliqués dans ce grand jeu secret et pourront devenir les agents d'un camp ou de l'autre, et se retrouver ainsi confrontés à des machinations et à des intervenants adverses, sans pour autant savoir quelle est la fin dernière de ces opérations – tout du moins au début.

Il existe bien sûr de nombreux autres foyers de mutation et de corruption que le cratère, bien qu'à la différence de Ghelspad, ils soient moins nombreux et surtout moins visibles. D'anciennes forces titanides tentent d'assurer leur expansion et des puissances

que l'on croyait disparues depuis la guerre divine resurgissent et profitent du chaos dans lequel sombre l'Empire et le monde.

De même, des organisations plus ordinaires – nécromanciens, chercheurs de trésors, guildes marchandes, universitaires, mécènes – agissent et luttent entre elles.

L'ordre nécessite de nouvelles forces, et la recherche de Amalric peut fonder une campagne, notamment pour un groupe de paladins et d'agents de l'Empire. L'ensemble des puissances divines et des organisations décrites dans *L'Atlas de Ghelspad* trouvent place dans le monde agonisant de Aron-Edd.

UNE CLASSE DE PRESTIGE : LE CHEVALIER IMPERIAL

Le paladin est à l'honneur. Si vous disposez du supplément *Mithril : la cité du Golem*, voici une occasion pour employer la classe de prestige du Chevalier de Mithril pour créer un Chevalier Impérial. Vous pouvez, sinon, ou par préférence, procéder de la sorte :

Dés de vie : d10+1

□ Conditions

Pour devenir un Chevalier de l'Empire, un personnage doit remplir les conditions suivantes :

Classe : avoir été un paladin

Bonus de base à l'attaque : + 5

Alignement : loyal

Dons : Armes de prédilection (épée longue) et Combat monté.

Compétences : Connaissances (noblesse et royauté), Diplomatie et Intimidation à 5 degrés.

□ Compétences de classe

Les compétences de classe du Chevalier de l'Empire sont les suivantes :

Bluff*, Connaissances (géographie, histoire, mystères, noblesse et royauté, religion), Diplomatie, Equitation, Intimidation, Premiers secours.

(* un paladin menteurs ? La pratique courtoise ne se satisfait pas de la seule diplomatie, et l'intimidation ne permet guère d'exercer une contrainte sur un rival en le caressant dans le sens du poil)

Points de compétence par niveaux : 2 + Int.

□ Caractéristiques de la classe

Maniement des armes et des armures : semblable à celui du paladin.

Bonus de base à l'attaque et jets de sauvegarde : ils sont équivalents à ceux du paladin à partir du 6^{ème} niveau de paladin (voir p. 45 du *Manuel des joueurs*).

Imposition des mains : Le chevalier pratique l'imposition des mains en additionnant ses niveaux de paladin et de chevalier.

De plus, pour tout niveau de chevalier, il rajoute 2 points de vie.

Destrier : les pouvoirs du destrier sont calculés par addition des niveaux de paladin et de chevalier.

Sortilèges et renvoi des morts-vivants : Les chevaliers continuent d'acquérir des sorts à la façon du tableau de progression du paladins. Le niveau et les effets des sortilèges sont déterminés par l'addition des niveaux des deux classes (paladin et chevalier).

De même, le niveau du renvoi des morts-vivants est calculé par addition des niveaux des deux classes.

Châtiment du mal : ils usent de ce pouvoir à un niveau équivalent à l'addition des deux classes.

De plus, à partir du 2^e niveau, le chevalier peut châtier le mal en ajoutant 2 points de dommages supplémentaires par niveau (à la place de 1 pour le paladin).

A partir du 4^e niveau, il peut châtier le mal deux fois par jour. A partir du 6^e niveau, il ajoute un bonus de 1 à son jet d'attaque.

A partir du 10^e niveau, il peut châtier le mal jusqu'à trois fois par jour.



Fureur : A partir du 4^e niveau, le chevalier peut produire une aura de colère qui intimide un interlocuteur. Ce dernier bénéficie d'un jet de sauvegarde de Volonté ajusté d'un malus ou d'un bonus équivalent à la différence existant entre les niveaux additionnés du paladin/chevalier et le niveau de la cible. En cas d'échec, la cible est terrifiée et incapable de mentir au chevalier. Ce pouvoir de contrainte peut être exercé une fois par jour et par niveau du Chevalier.

Guérison des maladies : Dès le premier niveau, le chevalier acquiert le pouvoir du paladin de guérison des maladies (2/semaine).

Une fois tous les deux niveaux, il obtient la possibilité de l'exercer une fois de plus par semaine.

Justicière Impériale : ordonné, le chevalier détient une épée magique et sacrée dont le bonus d'altération, égal à +1 au premier niveau, croît en fonction de la capacité du chevalier à servir l'ordre de Hedrad et de l'Empire d'Argimionde. Le maître de jeu peut accroître ce bonus d'altération selon le jugement porté sur les actes du chevalier. Notez que le chevalier impérial n'est pas un « chevalier à la rose ». Ce qu'Hedrad apprécie, c'est moins un comportement de chevalier éthéré et romanesque que l'attitude d'un justicier impitoyable n'hésitant pas à user de la force comme de la ruse pour parvenir à son objectif. La fin compte plus que les moyens...

dans une certaine limite. Les massacres inutiles ne sont pas non plus du goût du dieu de la justice.

Ordres : les chevaliers appartiennent à des sociétés élitistes hiérarchisées. Le symbole de l'ordre du chevalier est gravé sur son écu et renvoie au nom de l'Ordre.

Les paladins, plus modestement, portent un blason fendu en oblique dont la partie supérieure est ornée du symbole de Hedrad et la partie inférieure de celle de l'Empire – la silhouette noire d'un dragon bicéphale à tête d'aigle présenté de face.

Les ordres de chevalier sont plus notables et prestigieux. La licorne orne le blason des femmes « chevalières » – pour l'Ordre de la Licorne. Le dragon est réservé aux nobles, le lion est pour les anciens paladins issus du peuple, et le taureau caractérise un ordre particulier qui a plus de goût pour le combat de fantassin. Ces derniers n'ont pas de destriers, mais ils compensent par la capacité d'accroître les dommages effectués en charge de 1 point dès le 1^{er} niveau et de 1 point tous les trois niveaux suivants.

Il reste à votre « propre charge » d'inventer d'autres ordres de chevaliers, de parcourir les terres sépulcrales de l'Empire ou de chercher vers l'Orient ou vers les terres glacées une issue au chaos qui se referme sur Aron-Edd.



© Ghislain Thiery

DC Heroes Role Playing Game

Présentation d'un jeu méconnu par Sherinform

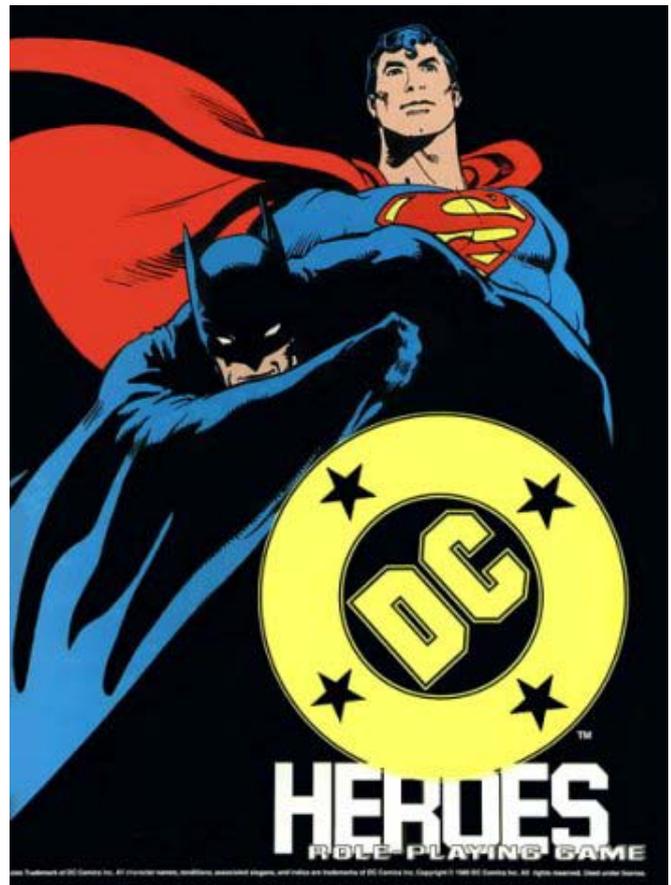
Ma passion pour DC Heroes remonte à la parution de la deuxième édition de ce jeu, qui avait été éditée en 1990, en même temps que la toute première édition de Vampire : the Masquerade. Je me souviens encore de l'hésitation qui m'avait frappé lorsque j'avais tenu ces deux produits en mains, dans la boutique que je fréquentais alors, et qui, comme de trop nombreux magasins spécialisés, a disparu quelques années plus tard. Ce jour-là, j'ai fini par "craquer" pour ces deux jeux de rôles. En douze ans de temps, j'ai peut-être maîtrisé 5 parties de Vampire. Par contre, j'ai utilisé DC Heroes dans le cadre de quatre campagnes différentes, pour un total de plus de 120 scénarios...

DC Heroes RPG était un jeu de rôle édité par Mayfair Games. Ce jeu a connu trois éditions successives. Le jeu est basé sur l'univers des BD de super-héros édités par DC Comics : on y retrouve Batman, Superman, Flash, Wonder Woman, Green Lantern, Aquaman, Catwoman, et bien d'autres héros plus ou moins connus de ce côté de l'atlantique. Les héros Marvel, en général mieux connus en France, n'y sont pas représentés : pas de Spiderman, X-Men, Hulk, DareDevil, Captain America, etc.

Mais quel est donc cet univers, au juste, me demande un Mario intrigué, en lisant cette prose ? (NDLR : je suis sans doute pas le seul !) Voilà sans aucun doute une question redoutable : car cet univers, il fait l'objet de centaines de bandes dessinées publiées mensuellement depuis la deuxième guerre mondiale par l'éditeur américain DC Comics. Il y a pas loin de trente séries régulières qui mettent en scène des héros différents, qui se croisent de temps à autre et combinent parfois leurs forces pour mettre fin aux agissements d'entités aux pouvoirs démesurés. Le cadre principal de ces bandes dessinées est notre bonne vieille terre, à l'époque actuelle, à ceci près que des héros doués de pouvoirs et de fantastiques gadgets protègent la population des méfaits de vilains qui ont le même genre de capacités destructives, mais qu'ils utilisent au service du mal. Pour simplifier, on peut dire que les deux héros principaux des comics DC sont **Batman**, un millionnaire traumatisé par la mort brutale de ses parents et qui sévit dans la sombre métropole de Gotham City et **Superman**, seul survivant de la planète Krypton, envoyé par ses parents sur Terre pour le faire échapper à la catastrophe, et qui fait régner l'ordre et la justice sur Métropolis, une gigantesque cité de la côte est des Etats-Unis.

Le système de jeu de DC Heroes repose sur deux principes :

- Toutes les caractéristiques de l'univers de jeu sont convertibles en "points d'attributs" et peuvent être confrontées les unes avec les autres. Tout, dans DC Heroes, est exprimé en "points d'attributs" : caractéristiques des



personnages, compétences, pouvoirs, dégâts des armes, caractéristiques des gadgets, distances, poids, temps, vitesses, fortunes, quantités d'information, etc. L'échelle utilisée pour la progression de ces caractéristiques est géométrique. Exemple : une personne qui a une force de 4 est deux fois plus forte qu'une personne qui a une force de 3 et quatre fois plus forte qu'une personne dont la force est de 2. De même, si le poids d'un adulte (environ 90 kg) est de 2 "points d'attributs", celui d'un éléphant est de 7 "points d'attributs". La force d'un individu permet de déterminer avec précision le poids qu'il peut soulever, mais également jusqu'où il peut lancer un objet déterminé. Avec sa force de 25, Superman peut soulever



800 000 tonnes. Il peut lancer un sous-marin nucléaire (20 points de poids) à une distance de 100 mètres (5 points de distance). Par contre, s'il devait juste lancer un tank (11 points de poids), il pourrait l'envoyer jusqu'à 16 miles de distance (14 points de distance). On le voit d'après les ordres de grandeurs, le système est conçu pour des super-héros. Même s'il faut un certain temps pour s'habituer à l'utilisation de ces points d'attributs universels, une fois que c'est fait, la résolution d'actions devient très rapide et facile.

- La résolution de la plupart des actions repose soit sur un simple calcul via la table de conversion (voir les exemples ci-dessus), soit sur l'utilisation de deux tables de résolution relativement simples à utiliser : la première détermine si l'action réussit, la deuxième quel est l'effet exact de l'action. Des points d'héroïsme peuvent être utilisés par les joueurs pour améliorer les performances des personnages ou les aider à encaisser les coups.

Les personnages dans DC Heroes sont créés à partir d'un certain budget, qui va dépendre du niveau de campagne que souhaite lancer le maître de jeu. Des héros comme Superman seront créés avec plusieurs milliers de points. Des personnages plus modestes seront créés à partir de 500, voire 250 points de création. Il est évident que pour des raisons d'équilibre, il vaudra mieux créer des vilains de niveau équivalent.

Les personnages sont définis par 9 caractéristiques, et peuvent acheter des compétences, des pouvoirs, choisir des avantages et des défauts. Bien entendu, le coût des différentes compétences et des différents pouvoirs varie en fonction de l'utilité et de la puissance de ceux-ci. Un système de bonus et limitations permet encore d'ajouter de la flexibilité aux quelques 150 pouvoirs présentés.

Ce système est extrêmement flexible : avec un minimum de travail, il est possible d'utiliser ce jeu pour maîtriser n'importe quel type de campagne. J'ai personnellement maîtrisé plusieurs campagnes de super-héros, plutôt classiques, mais également une campagne de magiciens inspirée des comics de la

série Vertigo et même quelques scénarios de type médiéval-fantastique (les dragons sont simplement des créatures aux caractéristiques très élevées, avec les pouvoirs flight, flame project, flame immunity, skin armor, claws et extra-limb (tail) - si on veut un dragon magicien, on lui ajoute le pouvoir sorcery et le tour est joué)...

Pour ajouter encore à la flexibilité du jeu, il existe des règles de "genre", qui adaptent et amendent quelques petits points de règles. Dans un univers "réaliste", il sera plus difficile d'absorber les dégâts, et on ne pourra utiliser ses points d'héroïsme que d'une façon limitée. Dans une campagne "d'action", les coups échangés lors des combats sont destinés uniquement à assommer, et les héros récupèrent très rapidement.

Mayfair Games a publié trois éditions de ce jeu, et plus d'une centaine de scénarios et suppléments. La première édition est présentée sous la forme d'une boîte très colorée : le système de jeu n'était pas encore aussi bien travaillé que par la suite. La deuxième édition est sans doute la meilleure des trois : il s'agit d'une grosse boîte noire avec Batman et Superman sur le couvercle. Cette boîte contient, outre les trois livrets de règles, un livret de présentation, un livret contenant un scénario, une centaine de cartes à jouer avec le dessin et les caractéristiques principales des héros et des vilains les plus populaires de l'univers de DC Comics, un écran de MJ, et une roue de résolution d'action. La troisième édition est un simple livre de 180 pages à couverture souple, de manière générale moins complet que l'édition précédente, surtout en ce qui concerne la présentation de l'univers (mais faute de grives...).

La licence DC est passée chez West End Games (également connu sous le nom des éditions du Yéti, ou Yéti Entertainment), qui a refait complètement le système de jeu en se basant sur son célèbre système D6...

Le système de jeu original de Mayfair Games n'a cependant pas complètement disparu puisqu'il a été intégralement repris par Pulsar Games pour un autre jeu de super-héros : "Blood of Heroes".

Herbier, Tome 9

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.

➤ Patte d'ours (Heracleum)



Biotope : Plante européenne et asiatique, très répandue dans les prairies, les pâturages. Plante bisannuelle de 60 à 120 cm ; tige creuse, feuilles pennées et poilues. Les fleurs sont blanches ou rosées disposées en ombelles.

Récolte : Juin – Octobre.

Propriétés : C'est un bon stimulant nerveux et digestif. La plante fraîche provoque un accroissement de la sensibilité solaire.

Préparation : Il faut recueillir les feuilles et les graines, les écraser et les faire sécher pour obtenir de quoi réaliser une infusion tonifiante. Pour l'effet photosensible, il faut prendre la plante dans sa totalité (hors racine), la broyer avec un volume égal d'eau.

Utilisation : Faire une infusion avec la préparation sèche.

Pour la préparation fraîche, elle doit être utilisée dans les 48 heures après récolte de la plante. Sous l'action du soleil, elle permet d'augmenter la vitesse de bronzage.

Coût : Faible / Moyen.

Action en jeu de rôle : L'infusion permet de redonner pendant quelques heures un tonus à un personnage fatigué, malheureusement ensuite il faudra absolument passer un long moment de repos, les effets ne sont pas cumulable. La préparation fraîche permet de favoriser l'action du soleil : 6 heures d'exposition au soleil pour une heure de temps réel...

➤ Vergerette (Erigeron)



Biotope : Terrain humides ; commune. Plante annuelle à tige érigée, feuilles lancéolées.

Récolte : Juillet – Septembre.

Propriétés : C'est un hémostatique permettant de réduire les effets des hémorragies.

Préparation : Il faut cueillir les feuilles et les préparer pour en faire une décoction. Les feuilles peuvent être séchées. La cuisson doit être lente, il faut environ une demi-heure à feu vif et trois heures à feu doux (une heure si les feuilles sont séchées). Les plantes doivent constamment être immergées.

Utilisation : On compte une tasse de décoction par prise. La prise doit être renouvelée tous les 6 à 8 heures selon l'importance des saignements. Pour les saignements importants il est préconisé de prendre trois tasses à la prise initiale. Attention la décoction ne doit pas être conservée plus de 12 heures ou son effet sera toxique. Cette préparation est utile pour les métrorrhagies importantes (saignements menstruels durant beaucoup plus qu'une semaine).

Coût : Faible / Elevé

Action en jeu de rôle : Permet de réduire le niveau des hémorragies, il faut prendre régulièrement le traitement et limiter ses déplacements. Ce traitement peut être associé avec des cataplasmes externes pour réduire l'effet d'une blessure, la prise initiale sera de 6 tasses de décoction.



Les Recettes de l'Apothicaire (V)

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 plus grands 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 mais dans ce cas la magie y est peut-être présente...

Aujourd'hui je vous livre :

La Potion des morts

Cette recette me vient d'une rencontre avec une créature étrange, un chevalier mort-vivant chasseur de morts-vivants. Cela a permis à mes compagnons d'armes de se battre contre des créatures revenues des enfers. Cette préparation ne vous donnera pas le courage d'affronter ce genre de monstres si vous êtes poltron. Mais en cas d'obligation de les combattre vous serez pratiquement à armes égales. Pour la réalisation de cette potion il faut des matériaux onéreux ; respectez bien la recette pour que votre potion soit la plus puissante possible.

Les ingrédients

- Un linceul non utilisé
- Un hachoir
- Un saladier en chêne
- Un presseur à purée
- Un mortier en argent
- Un gros pilon en or
- Une petite marmite en cuivre
- Une cuillère en frêne
- Un fagot de bois vert
- Une timbale en argent de 12 cl

- 2 fioles d'1/2 litre avec bouchon en liège
- 5 litres d'eau de bénitier (ou bénite)
- 2 kg d'oignons
- 3 préparations de saponaire
- 3 bouts d'écorce de bouleau
- 2 préparations de fumeterre
- 1 litre de préparation de vergerette
- 5 préparations de patte d'ours

La recette

Lavez tous les objets, les oignons et les morceaux d'écorce avec l'eau du bénitier avant de commencer la préparation. Placez le linceul sur la surface de travail. Hachez les oignons directement sur le linceul et ensuite écrasez-les dans le saladier avec le presseur à purée en ajoutant un demi-litre d'eau du bénitier ; laissez vos larmes tomber dans le saladier.

Dans le mortier en argent écrasez avec le pilon en or la saponaire, l'écorce de bouleau et ajoutez les préparations de fumeterre. Versez le mélange dans la marmite en cuivre. Mélangez avec la cuillère en frêne.

Allumez votre feu avec le fagot de bois vert. Faites chauffer doucement le contenu de la marmite, ajoutez de l'eau bénite et avec la tasse en argent, versez le jus des oignons dans la marmite au rythme d'une timbale par minute. Faites chauffer le tout en y ajoutant un litre d'eau bénite. Ajoutez dans la marmite le litre de vergerette et laissez réduire jusqu'à ce que la préparation soit suffisante pour ne remplir que les deux fioles (qu'il reste un litre de liquide, ne comptez pas les résidus d'écorce et d'oignons). Versez le mélange dans les fioles en le filtrant avec le linceul, laissez de la place dans les fioles pour les 6 préparations de patte d'ours fraîche (3 par fiole).

Utilisation : Pour bénéficier de toute la puissance de cette potion il vous suffit de la lancer sur la créature cible. La créature subira des brûlures comme si elle se trouvait en pleine lumière ; les effets durent quelques rounds. Vous pouvez aussi vous en servir comme d'un bouclier en vous en appliquant sur tout le corps ; dans ce cas la ou les créatures auront de grande difficulté à vous atteindre. Chaque attaque de leur part leur causera des dommages équivalents à la moitié de ce qu'elles vous ont fait subir. Les effets se dissipent au bout de quelques minutes.



prit la main de l'elfe dans la sienne. Cette fois-ci, elle ne dit rien non plus mais toutefois, elle serra sa main.

Ils remontèrent de la même façon que Romik était descendu: par les échelles de cordes. A chaque plate-forme qu'ils atteignaient, ils remontaient l'échelle qui pendait, afin que nul visiteur indésirable ne remarque quoi que ce soit.

Ils franchirent plusieurs plate-formes qui étaient désertées et, lorsqu'ils se rapprochèrent de la hutte de Tadjekelimf, Romik perçut une musique. Elle était un peu similaire à celle qu'il avait entendue quelques jours auparavant et cela le fit penser à Ponjafen Deskutog. Puis il vit des tables dressées sur des tréteaux. Il y reposait toutes sortes de mets. Ils étaient essentiellement composés de produits de cueillette et il y avait aussi des tranches de pain blanc, de la viande séchée et quelques légumes sauvages. Il y avait aussi des pots de miel, de la gelée, des fruits secs et diverses sortes de vin, de l'hydromel et du vin de noix.

La superficie totale des lieux n'était pas bien grande, mais Romik réussit quand même à dénombrer plus d'une centaine de personnes. Il parvint aussi à distinguer plusieurs elfes avec qui il avait voyagé. Toujours accompagné de Gwantholin, il se dirigea vers Aïnedegathel.

"J'espère que tu t'amuses bien ici!" lui dit-elle.

"Je viens d'arriver, alors je ne peux pas encore me prononcer. Mais tous ces elfes réunis au même endroit, ça m'intimide un peu."

Aïnedegathel hochà de la tête. "Je crois que je peux te comprendre" dit-elle. Elle tendit à Gwantholin son gobelet et prit la main de Romik.

"Viens! lui dit-elle en l'entraînant. Je vais te montrer un autre endroit plus calme. Peut-être t'y sentiras-tu mieux."

Elle l'entraîna dans un autre endroit, guère éloigné. C'était de là que provenait la musique. Il y avait une vingtaine de musiciens qui jouaient avec des instruments semblables à ceux que Romik avait vus à Ponjafen Deskutog. Mais si là bas ils n'avaient été qu'une demi-douzaine, ici, le nombre bien plus important d'instrumentistes rendait la musique encore plus entraînante. La plupart des elfes qui étaient là dansaient, d'une manière similaire à celle durant la cérémonie de départ et une fois de plus, Romik en fut un peu choqué car il n'avait pas l'habitude de voir ces personnes d'ordinaire fort réservées plongées dans cette attitude qui lui semblait quelque peu frivole. Il y avait aussi d'autres elfes un peu à l'écart des autres qui conversaient ou bien qui écoutaient la musique.

"Tu viens danser?" lui demanda Aïnedegathel.

Sur le coup, Romik eut envie de décliner l'invitation; mais la musique était si belle et si entraînante qu'il se résolut à accepter. Il prit la main de l'elfe et se fonda parmi les autres danseurs. Ne sachant plus trop comment s'y prendre, il regarda autour de lui et imita les autres. De sa main, il fit tourner sa cavalière sur elle-même, puis il la réceptionna de son autre main et la fit encore tourner tout en se mouvant aux rythmes de la musique. Il continua de la sorte, variant les passes en imitant les autres ou en suivant les indications d'Aïnedegathel.

Il s'en sortait bien, mieux que lorsqu'il avait dansé avec Gwantholin. La dernière fois, il avait eu un blocage au début et il lui avait fallu quelques temps avant de réussir à danser correctement et sans se sentir pitoyable. Cette fois-ci, il était parvenu à danser aux rythmes de la musique sans difficultés et il y prenait plaisir.

Après de longues minutes, la musique cessa et chaque danseur changea de cavalière. Romik continua à danser. Et après un temps qui lui parut très long, il s'arrêta, fatigué et en sueur. Il se dirigea à l'écart du groupe de danseurs et prit le premier gobelet qu'on lui tendit. Il était assoiffé et il vida son contenu d'un trait, sans chercher à connaître sa nature. C'était de l'alcool mais heureusement pour lui, il était léger et désaltérant. Après cela, il entreprit de chercher Aïnedegathel. Il eut beaucoup de mal à la trouver: elle se trouvait là où il n'avait pas pensé à la chercher au début, parmi les musiciens. Elle accompagnait les autres musiciens en jouant de la mandoline. Elle jouait merveilleusement bien et les sonorités de son instrument se mêlaient idéalement à celles de la musique.

Romik fut très impressionné et il resta aux côtés d'Aïnedegathel, à l'écouter jouer. Lorsqu'elle s'arrêta enfin, il l'entraîna un peu à l'écart des autres musiciens pour qu'ils puissent se parler sans trop être dérangés par le bruit.

"Tu joues vraiment bien, commenta Romik. Je ne savais pas que tu avais tant de talent. Tu n'y avais jamais fait allusion."

"Et moi, je ne te savais pas si sensible à cela. Aimes-tu la musique, Romik?"

"Eh bien auparavant, je n'avais jamais eu beaucoup d'occasions d'en écouter. Mais la musique elfe est vraiment belle. Elle est riche, si envoûtante... Par contre, elle m'a l'air aussi très complexe, et difficile à jouer. Tu as eu du mal pour apprendre à te servir de la mandoline?"

"Il faut que tu saches que les elfes naissent presque avec un instrument de musique dans les mains. Notre culture est très portée sur cet art: que ce soit nous qui chantions, le chant des oiseaux ou la musique instrumentale. Dès notre enfance, on nous y initie alors nous n'avons pas beaucoup de difficultés en ce qui concerne ce domaine."

"C'est bien; dommage que ce ne soit pas pareil chez nous" fit Romik, pensif.

Il bailla. "Je suis épuisé, annonça-t-il. Je crois que je n'ai pas encore tout à fait récupéré la fatigue accumulée lors de ce voyage."

"Bonne nuit."

"Oui, bonne nuit."

Romik repartit vers la hutte où il était allé en début d'après-midi et il s'effondra sur sa natte.

Lorsqu'il se réveilla, il entendit le pépiement d'oiseaux et il resta allongé, les yeux grands ouverts, regardant le plafond de la hutte pendant plusieurs minutes. Ensuite, il s'assit sur sa couche et regarda autour de lui. Il semblait qu'il n'avait pas été le seul à dormir en ce lieu mais ses compagnons de chambre s'étaient montrés plus matinaux que lui. Il se leva et sortit.

Il estima que le soleil devait s'être levé depuis trois heures environ. Il n'avait aucune idée de ce qu'il pourrait faire et il commençait à avoir faim. Alors il parcourut Torkanjen Dilurgansan en quête de nourriture. Il ne rencontra presque personne sur sa route et il revint là où il avait passé la soirée la veille. Ce qu'il avait espéré trouver était là: de quoi manger. Il y avait suffisamment de restes entreposés sur les buffets pour nourrir plusieurs Romik. Il se servit de quoi faire un bon petit déjeuner et partit manger un peu plus loin.

Une fois repu, il décida de retourner à la clairière aux chevaux, espérant y retrouver Gwantholin. Il descendit de la même façon que la veille, par les échelles et marcha quelques minutes avant d'atteindre la clairière. Du sommet de la butte, il aperçut beaucoup de chevaux, mais aucun elfe. Il passa quelques temps avec ses chevaux puis il marcha dans le sous-bois. Rapidement, il entendit chanter. C'était une voix féminine qui psalmodiait avec beaucoup d'émotion. S'attendant à trouver celle qu'il espérait, Romik évolua silencieusement vers la direction d'où provenait la voix. Se rapprochant, il finit par distinguer une silhouette solitaire adossée à un arbre. C'était Gwantholin. Il s'efforça de se diriger vers elle le plus précautionneusement possible, en marchant lentement et en espérant que le chant de l'elfe couvrirait le bruit de ses pas. Puis il s'adossa lui aussi à l'arbre, mais du côté opposé.

Il attendit, assez longuement, jusqu'à ce que le chant cesse puis il dit: "Tu as une belle voix, Gwantholin; ça rend ton chant d'autant plus admirable." Il se leva et contourna l'arbre.

"Je suis contente de te revoir Romik" lui déclara-t-elle en guise de réponse.

Romik sourit. "J'ai réussi?" s'enquit-il.

"Quoi donc?"

"A te surprendre."

L'elfe hocha de la tête et Romik éclata de rire. "Oui, j'ai réussi à te surprendre!" jubila-t-il. "Mais tu aurais pu te montrer un peu plus surprise que ça, ça m'aurait fait encore plus plaisir" ajouta-t-il.

"Oh, si ce n'est que cela alors nous n'avons qu'à recommencer: je me boucherai les oreilles et tu viendras encore une fois par surprise derrière mon dos" dit-elle en riant.

"Bon, mais j'ai quand même réussi à me déplacer aussi silencieusement qu'un elfe, j'y suis arrivé!"

Romik redevint sérieux. "Bon, assez plaisanté. Maintenant que nous avons toute une journée devant nous, tu vas pouvoir m'enseigner l'utilisation de cette fameuse dague."

"Je constate que tu y tiens beaucoup. Es-tu si pressé que tu le laisses entendre ou pouvons-nous nous promener un peu?"

"D'accord, je te suis."

Ils marchèrent jusqu'à la clairière car Romik avait envie de réessayer la monte à crû. Dès que Romik s'assit sur sa monture, il commença à ressentir les courbatures de la veille mais il pût quand même continuer. Ils galopèrent pendant longtemps jusqu'à être fort éloignés de Torkanjen Dilurgansan. Cette fois-ci, Romik appréhenda plus aisément cette manière inhabituelle de monter. Ce n'était plus maintenant qu'une question d'entraînement pour qu'il sache monter avec autant de facilité qu'un elfe.

Lorsque les chevaux commencèrent à donner signe de fatigue, ils se mirent au pas et s'arrêtèrent dans un lieu paisible où les arbres étaient suffisamment espacés pour laisser passer beaucoup de lumière. Ils conversèrent longuement, d'une conversation fluide et agréable portant sur des sujets variés. Lorsque Romik commença à avoir faim, ils partirent en quête de nourriture. Ils trouvèrent suffisamment de fruits sauvages pour satisfaire l'appétit du jeune homme et après cela, Gwantholin décida *enfin* d'apprendre à son ami l'usage de la Dague de Précision.

Gwantholin s'était assise en lotus sur un tapis de mousse, les mains reposant sur ses cuisses, les yeux fermés. Elle avait une respiration lente et silencieuse et elle semblait calme et reposée. Romik tenta de l'imiter mais il ne put tenir dans la posture du lotus bien longtemps car ses chevilles commencèrent à lui faire horriblement mal. Il opta alors pour s'asseoir en tailleur, le dos reposant contre un arbre. Tout comme l'elfe, il ferma les yeux et essaya de se détendre.

"Gwantholin! appela Romik après un temps. Pourquoi doit-on faire ça? Je croyais que tu allais m'apprendre la magie..."

Elle se tourna vers lui. "Si tu veux pouvoir utiliser la magie elfique, tu dois d'abord te mettre dans le même état d'esprit que celui de tous les lanceurs de sorts, c'est à dire que tu dois te sentir *bien*; tu dois être en accord avec ton esprit. De plus, tu dois apprendre la patience. Même si l'espérance de vie d'un mortel est largement inférieure à celle d'un elfe, tu as du temps devant toi. C'est pour cela





que je t'enseigne cet exercice de relaxation. Nous allons le reprendre. Ferme les yeux -c'est important- et essaye de ne pas te concentrer."

"Ne pas me concentrer? Tu veux dire que je dois essayer de faire le vide dans mon esprit, je dois m'efforcer de ne penser à rien? Quand j'étais petit, ma mère me disait cela quand je n'arrivais pas à dormir..."

"C'est un peu cela, mais tu ne dois pas nécessairement ne penser à rien. Laisse tout simplement ton esprit à la dérive. N'agis pas mais *ressens*; et laisse ton esprit être parcouru par des pensées calmes et apaisantes."

"Bon, je vais essayer" fit Romik, sceptique.

Il mit en œuvre les conseils de Gwantholin et se détendit. Il aurait toutefois préféré faire cela allongé: il était sûr qu'il se sentirait mieux.

Après un certain moment, Gwantholin le « réveilla ». Il était détendu mais il se demandait toutefois s'il ne venait pas de s'être endormi juste avant que Gwantholin ne l'appelle. En effet, il avait l'impression de partager un état de béatitude et il aurait aimé pouvoir y replonger. C'était un peu comme si on l'avait tiré du sommeil et qu'il souhaitait se rendormir.

"Te sens-tu bien maintenant?"

"Oui, je suis reposé et calme."

"Alors nous allons pouvoir commencer." Elle se leva et l'incita à faire de même. "Passe-moi ta dague, je te prie." Il la lui tendit et elle la saisit. Elle se concentra et Romik ressentit les mêmes effets que ceux de la dernière fois: l'étrange picotement familier, le curieux bourdonnement et le halo lumineux enveloppant la dague.

"J'ai maintenant activé la magie de la dague, commenta-t-elle. Maintenant, je peux utiliser ses pouvoirs. Regarde." Elle ouvrit sa main et la mit à plat; la dague reposait sur sa paume. Elle fixa intensément l'objet qui se mit à léviter au-dessus de ses doigts fins, à une hauteur équivalente à une largeur de main. Puis l'arme redescendit et se reposa sur la paume de Gwantholin. Elle ramena sa main en arrière, vers sa tête et curieusement, l'objet était fixé à sa paume, comme si on l'avait collé. L'elfe prit une inspiration et projeta brusquement sa main en avant. La Dague de Précision décolla, elle était lancée. Elle évoluait moins vite qu'un objet qu'on lance et semblait presque planer en accomplissant sa trajectoire.

Gwantholin avait projeté l'arme vers un tronc d'arbre. Un peu avant que la dague n'atteigne l'arbre, l'elfe tendit la main, comme si elle attendait qu'on y dépose quelque chose. La dague stoppa sa course, resta immobile, à plusieurs pieds du sol puis inversa sa trajectoire. Elle revenait vers Gwantholin d'abord lentement puis de plus en plus rapidement jusqu'à ce que l'elfe l'attrape en plein vol.

"Cette petite démonstration te convient-elle?" s'enquit Gwantholin tout en tendant à son ami la dague.

"C'est tout simplement stupéfiant !" Romik était époustouflé. "Et je peux, moi aussi, faire la même chose?"

"J'en suis persuadée; je pense que tu pourras aussi faire exécuter à la Dague de Précision d'autres secrets." Elle lui tendit la Dague de Précision. "Vas-y."

Romik s'exécuta. "Et qu'est-ce que je dois faire, maintenant?"

"D'abord, il faudrait que je t'explique brièvement le principe de fonctionnement de la Dague de Précision. Vois-tu, lorsqu'on lance un sort, on fait appel au mana. Grossièrement, on pourrait dire que c'est une énergie magique qui nous entoure. Elle est présente partout, bien qu'il existe des lieux où sa concentration est très élevée. On appelle cela des nœuds de mana. Le mana est l'apport d'énergie nécessaire à la création d'un sort. Plus la quantité de mana invoquée est importante, plus l'apport d'énergie à ton sort sera important. Donc le sort sera davantage puissant."

"Mais je me souviens qu'Ainedegathel m'avait dit que cela pouvait être dangereux" rétorqua Romik.

"C'est vrai, mais utiliser la Dague de Précision est différent de lancer un sort car cette dague est un objet magique. Lors de sa création, le forgeron a gravé les runes que tu peux voir sur cette dague. Ce sont des runes magiques, dans lesquelles on a investi du mana par un procédé très complexe qui dépasse mon entendement. De cela, il en résulte que la Dague de Précision est un objet magique et on fait appel à ses capacités pour l'utiliser. Je sais que les sorciers d'un certain niveau peuvent eux aussi accomplir ce que je t'ai montré mais avec une dague ordinaire. Cela est possible en lançant un sort de télékinésie avancée mais c'est bien plus difficile, inaccessible à beaucoup de personnes tandis que ta dague est utilisable pas presque tout le monde."

"Donc si j'ai bien compris, pour réussir à faire ce que tu as accompli, il faut que j'active la magie de la dague?"

"C'est exactement cela. Pour procéder, il va falloir que tu *sentes* la dague. Ferme les yeux et sens son énergie."

Romik essaya. Au bout d'une minute, rien n'était arrivé.

"Ça ne marche pas!" se lamenta-t-il.

"Rappelle-toi l'exercice de méditation que je t'ai fait faire. Essaye de te replonger dans ce calme intérieur."

Il itéra sa tentative en essayant de se replonger dans la même attitude que pendant l'exercice de méditation. Il s'efforçait de ressentir la puissance de la dague, tout en restant serein. Il savait que s'il avait peur d'échouer, il ne réussirait jamais.

C'est peut être grâce à cette confiance en lui qu'il y parvint. Au bout de quelques minutes, il put réellement ressentir les effets de la Dague de Précision. C'était comme s'il était parvenu à ouvrir une serrure. Il ne manquait plus qu'il exerce sa volonté sur l'arme pour qu'elle lui obéisse.

Il rouvrit les yeux. Gwantholin le regardait et elle lui souriait. "Tu y arrives" lui dit-elle. Romik fixa intensément la lame et il sentit qu'elle vibrerait entre ses doigts. Puis le bourdonnement caractéristique et le halo bleuté apparurent.

"Ça y est, j'ai réussi" dit calmement Romik.

"Oui, tu y es parvenu. Tu as réussi à activer le pouvoir de la Dague de Précision. Félicitations." Après un silence, elle ajouta: "Je crois que tu devrais arrêter, maintenant. C'est bien assez pour aujourd'hui."



CHAPITRE 14

Plusieurs jours s'étaient écoulés et on était maintenant au lendemain de la pleine lune. Si tout s'était déroulé comme l'avait envisagé Todjekelimf, ils avaient déjà essayé de dissiper le sort rendant les runes du parchemin de Gwantholin illisibles. Romik espérait que c'était pour cela que Venjhitia était venue lui dire qu'il devrait se rendre à la hutte de Todjekelimf deux heures environ avant le coucher du soleil.

Depuis le jour où il avait réussi à activer la magie de la Dague de Précision -c'est à dire trois jours auparavant- Romik avait passé beaucoup de temps, seul, à réitérer cette performance et il y était parvenu. Ces fois-ci, il avait eu beaucoup moins de difficultés et il arrivait dorénavant à activer la dague beaucoup plus rapidement. Mais suivant les conseils de Gwantholin, il n'avait pas essayé d'aller plus loin, de lancer la dague et de la faire revenir comme elle le lui avait montré. En effet, elle lui avait dit qu'elle ne pensait pas qu'il serait près pour cela ; il lui vaudrait mieux attendre. L'humain n'avait pas protesté, car souhaitant adopter le mode de pensée elfique -ou du moins s'y intéressant- il savait qu'il devait apprendre la patience.

Enfin, il arriva au point de rendez-vous. L'entrée de la demeure de Todjekelimf consistait en de lourdes tentures qui arrêtaient les regards, mais non les sons. Romik y « toqua », attendit un temps suffisamment convenable -sans qu'on lui réponde- et souleva les tentures pour entrer. Tous les elfes avec qui Romik avait voyagé étaient présents. Il y avait aussi une demi-douzaine d'autres personnes. Toutes étaient assises sur des coussins posés à même sur le sol.

"Vous êtes la dernière personne attendue à être arrivée, déclara Todjekelimf. Nous allons pouvoir commencer." Il attendit que Romik prenne place, puis il continua : "Vous devez tous vous douter que je vous ai convié en raison de ceci" poursuivit-il en brandissant le parchemin que lui avait donné Gwantholin.

Romik se cala sur ses coussins. Enfin il allait savoir ce que contenait ce parchemin!

Todjekelimf attendit quelques instants puis continua : "Nous avons attendu la pleine lune pour commencer nos rituels. Nous avons agi en groupe ; ce sont ceux qui m'ont apporté leur aide, annonça-t-il en désignant d'un geste ample du bras la demi-douzaine d'elfes qui étaient étrangers à lui. Nous nous sommes préparés durant de longues heures et avons fait appel à la *communio*n pour que notre travail d'équipe soit optimal. Je tiens à vous dire que nous étions dans les meilleures conditions possibles lorsque nous avons essayé de désactiver la magie de ce parchemin.

"Hélas, quels qu'aient été nos efforts, nous avons échoué. Nous sommes dans l'incapacité de briser ce sceau magique. La personne qui l'a créé a fait appel à une magie fort puissante qui m'est étrangère. Je suis navré, notre aide vous a été inutile ; il vous faudra faire appel à quelqu'un de plus versé dans ces arcanes que nous."

Gwantholin prit la parole : "Alors qu'allons nous faire ? Il faut que ce que contient ce parchemin soit très important pour qu'il soit ainsi protégé. Je crois que nous ne pouvons nullement nous permettre de ne pas le lire."

"C'est aussi ce que je conçois" déclara Venjhitia. "Nous ne pouvons pas prendre le risque de négliger ce que contient ce document. Il nous faut essayer par tous les moyens de désactiver ce sort."

"Bien, si vous pensez que ceci est nécessaire je peux alors vous suggérer de vous rendre à Arnœd Keïtzan. Je suis persuadé que le Clairvoyant pourra résoudre votre problème."

"Arnœd Keïtzan ! s'exclama Aïnedegathel. Mais cela va nous prendre des semaines!"

Todjekelimf acquiesça. "Cela est vrai ; aussi, je poursuis mon offre d'hospitalité. Ceux d'entre vous qui souhaitez rester à Torkanjen Dilurgansan le pourront. Ils seront toujours considérés comme des nôtres."

"Je vous en suis fort reconnaissante" répondit Venjhitia.

"Puisque le voyage jusqu'à Arnœd Keïtzan va prendre de nombreux jours, je ne crois pas que vous serez gênés d'en passer un de plus ici. Les miens se chargeront des préparatifs ; ainsi, vous pourrez partir après demain, à l'aurore. Je crois que nous pouvons considérer que cette réunion est achevée, il n'y a plus rien à traiter."

Sur ces paroles, les elfes disposèrent.

"Aïnedegathel, attends ! cria Romik en la rejoignant."

"Qu'y a-t-il?"

Romik attendit, le temps qu'il reprenne son souffle puis : "C'est que je n'ai pas entièrement compris de quoi vous parliez. Quel est le lieu dont vous avez parlé? Et qui est ce Clairvoyant?"

"Il s'agit d'Arnœd Keïtzan. C'est une cité elfe très importante, loin d'ici, vers l'orient. Il nous faudra au moins trois semaines pour nous y rendre. Et pour ta question, le Clairvoyant est un elfe. Il est d'une grande sagesse et il bénéficie de pouvoirs importants."

"Au moins trois semaines? C'est donc plus loin que les montagnes Tarkzjir?"

"Peut être as-tu entendu parler de la forêt Balegathol. C'est une immense étendue d'arbres. Rarement ses sentiers ont été arpentés par des humains. C'est là bas qu'est située Arnœd Keïtzan. C'est en quelque sorte la capitale des elfes, et le plus beau lieu qui existe en ce monde."

"J'ai hâte d'y être. Euh... j'espère que je peux continuer à vous accompagner?"

"Ne t'en fais pas, j'intercéderai en ta faveur."

Romik lui sourit. "Merci. Tu es une vraie amie et je suis content de pouvoir compter sur toi."

Il passa la fin de cette journée et la journée suivante à Torkanjen Dilurgansan. Sachant que la durée de son séjour était limitée, il avait essayé de voir le plus de choses et il était parti à la découverte de la cité. Il arrivait plus facilement à se repérer, il connaissait l'architecture générale des logements et il avait pu observer l'art elfique, que se soient la musique, le



tissage ou la gravure sur bois. Il avait d'ailleurs passé de nombreuses heures à perfectionner son travail du bois avec un elfe artisan très amical, du nom d'Hestœvalen. En effet, en tant qu'apprenti maître artisan, il lui était arrivé plusieurs fois d'effectuer des travaux d'ébénisterie à Stanok et c'est peut être pour cela qu'il progressa avec autant de facilité auprès de l'ébéniste.

C'était maintenant le matin, jour du départ. Romik et les autres étaient rassemblés au sol, en dessous de Torkanjen Dilurgansan. Leurs chevaux étaient prêts, et leurs effets personnels avaient été chargés sur les deux chevaux de trait de Romik qui avaient trouvé leur utilité. Il y avait cette fois ci beaucoup moins de monde pour le voyage, et de la petite vingtaine d'elfes ne restaient plus que neuf personnes : Gwantholin, Ainedegathel, Avemenkel et Sergiojvalitur, toujours accompagné de Ruvmirtik. Firdofeim et Eanepalith étaient aussi du voyage. Il y avait aussi trois autres elfes que Romik connaissait vaguement : Ipalfejid, Dakgonthè et Veffimtador.

Venjhitia s'avança vers le groupe. "Je vous souhaite un bon voyage, annonça-t-elle. Puissiez-vous arriver à destination promptement, et sans encombres. Je ne vous accompagne pas mais vous pourrez toujours bénéficier de la sagesse d'Eanepalith."

"Si vous le permettez, dit Todjekelimef, j'aimerais vous confier deux personnes qui n'ont pas encore fait leur preuve mais qui pourraient vous apporter leur aide. Voici Tolgââjaz" dit-il en désignant un grand elfe aux épaules carrées, portant à la ceinture un fourreau devant contenir une épée large. Un grand bouclier ovale était passé dans son dos. "Sa lame pourrait vous être utile en cas de danger" ajouta-t-il.

Il présenta la deuxième personne, une elfe aux longs cheveux châtain clair. "Les talents cléricaux de Targetelan pourraient aussi vous être profitables" se contenta-t-il de dire en passant une main sur l'épaule de la personne en question.

Romik dévisagea ses deux nouveaux compagnons de route. A priori, ils semblaient jeunes, peut être de l'âge de Gwantholin ou moins que cela. Bien que les elfes bénéficient de la jeunesse éternelle, Romik avait appris plus ou moins à distinguer leur âge. Il y parvenait en notant de subtils détails : le port de la personne, l'intensité de son regard... Cela se faisait plutôt de façon instinctive et Romik aurait été incapable d'enseigner à un autre humain comment déterminer l'âge d'un elfe. Il le faisait tout naturellement, sans réellement se donner d'explication sur cela. Bien sûr, il n'était pas toujours sûr de ses estimations...

Donc Tolgââjaz et Targetelan semblaient assez jeunes. Peut-être étaient-ils toujours restés à Torkanjen Dilurgansan et le voyage jusqu'à Arnœd Keitzan constituerait alors leur première « vraie » sortie.

Avant que les compagnons ne se mettent en route, Venjhitia vint vers Romik. "Pourrions-nous nous entretenir quelques instants, je vous prie ? lui demanda-t-elle. J'aimerais vous faire quelques recommandations."

Ils s'écartèrent du groupe et marchèrent. Ce fut Romik qui prit la parole : "Pourquoi vous ne nous accompagnez pas ? Je pensais que vous vous sentiez aussi concernée par le problème du parchemin de Gwantholin."

"Assurément, je suis concernée par ce parchemin. Seulement, je ne pense pas qu'il soit nécessaire que je vienne avec vous. Je me sens fatiguée et j'aimerais prendre du repos. J'estime qu'il n'est pas nécessaire que je me rende à Arnœd Keitzan."

"Mmh, je comprends. Vous vous estimez en quelques sorte trop âgée pour ce voyage..."

"Oui, je n'ai pas cœur à cela." Après un silence : "Bien, venons en aux faits. Le voyage que vous allez entreprendre pourra faire montre de danger. En effet, je crois personnellement que la menace que représentent les orcs qui vous avaient attaqués est toujours existante. Certes, ils n'ont pas donné signe de vie depuis quelques jours, ce qui est une bonne nouvelle, mais je ne crois pas qu'ils aient abandonné leur idée fixe."

"D'accord ; je serai toujours prêt à cette éventualité et mon marteau de guerre sera constamment à portée de main. Vous pouvez compter sur moi."

"Il faut aussi que je vous dise que vous allez passer quelques lunes en compagnie d'elfes. Pour l'instant, vous ne semblez pas avoir eu d'incident mais une fois que vous aurez quitté Torkanjen Dilurgansan, vous ne pourrez plus revenir à Stanok avant quelques temps. Alors tâchez de bien vous entendre avec tous les elfes que vous rencontrerez, je vous prie. Il peut malheureusement vous être très aisé d'être mal vu par certains des miens. Alors, je le répète, faites attention à vos actes, en compagnie de Gwantholin..."

Romik ne répondit rien. Il avait saisi le sous-entendu et il ne préféra pas qu'on aborde ce sujet.

"J'ai confiance en vous, Romik, ajouta-t-elle. Je sens que vous êtes quelqu'un de bien. Il est éventuel que vous apportiez un soutien inespéré à notre peuple."

"Je... vous remercie. Au revoir ; j'espère fortement que je pourrai avoir le plaisir de vous revoir."

Venjhitia s'avança vers le jeune humain et elle déposa un baiser sur sa joue. "Moi de même, dit-elle. Puisse la Clairvoyance guider chacun de vos pas, Romik fils de Famik, de Stanok."

"Au revoir, répéta-t-il." Il laissa Venjhitia seule et revint vers les autres, sans se retourner à un seul moment.

"Je n'ai pas fait mettre de selle sur ta jument, annonça Gwantholin à Romik. Veux-tu que je m'en charge?"

"Non, répondit-il. Ce n'est pas la peine" ajouta-t-il en se juchant lestement sur le dos de sa monture.

Et les douze voyageurs partirent.

Le soleil avait atteint le zénith et ils étaient toujours au pas, dans la Forêt Sombre. Comme d'habitude, les elfes voyageaient silencieusement, de façon presque austère et Romik commençait à s'ennuyer. Il décida de nouer conversation avec Targetelan pour tuer le temps. Il vint vers elle et lui proposa de s'entretenir avec lui.

"Je n'y vois pas d'inconvénient" répondit-elle.



"Lorsque Todjekelimf vous a présentée, il a fait allusion à des talents cléricaux, je crois. Est-ce que cela veut dire que vous êtes femme de religion?" fit Romik, perplexe.

"Effectivement, je suis ce que vous appelleriez une prêtresse, bien que je n'ai fait le Serment que récemment." A la mine étonnée de Romik, elle ajouta : "Vous semblez surpris..."

"C'est que chez nous, enfin je veux dire chez les humains, il n'y a que les hommes qui peuvent être prêtres. De plus, je discerne mal ce que vous voulez dire par « serment »."

"Je vois que vous êtes néophyte dans le domaine de la religion elfique. Je vais donc m'efforcer de vous en apprendre plus."

Targetelan resta coite pendant quelques instants, puis elle se mit à parler : "Comme presque toutes les races pensantes, nous croyons en l'existence d'une entité supérieure qui nous a créés et qui continue, parfois, à veiller sur nous. Nous la nommons Ajelebathan, vous la nommez Dieu, mais j'estime que c'est un seul et même être. On dit que c'est Ajelebathan qui façonna le monde lors du Commencement. Il fit apparaître la Lumière, les Eaux, la Terre, la Flore et la Faune. On dit qu'Il se réserva le jour et déclara qu'il serait le témoignage de Son existence. Il réserva la Nuit aux anges, les premiers de Ses enfants. Les anges créèrent alors les Etoiles et la Lune car la Nuit, seule, leur paraissait bien trop morne.

"Voici comment fut créé le monde. Nos légendes disent qu'ensuite Dieu trouva qu'il y avait bien trop de désordre ; mais Il s'était interdit d'y intervenir, car Il estimait ne plus avoir à agir directement sur Sa création. Il créa alors les elfes, qui furent chargés d'entretenir le monde et d'y apporter joie, abondance et prospérité. Ajelebathan était heureux, et Il était particulièrement fier de Ses créations. On dit qu'un de ses anges, nommé Moreldein fut tellement subjugué par la beauté des elfes qu'il décida d'imiter le Créateur et il s'isola à l'écart des autres anges, pendant des siècles, à parachever un projet. Et c'est ainsi qu'apparurent les nains. Mais Moreldein en fut déçu car les nains sont d'un aspect disgracieux, et on dit que c'est pour cela qu'ils vivent sous terre, dans les cavernes qu'ils ont creusées. Mais Moreldein aimait quand même son peuple et bien que les nains soient disgracieux, ils bénéficièrent de plusieurs qualités. Ainsi, ils sont d'une constitution bien plus importante que celle des autres êtres : ils sont robustes, endurcis et ne craignent pas l'effort. D'ailleurs Ajelebathan ne réprimanda pas Moreldein pour sa création, car les nains apportaient aussi une part utile au monde : les elfes s'occupaient des forêts et des plaines, tandis que les nains avaient à charge toutes les étendues rocailleuses. Les elfes étaient spécialisés dans le domaine des arts et de la beauté tandis que les nains affectionnaient le travail de la pierre, la métallurgie et l'orfèvrerie. Et il n'y avait entre elfes et nains nul conflit car ils vivaient généralement éloignés les uns des autres.

"Mais malheureusement, une personne apporta le trouble à toutes ces créations. C'était l'ange Anoïzkel, que vous nommez le Diable. Anoïzkel était le plus beau et le plus puissant de tous les anges d'Ajelebathan. Malheureusement, il devint aussi rapidement le plus fier et le plus orgueilleux d'entre tous. Sa présomption atteignit son paroxysme lorsque, jaloux de toutes les oeuvres qu'Ajelebathan avait conçues, il décida de Le surpasser. Son but n'était plus d'imiter ce que faisait Ajelebathan ; il voulait à tout prix montrer aux autres anges qu'il pouvait faire mieux que Lui. Consumé par la convoitise et la jalousie, il créa la pire abomination qui soit : les orcs, ces êtres répugnants qu'on ne saurait laisser vivre. Malheureusement, Anoïzkel était trop aveuglé pour se rendre compte des horreurs qu'il avait engendrées. Il présenta l'horrible fruit de ses travaux, les orcs, à Ajelebathan qui en fut dégoûté. Il somma sur l'instant Anoïzkel de détruire les orcs, mais ce dernier, rongé par la perversion déclara qu'il était bien meilleur qu'Ajelebathan et qu'il lui revenait de droit celui de régner sur le Monde.

"Il s'ensuivit un long affrontement entre Ajelebathan et son premier ange, Anoïzkel. Il est dit que c'est à partir de là que le monde connut la laideur, car il conserva de nombreuses séquelles de ce combat. Mais, finalement, Ajelebathan vainquit et Il renvoya Anoïzkel dans un autre plan d'existence, l'Enfer. La paix fut rétablie, mais certaines traces de l'affrontement ne disparurent jamais et les orcs continuèrent d'exister. Anoïzkel ne fut pas banni seul car il avait aussi rallié d'autres anges pervertis à sa cause. Et depuis ce moment là, d'autres monstres apparurent encore.

"Longtemps après, vinrent soudain les humains, et en quelques générations ils parvinrent à se rendre maîtres de toutes les contrées. Beaucoup de nos légendes divergent sur l'origine des humains. Certaines d'entre elles disent que, tout comme nous, ils furent créés par Ajelebathan qui fit apparaître les humains pour apporter un renouveau. D'autre disent que les humains vinrent seuls et qu'ils furent créés par le monde lui-même. Enfin, d'autres légendes disent que les humains furent créés par un ange, tout comme pour les nains, ce qui peut expliquer leur imperfection et leur potentialité à devenir mauvais."

Targetelan s'arrêta quelques temps, puis s'adressa à Romik. "J'apprécierais beaucoup que vous me parliez de votre religion. Je n'en ai rien appris par la bouche d'un humain."

"Eh bien le début de ce que vous avez dit est assez similaire à ce qu'on m'a enseigné, bien que je n'aie jamais entendu dire que les nains existaient à cause d'un ange. Par contre, à partir de l'apparition des humains, cela en effet devient assez différent. Notre religion dit que les premiers hommes furent bien créés par Dieu. Ils vivaient bien loin d'ici, dans un endroit où la terre était pauvre et le labeur difficile. On dit qu'alors Dieu apparut à un de ces humains. Ce prophète, guidé par le Tout Puissant, eut pour tâche d'emmener notre peuple jusqu'ici, et c'est ainsi que l'humain apparut sur ce continent. Nous vivions en paix, et dans la gratitude pour ce que Dieu avait fait pour nous. Pourtant, Dieu à l'époque apparaissait aux humains comme quelqu'un qui pouvait être terrible et on dit qu'il était sans pitié avec certains pêcheurs.

"Puis il y a quelques temps, il y a un peu plus de mille deux cents périodes de cela, Dieu envoya Son fils parmi nous pour racheter nos fautes. Le Messie vint et répandit la Bonne Nouvelle. Je crois qu'il a changé beaucoup de choses et Dieu n'est plus considéré de la même façon depuis ce moment là : en choisissant d'incarner un homme, Il a fait un grand acte d'humilité. Mais la plus grande chose qu'il accomplit fut... de se laisser tuer. Je crois que c'est là qu'il prit le plus totalement possible condition humaine. Il mourut car des humains ne l'appréciaient pas du tout ; en effet le Rédempteur illuminait leur faiblesse et éclipsait leur pouvoir. Alors ils montèrent une foule de criminels et de repris de justice contre lui et, après un procès bâclé, ils l'exécutèrent. Je sais que le Sauveur avait le pouvoir de les en empêcher, mais il ne fit rien et les laissa le mettre à mort. C'est cela, le plus grand acte d'humilité qu'il ait jamais fait, selon moi.

"Mais deux jours plus tard, il était ressuscité, il avait triomphé de la mort et il était revenu pour nous dire de ne pas avoir peur car chacun d'entre nous peut accéder au Royaume Eternel."



"Ce que vous m'avez conté est fort intéressant, dit Targetelan. Nous ne considérons pourtant pas le Messie comme une incarnation d'Ajeleathan. Nous reconnaissons son indéniable puissance divine mais pour nous, il est plutôt... un prophète. Ceci, peut être parce que c'est vers *vous* qu'il est venu, et non chez les elfes."

CHAPITRE 15

Cinq jours étaient passés et ils avaient quitté la Forêt Sombre l'avant veille, en début de soirée. Leur voyage se déroulait maintenant dans une plaine, une grande étendue plate où l'on pouvait parfois voir quelques bois.

Et justement, ils étaient en train d'approcher d'un bois. Il était encore bien trop tôt pour établir un campement, mais à force de côtoyer les elfes, Romik savait qu'ils y auraient probablement passé la nuit s'ils étaient arrivés près de ce bois plus tard dans la journée.

Sergojvalitur chevauchait à côté du jeune humain. Un léger vent frais souffla quelques instants.

"Je crois que nous allons avoir droit à un orage impressionnant, d'ici quelques temps" annonça le ranger.

"Tu en es sûr ?" lui demanda Romik. Pour l'instant, le soleil rayonnait de tout son éclat dans un ciel bleu à perte de vue.

"Crois-moi, je suis ranger et à force de fréquenter et d'observer la Nature, je sais de quoi je parle. Les orages sont fréquents en cette saison par ici, et ils arrivent généralement sans prévenir."

Et effectivement, l'elfe eut raison. La température diminua légèrement, le vent d'abord léger souffla plus fort et de lourds nuages sombres ne tardèrent pas à apparaître. Rapidement, ils voilèrent le soleil et les premières gouttes tombèrent.

"Nous ferions bien d'aller nous abriter dans ce petit bois avant que l'averse ne vienne !" cria Eanepalith aux autres.

Et sur ce, chacun pressa sa monture en direction du petit bois. La luminosité était vraiment faible, et on vit au loin un éclair. Puis, quelques instants plus tard, se fit entendre le tonnerre, lourd et inquiétant. Romik fit avancer sa monture encore plus rapidement. A cinq cent pas du bois, l'obscurité se faisait plus importante et c'était inquiétant, car cela paraissait surnaturel. Et le pire se fit alors voir : durant un bref instant, lorsqu'un éclair surgit du ciel pour illuminer les lieux, Romik revit l'horreur absolue : une foule d'orcs, peut être trente, peut être cinquante, peut être plus, les attendaient. Ils étaient dissimulés parmi les arbres, à quelques mètres de la lisière du bois ; leurs armes étaient sorties, et un rictus torve déformait en une parodie de sourire chacun de leur hideux visage. Effrayée, la jument de Romik se cabra, et il eut du mal à ne pas tomber, puisqu'il n'avait ni selle, ni étriers, ni bride. Il apaisa sa compagne et la força à aller au galop.

"Suivez-moi ! hurla Sergojvalitur. Allons ailleurs, ici nous ne sommes pas à notre avantage !"

Et tous suivirent le ranger. Les chevaux galopaient aussi vite que leurs muscles pouvaient le permettre, et Romik pouvait sentir le vent et la pluie fouetter son visage. Il détourna la tête, et constata avec soulagement que ses deux bêtes de somme le suivaient.

Les orcs sortirent de leur cachette et ils poursuivirent les elfes et l'humain. Les monstres se faisaient distancer, mais ils n'abandonnaient pas leur poursuite et continuaient leur course effrénée, là où des humains auraient été forcés de s'arrêter, faute de souffle. Ils continuèrent à galoper pendant un instant qui sembla interminable à Romik, puis Sergojvalitur les fit s'arrêter au sommet d'une butte.

"Ici, nous aurons un léger avantage, dit-il. Que ceux qui ont des affaires à prendre le fassent, puis relâchez les chevaux : ce n'est pas leur combat !"

Romik se précipita sur un de ses chevaux de trait et en extirpa son équipement de protection. Il revint parmi les autres. Sergojvalitur, Firdofeïm et Dakgonthé avaient sortis leurs arcs et chacun avait une flèche encochée. Les autres elfes aussi s'étaient préparés. Gwantholin avait son étrange bâton et son kriss ; elle était assise en tailleur sur l'herbe mouillée, les yeux fermés. Elle devait être en train de se préparer mentalement au combat. Tolgââjaz attira aussi son attention. Il portait une étrange armure faite de petites plaques pourpres. Il avait dégainé son épée longue et portait un étrange bouclier de poing. Mais le plus surprenant était son heaume : un énorme casque multicolore qui couvrait entièrement sa tête. Il avait la forme d'une tête de dragon et la gueule béante au niveau des yeux de Tolgââjaz lui permettait de voir. Les autres elfes s'étaient aussi préparés. Quelques-uns portaient une armure de cuir, mais la plupart d'entre eux n'avait aucune armure. Ils étaient pour la majorité assis, visiblement en train d'essayer de se reposer. Romik endossa sa longue cotte de mailles, mit son casque, laça son épaulière, noua son écu à son bras gauche et décrocha son marteau de guerre de sa ceinture. Comme pour le dernier combat, il se remémora tout ce que son père lui avait appris sur l'usage du marteau de guerre.

Et enfin, les orcs vinrent. Ils semblaient être brusquement apparus et encore, on les distinguait mal en raison de la pénombre et de la pluie. Les archers tirèrent immédiatement leurs flèches et recommencèrent immédiatement. Ils semaient la mort parmi les rangs orcs qui, pourtant, n'en étaient nullement apeurés. Ils continuaient leur course effrénée avec une haine visible. Les elfes n'eurent pas le temps de vider leur carquois que les orcs étaient déjà à moins d'un jet de pierre. Ils s'élançèrent alors sur leurs ennemis, Tolgââjaz et Romik en premier, suivis des autres. Tous deux hurlèrent, à la fois pour se donner courage et pour impressionner les orcs.

Le combat commença. Il devait bien y avoir une bonne trentaine d'orcs, mais pourtant, le combat n'était pas trop déséquilibré car les créatures du mal étaient terriblement mal organisées. Romik fut reconnaissant envers son équipement de protection qui lui permit d'amortir beaucoup de coups. Au bout de quelques minutes, il ne restait plus qu'une douzaine d'orcs, et il n'y avait pas d'elfe avec des blessures graves. L'issue du combat semblait proche, et tout ce que Romik espérait était la victoire, sans qu'aucun elfe ne soit occis, en particulier Gwantholin.

Romik donnait la mort sans pitié, écrasant crânes et poitrines de violents coups de marteau, parant les coups en les esquivant ou en bloquant les armes ennemies de son bouclier. Plusieurs fois, des lames entaillèrent sa cotte de maille et les habits de Romik commençaient à être tâchés de sang : de celui des orcs et du sien ; mais le jeune humain ignorait ses multiples douleurs et il continuait à se battre, pour survivre.



Et, enfin, tous les orcs furent à terre. Romik commença à exploser de joie, mais il s'arrêta lorsqu'il vit Aïnedegathel étendue sur le sol. Il courut vers elle, et constata avec soulagement qu'elle n'était pas morte. Elle s'était prise un méchant coup mais elle survivrait. Quelques elfes aussi étaient blessés, mais c'était surtout des blessures mineures.

Toutefois, le combat n'était pas fini. La pénombre s'accrut encore et Romik put entendre un rire guttural démoniaque. Une douzaine d'orcs déboula. Ils étaient restés en arrière et Romik pria le Ciel pour que se soient les derniers car il n'en pouvait plus. Ces orcs semblaient différents de ceux qu'il avait combattus. Leur peau était bien plus brunâtre, et leur équipement était de bien meilleure qualité. Ils portaient tous des armes tranchantes aiguisées avec soin. Romik crut discerner en arrière une autre créature. C'était une orcque et elle avait un aspect terrifiant. Elle portait, comme tous les autres, de hideuses guenilles puantes et ses mamelles pendaient lamentablement. Elle était coiffée d'un casque constitué de bouts d'ossements et elle portait un grossier bâton au bout duquel était accrochée une tête humaine en état de décomposition. La chamane orcque se mit à gesticuler et à brailler des paroles incompréhensibles, qui déchiraient les oreilles de Romik. Mais le jeune humain n'eut pas le temps de s'en préoccuper car la douzaine d'orcs était en train de charger.

Les elfes avaient le dessus sur le combat, qui était pourtant assez corsé pour qu'il y ait le risque que quelques personnes soient sérieusement blessées, voire pire. La chamane orcque continuait de brailler puis, brusquement, elle se mit à crier et à gesticuler encore plus fort. Romik ressentit alors un important frisson dans le dos qui le mit extrêmement mal à l'aise. Il avait le pressentiment que quelque chose d'horrible allait se passer. Et effectivement, il vit la pire horreur à laquelle il fut jamais confronté, et cette chose allait lui donner des cauchemars pendant plusieurs lunes.

L'orage persistait et la chamane orcque parut soudain... plus grande. Son bâton déformé semblait comme animé, c'était comme s'il s'était mis à vivre. Elle le dirigea vers le tas de cadavres de ses congénères et la foudre éclata à cet endroit.

Romik ne vit plus rien pendant quelques instants car l'éclair qui était apparu si près de lui l'avait ébloui. Le frisson qu'il avait senti s'était fait encore plus important, jusqu'à être douloureux. Plié en deux, l'humain vit les cadavres orcs léviter au-dessus du sol puis brusquement exploser en mille morceaux. La chair puante retomba sur le sol. Mais curieusement, le tas de chair continuait de s'animer, il semblait bouger. Puis il s'organisa en une forme humanoïde qui s'éleva. Ce monstre était gigantesque et devait faire au moins treize pieds de haut. Son corps affreux était composé de la chair des orcs morts. Les ossements, eux aussi, figuraient sur le corps en un semblant d'armure. Le monstre n'avait pas d'armes, mais ses énormes poings étaient incrustés des ossements acérés des orcs.

L'apparition était terrifiante. Terrifiante à un tel point qu'elle fit battre en déroute le restant de la troupe orcque. Romik, lui, se contenta de pousser un puissant hurlement d'effroi. Aïnedegathel, blessée et exténuée par l'affrontement, pleura de peur. Romik se retourna, et il vit que les autres elfes pleuraient, eux aussi. Ils pleuraient de dégoût face à cette abomination qui était une satire, une négation de la vie.

"Dieu ! mais qu'est ce que c'est que ça ?!" hurla Romik.

"C'est un golem de chair !" répondit Gwantholin. "Un monstre engendré par un puissant sort de nécromancie !"

Gwantholin se dirigea vers Targetelan et chacune d'entre elles brandit son bâton. Elles incantèrent, d'une manière qui rappelait à Romik le sort que Gwantholin avait lancé la première fois qu'ils s'étaient faits attaquer. Simultanément, les deux elfes étendirent la main vers l'avant. Mais rien ne se produisit. Gwantholin proféra des paroles qui semblaient être des jurons.

"Que se passe-t-il ?" demanda Romik, inquiet.

"Notre sort n'a pas fonctionné, répondit Targetelan. Je ne comprends pas, il aurait dû détruire ce golem."

"Alors qu'est-ce qui s'est passé?"

"J'ai bien peur que la sorcière orcque ait ajouté un sortilège d'anti-magie après la création de ce golem."

"De l'anti-magie?" fit Romik.

"Oui, et tant que nous sommes dans cette zone, nous ne pourrions plus canaliser de mana..."

"Alors il ne nous reste plus que la force" annonça Tolgââjaz. Il se tourna vers Romik et l'appela. L'humain acquiesça : ils s'étaient compris.

Ils chargèrent en hurlant sur le golem, brandissant épée longue et marteau de guerre. Ils furent rapidement imités par d'autres elfes, tandis que Sergoivalitur, Firdofeïm et Dakgonthé avaient repris leurs arcs. Romik et Tolgââjaz furent les premiers sur le golem. Le monstre n'était pas encore passé à l'attaque, il devait sûrement être encore affaibli. Malheureusement, ce n'était plus le cas à présent car il riposta dès que les premiers coups furent portés. Mais bientôt, il y eut plus d'une demi-douzaine d'elfes autour du monstre qui se fit assaillir de tous côtés. Romik fut heureux de posséder une arme contondante car son marteau de guerre faisait des ravages sur l'exosquelette du golem. Bientôt, il l'avait suffisamment endommagé pour que les autres elfes puissent entailler la chair. Les flèches des archers, qui avaient été arrêtées par l'armure d'ossements se plantèrent enfin dans la peau du monstre. Romik, par contre, se trouva alors désavantagé par son marteau de guerre qui rebondissait contre la chair molle à chaque coup porté.

Le combat se poursuivait, et les entailles se multipliaient sur le golem qui, pourtant, ne poussait que de faibles cris qui étaient d'ailleurs plus des cris de frustration que de douleur. Quelques elfes s'étaient fait blesser, et certains durent interrompre le combat et se retirer à l'écart. Romik se démenait comme un fou contre le golem de chair, mais chacun de ses coups lui semblait pourtant inutile. Le golem, quant à lui, frappait tout ce qui passait à sa portée, mais dès qu'il se retournait pour porter un coup, une attaque de l'autre côté le forçait à se retourner, aussi n'était-il pas trop dangereux en raison de la supériorité numérique adverse. Les flèches elfes atteignaient à chaque fois leur but et le golem de chair ne tarda pas à ressembler à un hérisson. Pourtant elles ne semblaient infliger que des dégâts mineurs mais Sergoivalitur, Firdofeïm et Dakgonthé continuaient à tirer sans relâche.



Tolgââjaz empoigna son épée longue à deux mains et assena un puissant coup sur le genou du golem. La lame s'enfonça jusqu'à sa moitié dans la chair du monstre qui poussa un long hurlement terrifiant. Cette fois-ci, il souffrait. Tolgââjaz fit tourner sa lame dans la plaie du golem, ce qui le fit souffrir et s'affaiblir davantage. Le golem gesticulait en tous sens pour que l'elfe arrête, mais ce dernier se cramponnait à son épée et continuait encore, sans répit, à blesser le monstre. Malheureusement, il était tellement préoccupé dans sa tâche qu'il ne vit pas venir un coup de bras si puissant qu'il fendit son casque ainsi que son crâne. Le vaillant guerrier s'effondra instantanément, son épée restant plantée dans le genou du golem. Chacun hurla de peine, pris de surprise. Romik aussi ; il n'avait pas eu l'occasion de connaître l'elfe, mais il allait indubitablement lui manquer.

Frustré d'être incapable dans cet affrontement, le jeune humain décida de prendre une initiative. Il se lança sur le golem et essaya, tant bien que mal, à l'escalader. La créature ensorcelée bougeait tout le temps, mais Romik ne lâchait pas prise. Il s'aidait des bouts d'os qui étaient répandus sur tout le corps du monstre pour le gravir. Et petit à petit, il faisait son bout de chemin. Il était déjà à dix pieds de hauteur, et était sur le point d'atteindre les épaules. Plus que quelques pieds, et il atteindrait le crâne du golem où il pourrait assener un coup fatal...

Hélas, le golem ne restait pas immobile et une secousse particulièrement violente fit tomber Romik. Il chuta d'une hauteur de plus de dix pieds et il atterrit sur le sol sur l'épaule gauche. Une horrible douleur le prit instantanément. Pour empirer le tout, le golem se retourna et posa son pied sur le torse de Romik. Bien que l'humain tenta de se protéger à l'aide de son écu, cela n'empêcha pas le golem de continuer à s'appuyer sur lui. Il ressentit une douleur pire, beaucoup plus oppressante, qui lui coupait la respiration. Puis il entendit un horrible craquement d'os. Il souffrait comme un damné et il appelait la mort de venir à lui, car il se sentait incapable de supporter une aussi grande affliction.

Romik aurait effectivement pu mourir, si les elfes n'avaient organisé une contre-attaque. Il s'attaquèrent tous au genou endommagé du golem qui cessa d'écraser Romik. Et ce fut peut-être ce geste qui lui sauva la vie. Un elfe -Romik ne put savoir qui- l'empoigna fermement et l'entraîna à l'écart.

L'humain se trouvait maintenant étendu sur le sol, aux côtés d'Ainedegathel. L'elfe semblait en mauvais état : sa belle chevelure noir de jais était tâchée de sang.

"J'ai bien peur que nous allions nous dire adieu" déclara Ainedegathel.

Romik fut surpris, c'était la première fois qu'il la voyait si triste et si pessimiste ; elle qui donnait d'habitude une attitude si joviale...

"Non ! Je refuse de me laisser tuer !"

"Hélas nous ne pouvons rien faire. Les armes sont impuissantes contre ce golem de chair. Quant à la magie, nous n'arrivons même pas à y faire appel..."

"Targetelan a dit qu'on ne pouvait pas utiliser le mana, c'est bien ça?"

"Malheureusement, oui. Je ne sais comment ils ont pu faire cela, mais ils sont parvenus à créer une sphère d'anti-magie."

"Peut-être, mais je crois que *ceci* ne nécessite pas de mana" déclara Romik en sortant la Dague de Précision de sa tunique.

"Tu espères peut-être pouvoir occire un golem avec une dague, même enchantée? Je crois que nous sommes condamnés." Elle prit une voix grave : "Romik, j'ai été très heureuse de t'avoir connu. Tu es un ami très plaisant. J'ai passé de bons moments avec toi."

"Tais-toi, lui répondit l'humain d'une voix calme. Tu ne *vas pas* mourir, est-ce que c'est compris?" Il s'efforça de se redresser, malgré les horribles douleurs que lui infligeaient son épaule et ses côtes. Une fois assis, il s'appliqua à reprendre les exercices de détente que lui avait enseignés Gwantholin. Il ferma les yeux et tenta d'oublier qu'il se trouvait sur un champ de bataille, à quelques pieds d'une horreur engendrée par de la nécromancie. Il contrôla sa respiration et parvint à inspirer et expirer paisiblement. Il essayait de ne pas penser aux horreurs qu'il venait d'avoir vu et subi. Pour oublier cela, il pensait au jour où Gwantholin lui avait appris à se servir de la Dague de Précision. Ils s'étaient trouvés dans un endroit paisible, près de Torkanjen Dilurgansan. Ensuite, il se concentra sur Gwantholin, pour s'apaiser. Il visualisait la fois où il l'avait vue, adossée à un arbre, ses adorables yeux pers fermés, chantant de toute son âme un chant elfique. Elle était si gracieuse, si plaisante...

Romik ouvrit les yeux et fixa sa dague qu'il parvint à activer. Un léger bourdonnement se fit entendre, la lame s'entoura d'un halo lumineux tandis que la manche de la lame vibrerait dans sa main. Romik se concentra encore plus sur la Dague de Précision, tout en continuant à penser à Gwantholin. Brusquement, il ressentit un grand changement dans son être. Lorsqu'il leva les yeux et qu'il regarda autour de lui, il voyait *différemment*. Les formes autour de lui, qu'elles soient mobiles ou non étaient étrangement inconsistantes. C'était comme si un étrange brouillard était apparu. Par contre, la luminosité était forte, presque aveuglante, et bien que Romik entendait le vent et ressentait la pluie, l'orage lui semblait très lointain, comme partiellement effacé.

Son regard fut attiré par le golem. Le monstre était remplacé par une sorte d'ombre éthérée, gris foncé et noir. Autour de la créature magique, il pouvait voir des formes humanoïdes claires, blanchâtres : les elfes. Romik se retourna pour contempler Ainedegathel. Il parvenait avec peine à distinguer ses traits. C'était comme si son corps était devenu... nuageux. Le plus surprenant était le contour éthéré, qui prenait des couleurs très claires. En regardant l'elfe, il voyait curieusement le Bien qui était en elle. C'était comme s'il était parvenu à examiner la pureté de son âme.

Romik regarda de nouveau en direction du golem qui était toujours aussi sombre. Maintenant, il voyait clairement que ceci représentait la malveillance qui l'habitait ; autour, les formes représentant les elfes étaient toujours aussi claires et Romik pouvait lire en elles le Bien. Il voyait parfois aussi des halos lumineux jaunes que portaient les elfes ; la Dague de Précision avait aussi revêtu cette couleur. Ceci devait indiquer les objets magiques.

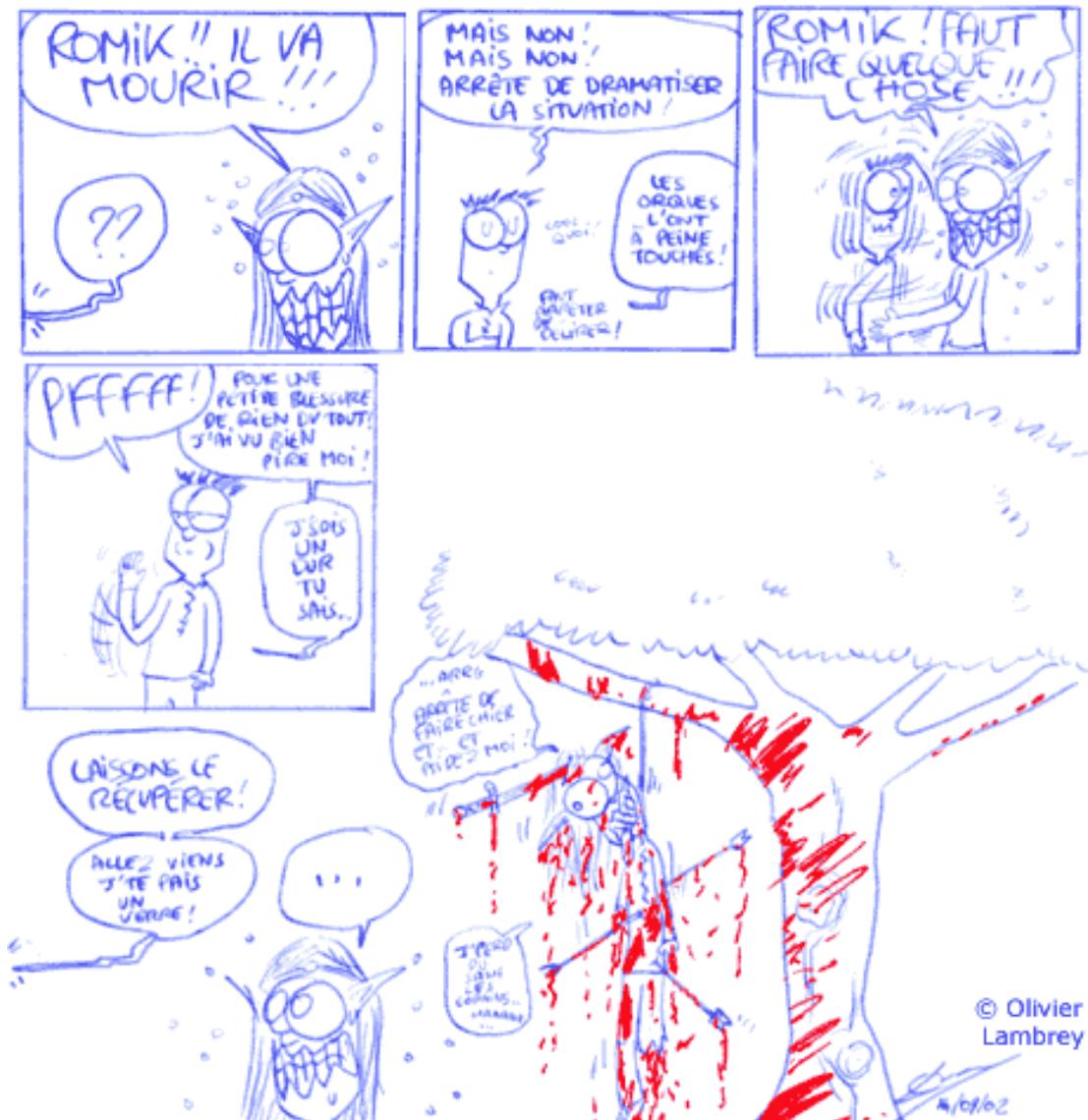
Son regard fut attiré par quelque chose à l'écart du groupe de combattants. Cela en était très éloigné mais Romik parvint quand même à lire son aura qui reflétait une âme sombre, habitée par le mal. Il comprit : c'était la sorcière orcque que tout le monde semblait avoir oublié. Ensuite, il réussit même à distinguer un peu mieux les détails : le bâton noueux était coloré d'une lumière jaune fluorescente ; il devait être hautement magique. Le sombre halo lumineux autour de l'orcque était similaire à celui du golem et les deux êtres reflétaient le Mal. Curieusement, Romik voyait des sortes de liens qui unissaient la



chamane au golem. C'était comme si l'orcque était une marionnettiste et qu'elle contrôlait le monstre. Oui ! c'était cela ! Pour détruire le golem de chair, il fallait d'abord détruire la personne qui l'avait créé et qui continuait toujours à le diriger : la chamane orcque.

Toujours en semi-état de transe, Romik se releva. La douleur que tout son corps lui criait était lointaine, et de toute façon, il n'en avait cure car il devait agir. Empoignant fermement la Dague de Précision dans sa main droite, il la lança doucement en face de lui. La dague quitta sa main et évolua lentement d'abord, à quelques pieds du sol, puis Romik d'un effort mental, la fit s'accélérer. Lorsqu'elle arriva au niveau de l'orcque, elle évoluait à une telle vitesse qu'elle la traversa littéralement, puis elle continua sa trajectoire. Romik intima l'ordre à la Dague de Précision de revenir, et l'arme transperça de nouveau l'orcque. Romik fit de même plusieurs fois, jusqu'à ce que la sorcière s'écroule sur le sol, et que l'aura l'entourant disparaisse.

Alors, il interrompit enfin l'immense effort qu'il avait déployé pour contrôler la Dague de Précision, qui tomba alors, imitée quelques instants après par Romik, qui s'évanouit, épuisé et blessé.





Livre

(par Sébastien Cognet)

Argentine (Joël Houssin)



Quelque part en Amérique du Sud, dans un futur peut-être pas si éloigné, une ville-prison laissée à la surveillance oppressante de machines, robots de guerre et fonctionnaires androïdes télépathes, a vu sa population s'organiser pour survivre. Au programme, mafias en tous genres, milices, bandes rivales, trafics de drogues, de matériel, de corps humains et de tout ce qui peut aider à survivre, mais aussi populations rampantes terrées dans les égouts, drogués mutants et alcooliques résignés. Au-dehors, le désert à perte de vue surveillé par des immenses zeppelins immobiles à l'ombre desquels s'abritent puis meurent, ceux qui ont voulu tenter de fuir la prison pour une vie meilleure.

Diego, l'ex-« Golden Boy », rebelle contre l'autorité et autrefois admiré par tous, s'est aujourd'hui rangé et s'occupe désormais de survivre en allant honnêtement acheter sa viande avariée dans les supermarchés gigantesques alimentés par l'Extérieur. Pourtant, contre un peu d'argent et quelques pilules de drogue, il accepte pour un chef de bande de porter un mystérieux paquet à un non moins mystérieux vieillard vivant entouré d'appareils électroniques. A partir de là, les événements vont se précipiter et le mener sur le chemin d'une étrange femme mi-adolescente, mi-vieillard qui elle seule avec un petit groupe d'initiés a compris quel est le danger qui menace la ville et pourquoi leurs jours sont comptés.

Un excellent bouquin trouvé au hasard des rayons d'une bibliothèque. Je ne peux bien sûr pas en révéler plus sur l'intrigue qui est le cœur de ce bouquin, tout comme le contexte post-apocalyptique qui s'étoffe et devient de plus en plus réaliste au fil des pages. Un décor riche, travaillé et cohérent qui présente le fonctionnement de toutes les couches de cette société futuriste qui ressemble pas mal à l'enfer. Ce roman peut sans peine faire l'objet d'une partie de JdR, d'une campagne (les différentes parties en sont évidentes à la lecture) ou voire même être transformé en un monde à part entière.

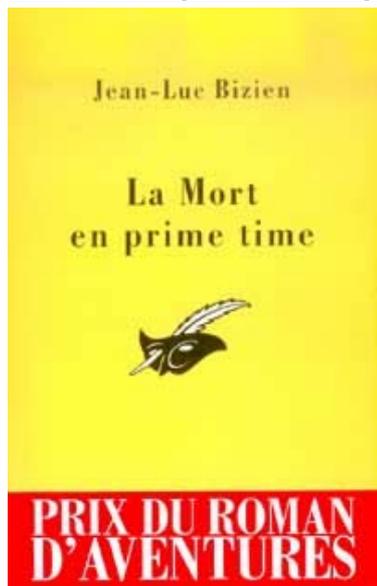
Avis au amateurs de cyberpunks et d'ambiances futuro-glaouques !

Ed. Denoël (Collection Présence du Future), 1989

Livre

(par Mario Heimbürger)

La mort en prime-time (Jean-Luc Bizien)



Nos lecteurs réguliers le savent, nous suivons à la loupe la carrière littéraire de Jean-Luc Bizien avec beaucoup de fidélité et d'amitié. Et le voilà qui revient là où on ne l'attend pas, avec ce polar publié aux éditions du Masque.

Sondra, une jeune actrice à la carrière inexistante accepte quasiment malgré elle de participer à un nouveau jeu télévisé de type « real-TV » qui – elle l'espère – lui permettra de se faire un nom. Honnie par quelques fanatiques à tendance religieuse, cette émission est tournée dans un lieu gardé secret, un bunker abandonné par l'armée. Un groupe d'individus y sera filmé en permanence, et devra y jouer un rôle prédéfini. De plus, les spectateurs influent directement sur le jeu en décidant des attitudes et des actions des joueurs. Rapidement, Sondra se rend compte de la fausseté de cette « télé-réalité » qui consiste surtout à transformer le loft en baisodrome et en lieu d'expression de toutes les tensions... Mais voilà que suite à un accident, un des protagonistes meurt. Alors que le jeu aurait dû s'arrêter, la production fait comme si de rien n'était. La partie a déraillé et désormais tout est possible.

Bizien s'éloigne ici radicalement de ses romans médiévaux mais a su garder l'ambiance huis clos dont il est le spécialiste, offrant une progression constante, aussi bien dans l'évolution de l'action que dans la psychologie des personnages. On cherche à chaque ligne à distinguer la vérité du simple mirage. Bien qu'il ne s'agisse pas de son meilleur roman, Jean-Luc Bizien nous montre une fois de plus qu'il sait manier le verbe avec dynamisme et punch, et nous livre un polar efficace et divertissant.

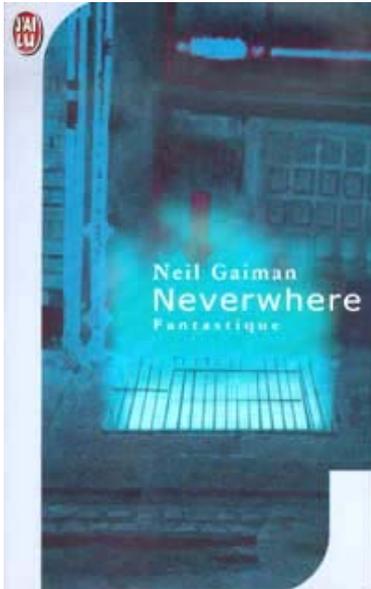
Les rôlistes pourraient même y trouver une bonne base de travail pour une soirée enquête particulièrement stressante...

Editions du Masque, 2002

Livre

(par Mario Heimburger)

Neverwhere (Neil Gaiman)



Il arrive parfois qu'en accrochant sur une couverture ou un titre, on découvre un véritable petit bijou. Il en va ainsi de cette fable magnifiquement inspirée et enjouée que nous livre Neil Gaiman, décidément un auteur prometteur.

Richard Mayhew est un londonien normal. Désespérément normal. Un soir, en allant à un rendez-vous urgent avec sa fiancée, il découvre une jeune femme blessée sur le trottoir, et décide de lui porter secours, malgré l'avis de sa compagne. Dès lors, sa vie va entièrement basculer, il rencontrera d'abord un groupe de tueurs à gages particulièrement inquiétants, avant de sombrer lui-même dans l'oubli et découvrir un autre monde : le Londres d'en bas.

Dans cet univers fantastique, les règles et la société sont complètement changées, et des créatures étranges hantent égouts, métros et ponts. N'ayant rien d'autre à faire que de suivre la jeune femme qu'il a sauvée, Richard s'engage sans le savoir dans une quête prodigieuse, qui lui révélera ses propres désirs.

Avec un style rempli d'humour qui rappelle fortement Pratchett, l'auteur nous dépeint avec beaucoup d'imagination un monde qui oscille entre Changelin et INS/MV, deux jeux pour lesquels le scénario pourrait servir de base de travail, avec un minimum d'adaptation. Les personnages sont tous riches et vivants, tandis que les péripéties représentent autant d'épreuves et de saynètes magnifiquement mises en scène. Même pour ceux qui ne s'intéressent pas aux jeux oniriques, ce roman original pourra inspirer de nombreuses dérivations et adaptations.

Ed. J'ai Lu

Livre

(par Jean-Luc)

L'aube de la nuit (Peter Hamilton)

Le zombie à la sauce « space op »

Nouveau prêtre de la planète S.-F., Peter Hamilton tisse une immense toile narrative en renouvelant le genre désuet par beaucoup d'aspects du bon vieux space op. L'univers qu'il décrit emprunte évidemment les clichés de la conquête des étoiles : planètes vastes et exotiques, peuples de multiples cultures différentes et vaisseaux surpuissants pour relier les uns aux autres. Là encore, plusieurs empires galactiques s'affrontent pour imposer leur conception de la civilisation aux humains dispersés dans l'espace. Le décor étant posé, on peut commencer à s'amuser. Hamilton ne prétend pas révolutionner le style qui doit tant aux Grands Anciens tels que Frank Herbert, A. E. Van Vogt. Son grand dessein dans l'Aube de la Nuit, série fleuve qui compte déjà cinq tomes, est plutôt de tracer une fresque qui engloberait le destin de nombreux protagonistes luttant contre un péril qui n'est pas si commun dans le space opéra : les morts-vivants.

Comment un univers ultra-technologique peut-il tolérer l'irruption de zombies sans verser dans la parodie ? Tout simplement en développant l'aspect spirituel qu'on aurait tort de négliger face aux progrès de la science. La nanotechnologie, la génétique et la physique quantique sont envisagés comme des étapes sur le chemin vers l'illumination, une alternative aussi bien qu'un impératif pour une société futuriste. Les humains ont appris à maîtriser leur environnement et il leur faut à présent tirer le maximum de leurs capacités augmentées pour faire face à la menace venant de l'au-delà.

Les esprits passés dans le royaume de la mort ont gagné leur ticket de retour dans la réalité. Ils ont à leur disposition une puissance énergétique devant laquelle toute la technologie humaine est impuissante. Les rares races extra-terrestres ne veulent rien savoir, ayant semble-t-il déjà réglé ce problème à leur manière, mais les hommes devront apprendre leur leçon tout seuls. Ils doivent vaincre leur côté obscur, cette tendance à l'autodestruction que procure un pouvoir trop grand et trop facilement gagné.

Comment l'illumination va-t-elle se produire ? Un grand nombre de protagonistes est mis en scène, chacun lancé dans une quête différente. Quelle voie sera la bonne : l'héroïsme aveugle de Lagrange Calvert, l'innocence de la jeune Jay ou la détermination farouche de Louise Kavanagh ? Pour l'heure le destin est encore impénétrable ; mais Peter F. Hamilton a sagement fixé un terme à sa saga au tome 2. « Révélation » qui clôt le cycle du Dieu Nu.