

EastenWest

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



SCENARIO STORMBRINGER/ELRIC

Les brumes de Haut-Regard

Sur un plan oublié de tous, loi et chaos attendent le moment venu pour sonner l'hallali du Multivers. Les héros, choisis par La « Balance Cosmique », sauront-ils faire preuve d'abnégation pour le sacrifice ultime ?

SCENARIO GENERIQUE CONTEMPORAIN

La Galerie des glaces

L'avenir est prêt à vous tomber dessus. Le compteur tourne contre vous, ou est-ce la temps qui joue sa propre partie ? Une vision rétro-futuriste ouverte pour des joueurs aguerris.

AIDE DE JEU REVE DE DRAGON

Les champignons

Des longs, des courts, des évasés et des ramassés, les champignons connaissent toutes les formes. Sachez éviter les rencontres dangereuses dans la forêt profonde.

SCENARIO REVE DE DRAGON

Mounate (Acte III)

Bienvenu dans le val à l'Aïka, voyageur. Là, tu en apprendras sur les champignons plus que partout ailleurs dans le rêve. Mais sauras-tu percer les mystères de cette angoisse qui semble saisir toute la vallée ? Sauras-tu arracher les rets du luth psychopathe qui ensertent les paisibles villageois de Mounate et les offrir encore vibrantes aux vents de la forêt lointaine ?

JEU HEROÏC FANTASY

Sons of Karn (section 2/ 2)

Le retour du jeu prodige de Pascal Rivière. Après la description de l'univers vient la partie Règles, ainsi que le « Livre Secret ».

AIDE DE JEU GENERIQUE

Les Manticores

Des créatures terrifiantes et mal connues. Quelques soient vos idées sur ces grosses bestioles, apprêtez vous à en changer.



© Ghislain Thierry

EastenWest

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

Sommaire

DOSSIER « SUCCESSIONS DIFFICILES »

- 3 **Les brumes de Haut-regard**
Scénario Elric/Stormbringer par Ghislain Thiery
- 14 **La Galerie des glaces**
Scénario générique par Mario Heimbürger
- 22 **Les champignons**
Aide de Jeu Rêve de Dragon par Benjamin Schwarz & Mario Heimbürger
- 45 **Mounate (Acte III)**
Scénario Rêve de Dragon par Benjamin Schwarz
- 55 **Les Manticores**
Aide de jeu générique par Benjamin Schwarz
- 61 **Légendes des Contrées Oubliées**
Jeu méconnu par Jean-Luc
- 63 **Deux aides pour Légende des 5 Anneaux**
Aides de Jeu techniques par JBH
- 67 **Sons of Karn (2^{ème} Partie)**
Jeu héroïc fantasy par Pascal Rivière
- 104 **Le Syndrome de Babylone**
Zoom sur un site par Mario Heimbürger
- 107 **Norman Spinrad**
Interview par Jean-Luc
- 111 **Les aventures de Kalon**
Une critique de site par Philippe de Quillacq
- 112 **Herbier Tome 12**
Aide de jeu générique par Benoît Martin
- 113 **Les Recettes de l'Apothicaire – 8^{ème} recette**
Aide de jeu générique par Benoît Martin
- 114 **Humble Mortel**
Roman par Philippe de Quillacq
- 118 **Inspirations**
Deux livres présentés par Benjamin Schwarz

Prochain Numéro

« C'est dans l'air »

Sortie fin septembre 2003

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

Le thème en clin d'œil de ce numéro n'aura pas soulevé l'enthousiasme. Tant mieux pour mes inquiétudes. Le foisonnement des articles au sommaire prouve que la créativité n'est pas en panne pour autant.

J'imagine qu'avec le prochain numéro, les idées devraient venir plus facilement. « *C'est dans l'air* », voilà de quoi ouvrir la porte à toutes les interprétations : engins volants et bêtes à plumes, rumeurs insistantes et flore microbienne font partie des possibilités pour remplir le numéro 13 d'EastenWest.

Côté rédaction, les propositions de collaboration qui arrivent vont permettre d'apporter du sang neuf à notre équipe. Le thème du n° 14 : « *Faites la fête !* » est dans les starting-blocks.

La partie « magazine » se porte bien avec des interviews et des critiques de plus en plus pointues. Je peux d'ors et déjà vous annoncer la présence d'un Neil Gaiman lancé dans une très longue discussion lors de notre rencontre.

La rédaction.

EastenWest – Le webzine du jeu de rôle
<http://eastenwest.free.fr>
Webzine initié par « Les Compagnons d'Elendil », association colmarienne de jeux de simulations.

Rédacteur en chef : Jean-Luc
Ont participé à ce numéro : JBH, Ghislain Thiery, Philippe de Quillacq, Pascal Rivière, Jean-Luc, Benoît Martin, Mario Heimbürger, Benjamin Schwarz - *Illustrateurs* : Ghislain Thiery, Benjamin Schwarz, Elisabeth Thiery, François Luc -
Correcteurs : Olivier Dupuis, Elisabeth Thiery.

Techniques utilisées : Microsoft Word 97 et Adobe Acrobat 4.0 pour la version téléchargeable – Mysql, PHP3 et Macromedia Dreamweaver 3.0 pour le site – Adobe Photoshop 5.5 pour le traitement graphique.

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

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

Contact : EastenWest@hotmail.com

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

Les brumes de Haut-regard

Un scénario Stormbringer/Elric par Ghislain Thiery

Ce scénario pour Stormbringer/Elric a été conçu pour un groupe de personnages n'ayant pas d'allégeance spéciale envers le chaos ou la loi.

Les personnages seront amenés à vivre en huis-clos pendant sept jours. Là, un des membres du groupe devra se sacrifier pour l'équilibre du Multivers en prêtant allégeance à la Balance cosmique.

HISTOIRE ET MALEDICTION

Il y a de cela des siècles, le plan des royaumes Terres-Mers, vivaient en parfaite harmonie entre l'élément terrestre et l'eau. Dans un parfait équilibre, terres et mers, occupaient 50 % chacune de la surface du plan. C'était un plan « élémentariste ». Tout allait bien, jusqu'au jour où, le chaos, minoritaire jusque-là, décida de s'accaparer le plan et lança son offensive. Habilement, le Chaos prit le pas sur les éléments. Les cultes « élémentaristes » allaient disparaître et laisser la main aux seigneurs des enfers.

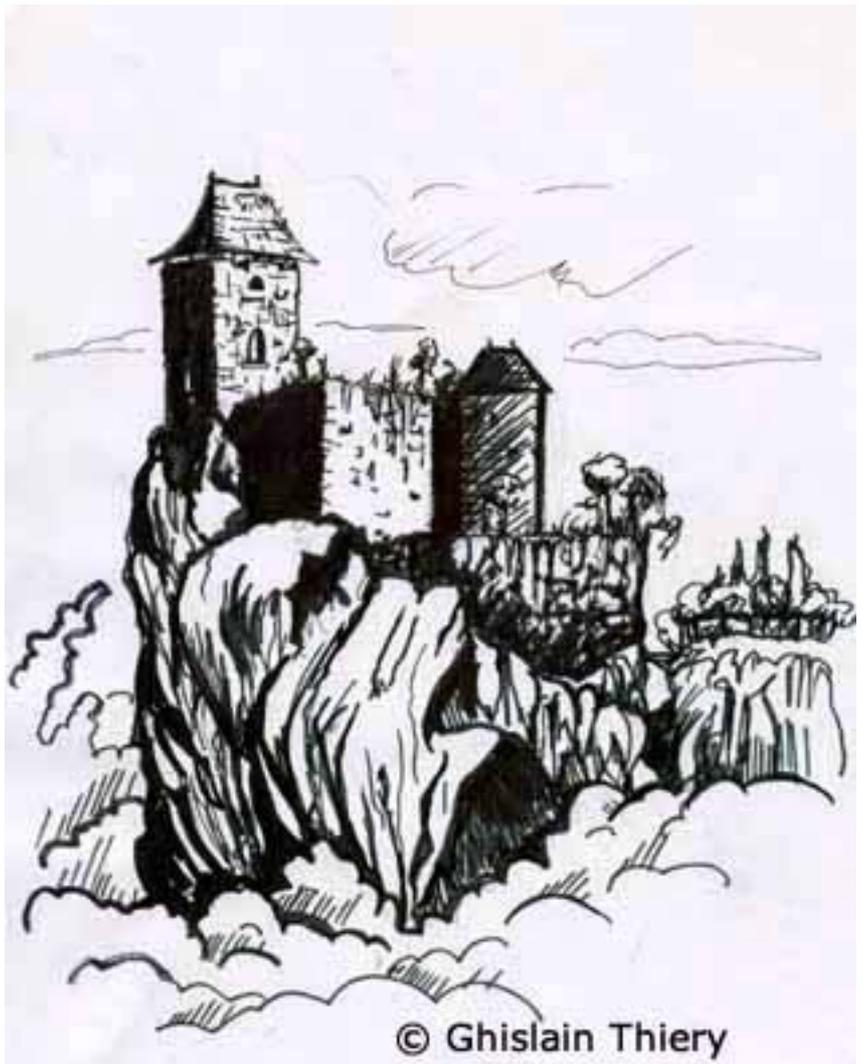
Le plan semblait pencher vers le chaos. Quand sous l'appel des derniers prêtres de la loi, eux aussi minoritaires, les seigneurs d'en haut se plongèrent dans la bataille pour, eux aussi, prendre possession de ce plan. La bataille fit rage, emportant les derniers restes de cultes élémentaires. Tout allait se jouer entre la Loi et le Chaos.

Les forces du Chaos menées par Mabelrode allaient l'emporter quand la balance Cosmique s'interposa pour éviter une bascule dans le Multivers des plans vers une hégémonie chaotique.

Une ligne de démarcation fut tracée. Sous un gigantesque tremblement de terre une énorme digue de roches et de terre barra la route et à la Loi et au Chaos. De part et d'autre de cette montagne, car il s'agit en fait d'une cordillère montagneuse, la Loi et le chaos se sont partagé les terres et les mers. Sur les cimes, une fière forteresse fut érigée : Haut-Regard. Le seigneur du fort fut désigné dans les troupes de la Balance Cosmique.

Il fut convenu que des séides des différentes parties pourraient prendre leurs quartiers dans le château de Haut-Regard.

C'est ainsi, que des agents du Chaos et de la Loi furent contraints de vivre ensemble sous la responsabilité d'un agent de la Balance, sous le regard neutre du dernier serviteur des éléments.





Leur but : éviter que La Loi ou le Chaos ne franchissent la frontière rocheuse. L'agent de la balance est là pour maintenir l'équilibre et veiller au grain.

Cependant, Mabelrode, contrarié de s'être vu privé de sa victoire, lança une malédiction à l'encontre des seigneurs de haut-regard. Cette malédiction est sensée pousser les occupants à la folie et au suicide.

Curieusement, cette malédiction n'affecta pas les agents de la Loi et du Chaos. Seuls les agents de la balance et autres occupants des lieux en furent frappés. C'est ainsi, que bientôt, la demeure des cimes devint la prison des agents de la loi et du chaos et le tombeau des seigneurs de la Balance.

La malédiction a pris la forme d'une terrible créature qui se terre dans les profondeurs de la montagne sous la forteresse elle-même. Cet avatar monstrueux du chaos envoie des spectres aux occupants du château qui, peu à peu, sombrent dans la folie meurtrière et suicidaire. Tous les seigneurs des lieux se sont suicidés, soit en se jetant dans le vide, soit en se pendant.

Le dernier Vigilant en date, Arshalan Lorbone, s'est pendu dans le bois des « Mille Pas » au pied du château. D'ailleurs, un bon nombre de seigneurs se sont suicidés là. C'est peut-être pour cela que le lieu semble emprunt d'une certaine tristesse nostalgique.

Cette malédiction poussa La Balance à renouveler régulièrement la direction du château. Et c'est dans ce but qu'un Héraut fut désigné afin de dénicher les futurs Seigneurs vigilants de Haut-Regard.

Sur le plan ravagé par la guerre, l'activité des dieux de la Loi a rendu la partie loyale stérile. Lentement, les mers se sont asséchées, puis les terres se sont craquelées sous la soif. Un désert s'est formé, les espèces qui ne purent s'adapter disparurent de la surface du plan.

La zone chaotique n'alla pas mieux. A force de jouer avec les éléments, l'eau quitta aussi la zone des seigneurs des enfers. C'est un désert qui, de temps à autre, voit surgir des forêts vierges vivantes et hurlantes. Des montagnes d'ossements s'érigent avec fulgurance pour exploser dans de magnifiques feux d'artifice où des formes démoniaques se livrent à des actes impies. Bref, c'est un désert avec une forte activité qui peut prendre des aspects très délirants.

L'eau du plan, sous l'autorité des seigneurs de la loi et du chaos, s'est brusquement changée en brouillard épais, enveloppant le plan d'une gangue opaque. Quelquefois, une forte pluie s'abat sur les hauteurs et transforme les lits secs en torrents qui dévalent la montagne et apportent, durant un bref instant, un peu d'eau pure aux zones désertes.

De ce lourd manteau de brumes émerge des cimes, le château de Haut-Regard, sentinelle vigilante et stoïque au-dessus des nuages.

VISITE DU CHATEAU ET DEPENDANCES

Haut-regard, donc, est un fort perdu au milieu d'une mer de brouillard. Seule une digue tracée comme une frontière divise la brume. Curieusement aucune langue de brouillard vient lécher la construction. Un pâle soleil perce au-dessus de Haut-regard. Quand on monte au donjon, on est au-dessus du brouillard. De temps à autre, un vent léger chasse le brouillard pour découvrir complètement la fortification et son promontoire rocheux qui trônent, majestueux, au-dessus d'une mer calme de vapeurs blanchâtres.

Le château ressemble à un navire au-dessus des brumes dont la proue est dirigée vers les brouillards chaotiques comme par esprit de conquête.

C'est une ancienne construction loyale passée sous l'aile de la Balance Cosmique. Tout est en fâcheux état : un mur s'est effondré sous l'attaque des racines de lierres et d'arbustes qui ont élu domicile sur les remparts. Des chèvres ça-et-là broutent mousses et plantes qui se sont logées sur les toits et interstices des pierres. La grande porte en bois est rongée par les lichens, elle reste ouverte sur ses gongs rouillés et grippés en un seul bloc de métal. La cour principale est pavée. Elle ressemble plus à une friche herbeuse où un esprit malin aurait lancé à la volée un pavage disjoint et grossier. Là, les poules grattent et picorent.



Le donjon est en bon état, mais les escaliers en bois et les paliers semblent vermoulus. La toiture est abîmée et les tuiles cassées ou absentes.

Les logis, eux, sont absents de toutes dégradations, seules les toitures se sont transformées, au fil du temps, en de minuscules carrés de prairie.

◆ La basse-cour

La basse cour est assez boueuse. Il y a un petit potager, les écuries, des clapiers et le poulailler.

On y trouve une remise et la cabane de jardinier où dort Blougol. Il y a aussi un puits qui a la particularité de donner de l'eau.

La cabane est meublée d'une paille, d'une table. Un tonneau avec du cidre attend le compère amical. On y trouve un livre sur les plantations, un petit autel de prière où sont alignées des statuette à l'effigie de Grome, Strashaa, Kakatal,

Blougol possède une baguette de fertilisation, une prière (sur un parchemin) pour invoquer la pluie, une élémentaire de l'air qui l'aide à planter les graines, un gnome fait le ménage, un élémentaire du feu est lié à l'âtre et entretient le foyer.

La remise est pleine de vieilleries et de toiles d'araignée. Sur l'un des murs se trouve des graffitis qui, lorsqu'on prononce le nom de Mabelrode s'illumine pour laisser place à un portail de téléportation. C'est Maryse qui s'en sert toutes les nuits.

◆ La cour

La cour supérieure du château est, elle aussi, équipée d'un puits. Celui-ci mène dans les profondeurs de la montagne. L'eau y est hors d'atteinte, à moins d'être patient. La superficie est aussi utilisée à des fins agricoles. Les pavés ont été à certains endroits décelés afin d'y permettre l'implantation de petits potagers.

◆ Le donjon

Le donjon possède quatre étages avant d'arriver à son sommet. Au rez-de-chaussée sont entreposés des effets de toutes sortes : de vieux paquets, des tonneaux usagés et éventrés.

Sous une vieille pile de caisses se trouve une trappe qui s'ouvre sur un escalier raide. Au bout de quelques degrés se trouve un vieux cellier où un petit autel dédié aux seigneurs de la Loi est érigé. Il n'y a rien de particulier à glaner ici.

Mais un jet en écouter pourra faire entendre une plainte bestiale monter des profondeurs de la roche, c'est la créature du Chaos qui se manifeste.

Quand on monte un escalier étroit et en bois, on arrive à un étage où se trouve la chambre de Mam Douna qui est fermée à clef. Elle est rangée, le lit fait, les draps pliés. Il n'y a rien à trouver ici. Au deuxième, se trouve la bibliothèque où l'histoire du plan est retracé. On y trouve des livres rares, des textes dans des langages inconnus.

◆ La chambre des seigneurs Vigilants

La porte est fermée à clé et c'est Mam Douna qui en a la clef. On y trouve une armoire avec des habits de toutes les corpulences et de toutes les époques, et aussi des plans inconnus. Il y a un grand lit à colonnes sculptées de griffons, il est assez confortable. Une grande fenêtre s'ouvre sur un horizon brumeux, des petits bancs de pierre permettent de lire en profitant de la lumière du jour. Un coffre qui contient un petit journal.

Le début du journal parle de l'ennui qui accable un certain Arshalan et de ses visions. Il semble être resté cloîtré dans sa chambre avec ses spectres. Puis des pages blanches et une dernière phrase : « *Aujourd'hui j'ai pris une grande décision* ».

◆ La cuisine

Le domaine de Man Douna est rangé, vaste et une chaleur constante émane de la grande cheminée où glougloutent des soupes et des bouillons.

◆ La salle des Vigilants

C'est la salle commune où les repas sont servis sur des tables montées sur tréteaux. Les lits pliants sont ouverts par Maryse et le vieux après le repas pour les invités. Il y a des coffres vides pour ranger ses effets, des chaises, des jeux d'échec et de dés. L'âtre de la cheminée renvoie une douce chaleur.

◆ La salle d'armes

La salle d'arme est aussi l'ancien casernement où logeaient les soldats du fort à l'époque de son ancienne gloire. On y trouve maintes armes et armures. Des arcs, des flèches, différentes épées sont alignées dans des râteliers en noyer. Une vitrine montée sur un cadre de bronze contient une armure flamboyante, ce sont le bagage du futur seigneur vigilant. Cette salle permet également toutes sortes d'entraînement.



© Ghislain Thiery

A l'étage, le toit est à moitié effondré sur ce qui devait être un dortoir.

◆ La chapelle

C'est un petit endroit où il y fait bon se reposer. La fraîcheur du lieu invite au recueillement. Il y a deux paires de bancs pouvant accueillir chacun quatre fidèles. Au fond de la chapelle, une stèle est accolée debout contre le mur du fond. Sur cette stèle un bas relief dont les motifs se sont effacés avec le temps, laisse entrevoir une main gantée de fer tenant une balance d'orfèvre. Sur chaque plateau sont représentés les symboles de la Loi et du Chaos. Cette représentation est aussi les armes du château qui se trouvent sculptées sur l'imposte de la porte d'entrée de la forteresse.

Un petit autel carré se trouve au pied de la stèle ainsi qu'un « prie-dieu » afin de s'agenouiller.

Au sol se trouve une stèle gravée à la mémoire de tous ceux qui ont laissé leur vie pour que ce château existe. Un œil averti pourra remarquer que la pierre peu se déceler. Si on la fait glisser, on verra que le sous-sol de l'endroit cache une petite crypte où Belargol se cache pour dormir. Dans cette crypte, on y trouve aussi des cercueils et des sarcophages vides, et pour cause, les seigneurs se sont tous suicidés sans laisser de trace. Et sans que quiconque ne se soucie de leurs dépouilles.

◆ Les écuries

Les écuries servent également d'étable pour la vache Florette et deux biquettes et un bouc. Belargol dort souvent dans la paille au-dessus de l'étable. Il aime prendre son petit déjeuner du soir au cou de la vache et des autres animaux. Les chevaux des personnages pourront prendre leurs quartiers dans ce lieu. Il y a cinquante boxes en tout.

◆ Le puits

Le puits est très profond et puise son eau dans les entrailles de la montagne. D'une grosse chaîne de cent mètres remonte un large baquet par un système de poulies compliqué. Un prêtre de la Loi ou tout autre érudit pourra s'extasier devant tant d'ingénieuse technologie loyale. La descente du sceau et sa remontée est longue, il faut vingt minutes pour avoir de l'eau fraîche. Mais cette eau est polluée par le chaos qui se trouve à proximité. Boire cette eau donne des visions d'horreurs et inflige 1d4 de perte temporaire de Pou .

Si on décide de descendre, cela ne se fera que un à un. Le baquet ne supporte qu'une taille de 16 au maximum.

A cinquante mètres de la surface, creusé dans la paroi du puits, se trouve une porte qui mène au petit temple chaotique utilisé par Maryse.

Au fond du puits, coincé dans une salle étroite, l'éngeance du chaos est tapie.

Blougol & Maryse



UNE CHARMANTE COMMUNAUTE

♦ Maryse

Jeune fille aux yeux énormes qui tour à tour fait office d'aide à la basse cour, au service ou à la cuisine. Elle est apparue un jour au château et elle a vite trouvé sa place au sein de la communauté. Elle ne parle pas et elle s'amuse des fanfaronnades de Belargol.

En fait, Maryse est un avatar de Mabelrode qui s'ignore. Elle est mue toutes les nuits par une force mystérieuse qui la pousse dans une cache secrète au cœur de la montagne. Elle y accède par le portail de téléportation qui se trouve sur un mur de la remise. Mabelrode n'évoque rien pour elle, qu'une sorte de sésame qui lui permet d'accéder à un temple où toutes ses haines et ses rancœurs se manifestent par des graffitis obscènes et répugnant fait d'urine et d'excréments liés à du sang (le sien et celui des animaux du château).

Elle sculpte des figurines dans du suif à l'image des dieux de la loi en professant des paroles ignobles. Une balance est dessinée avec maladresse. Sur chaque plateau le nom ou les signes des châtelains et des invités du château sont inscrits. Ces rituels ont pour effet d'alimenter la survie de la créature du chaos qui prospère dans les cavernes de la montagne. Elle se sert des actions de Maryse pour alimenter la malédiction de Mabelrode.

FOR 7 CON 12 TAI 06 INT 18 POU 18 DEX 12 CHA 13

Chanter 30% chercher 50% sauter 35% éviter 70% se cacher 80% artisanat : travaux de ferme 60%

Arme : coup de pied et coup d'ongles : 60%



© Ghislain Thiery

Douna

C'est un représentant des seigneurs élémentaires. Il a pour vocation de rester neutre comme il n'existe plus de loi élémentariste sur ce plan. Il a été mis là par la Balance pour aider le Chaos et la Loi à vivre ensemble. Il fait en sorte que la communauté continue à vivre même sans la direction d'un châtelain. Son statut de personnalité neutre lui pose un dilemme quand les personnages arrivent : doit-il tout leur dire ? De plus, Mam Douna et Belargol lui ont imposé le silence. En effet, ils estiment que c'est à eux d'introduire les joueurs dans les arcanes du

Mam Douna : une forte femme qui ne quitte pas sa cuisine et donne ses ordres par la fenêtre en appelant Maryse d'une voix forte et aiguë. C'est un représentant des seigneurs de la Loi. Tout est ordonné dans sa cuisine et dans sa chambre. Elle ne laisse rien au hasard. Elle est très à cheval sur l'heure des repas, chacun doit arriver à l'heure sinon il n'y a plus rien et les restes sont donnés aux cochons. Si on désire manger après l'heure, il faut réussir un jet en crédit ou persuader (si on désire se servir dans le garde manger). Si on rentre dans sa cuisine sans se faire annoncer, on risque une belle engueulade. Sinon, c'est une femme douce et prête à rendre service. Cependant, elle ne parle pas beaucoup ou avec des allusions sur les anciens seigneurs du château. Elle ne parlera pas de la malédiction pour ne pas influencer les joueurs.

FOR 09 CON 14 TAI 16 INT 13 POU 16 DEX 11 CHA 13

Persuader 35% dissimuler 45% sentir 60% goûter 85% écouter 60% mouvement silencieux 70%

Artisanat : cuisine 90% armes : couteaux et hachoirs 75% connaissances des plantes 55%

Blougol dit brame. Le majordome doit son surnom aux borborygmes qui sortent de sa bouche quand il s'étire.

château.

Cependant, si les personnages semblent indécis, c'est lui qui ira leur donner la marche à suivre, du moins en partie, sans vouloir les influencer.

FOR 18 CON 16 TAI 17 INT 15 POU 18 DEX 15 CHA 12

Connaissances des plantes 70% premiers soins 85% artisanat : jardinage et soin des animaux 85%

Persuader 45% faire un nœud 50% chercher 55% voir % grimper 60% se cacher 60%

Armes : fourche, couteau, marteau 75%

Possession : un anneau avec une sylve, un gnome lié à une figurine de terre, une salamandre liée au foyer, Un élémentaire de l'eau lié à un baquet en bois dans lequel trempe une outre pleine de cidre.

Belargol est un vampire qui a perdu le goût du sang humain depuis longtemps. Son premier geste quand il se lève, c'est d'aller prendre une rasade de sang à la jugulaire de Florette la vache. C'est un être assez fantasque qui tourne en dérision ses hôtes. Aux pitreries de Belargol, Maryse, elle, glousse dans son mouchoir, Mam se fâche en lui lançant des épiluchures ou une cuillère en bois, alors que Blougol se contente de grogner.



Autrefois, c'était un prêtre de Strashaa. Lorsque la Loi et le Chaos prirent possession du plan, il décida de se ranger du côté de la Loi, mais par amour d'une belle démoniaque, il embrassa la cause chaotique. Il fut récompensé en accédant à « l'immortalité »...

Il fut assez surpris de se retrouver parmi les hôtes du château. Malgré tout cela, Belargol est bon, mais à sa manière. S'il n'était pas vampire, il prendrait avec joie la place du châtelain et se plierait avec bonheur au rituel d'allégeance. Mais hélas, il est condamné à n'être qu'une caricature de démon. C'est pour cacher son désarroi que Belargol se montre agaçant, pédant et méprisant. Il change chaque soir de couche comme si sa nature chaotique lui imposait de ne pas rester en place.

Il se méfie de Maryse. Il est le seul à connaître sa nature démoniaque et ses secrets. Il l'évite, il sait qu'un jour quelque chose de terrible viendra d'elle.

**FOR 15 CON 17 TAI 14 INT 17 POU 18
DEX 20 CHA 18**

Belargol possède la capacité de se fondre dans l'ombre (est invisible dans l'ombre), de ramper prestement sur les parois et les murailles tel un lézard et le pouvoir de téléportation à 16 mètres de distance.

Les compétences en perception sont toutes à 85%, crédit 75%, persuader 45%, se cacher 100%, mouvement silencieux 90%, jongler 80%, connaissances des poisons 75%, évaluer trésor 80%

Connaissance de la musique 45%

Armes griffes rétractiles : 75% armes de jet 40% épée 95%

Il possède un miroir démoniaque (l'un des seuls objets chaotiques qui « fonctionne » sur le site). Ce miroir lui renvoie l'image de son amour de jeunesse. Le reflet de la belle lui prodigue des conseils et des mots pleins de réconforts, ça l'aide à dormir.

UNE BIEN BELLE QUETE

Les personnages sont enrôlés tour à tour par le Héraut de la Balance qui de plan en plan cherche des héros pouvant prendre la place du seigneur Vigilant défunt.

Marvan Rodaney le Héraut de la balance traverse les plans à la recherche de braves afin d'assurer la succession des maîtres de Haut-Regard. Il doit être sur ses gardes car agents de la Loi et agents du Chaos ne lui facilitent pas son travail.

Marvan possède un fort charisme et sait persuader avec les mots justes. Il parlera d'aventure d'une rare exception, il leur vente la formidable forteresse qui sera leur demeure. Les récompenses seront larges et à la mesure de leur talent. L'enrôlement se fera tout à tour. Le maître de jeu prendra un à un les joueurs. Les situations de rencontre pourront être variées. A la fin de la rencontre, le joueur devra se sentir concerné par la quête de Marvan.

Quelques exemples de rencontre.

- Le personnage est dans une mauvaise passe. Il vient de se faire dépouiller par ses hôtes et jeter hors des murs. Marvan vient lui proposer une aide qui tombe à pic.
- Le personnage se retrouve seul à la suite d'un violent combat. Il a perdu tous ses amis dans la

bataille. Il erre sans but presque nu. Marvan lui propose un manteau...

- Fermier est un dur métier quand on n'a connu que les armes. Mais à la mort de sa femme en couche, le personnage n'a plus de goût à rien. Marvan apporte le changement.
- Agent d'un ordre religieux c'est bien, mais quand on a envie de changer cela pose problème. Marvan redonne une nouvelle chance au personnage.
- Quand on a toutes les sociétés d'assassins sur le dos, l'air devient vite irrespirable. Marvan vient donner un peu d'air à la cavale du personnage.
- Presque sans vie dans un fossé, le personnage doit la vie sauve à Marvan.

Un à un les personnages font connaissance, et à la suite d'un long voyage, ils arrivent dans les Marais des Brumes. Là, existe un chemin qui mène au plan Terre-Mer. Il est possible qu'au cours du voyage une bande d'agents du Chaos vienne demander à Marvan de renoncer. On viendra probablement menacer ou mettre en garde les joueurs des périls qui les menacent. On essaiera de les tuer.

Dans les marais des Brumes des forces chaotiques, voire le géant des brumes, se manifestent pour contrer les joueurs dans leur progression.



Important : à partir du moment où les joueurs sont importunés par leurs ennemis, il faudra qu'ils quittent les Jeunes Royaumes rapidement afin d'avoir du temps devant eux pour combattre le Chaos qui s'active sur le plan Terre-Mer.

Lorsque les personnages pénètrent sur le plan de Terre-Mer, ils auront sept jours pour s'organiser, élaborer des plans, faire connaissance avec les occupants du château et comprendre ce qui les attend. A la fin du sixième jour, un Châtelain, digne successeur des précédents Maîtres, devra se porter volontaire. Pour être intronisé, il devra prier à l'autel de la Balance dans la chapelle qui lui est consacré. Là, le personnage sera investi dans sa charge. Il gagnera l'immortalité et devra à jamais être le guetteur stoïque des lieux.

S'il devait arriver qu'aucun personnage ne se décide, le Chaos prendra le dessus. La Loi fera une contre-attaque et l'équilibre du Multivers en sera à nouveau contrarié. Cela amènera une succession d'effondrements des plans pour arriver à la bataille finale des Jeunes Royaumes et la fin des temps. Les personnages pourront se racheter en partant en quête pour trouver le cor qui servira à Elric pour faire renaître le monde.

◆ Premier jour

Marvan laissera les personnages aux portes du château qui se dresse majestueux au milieu des brumes.

Les Pjs prendront connaissance des lieux. Ils ne rencontreront Berlargol qu'à la nuit tombée. On leur montrera leur couche dans la salle commune qui sert aussi de salle à manger. Maryse et le vieux mettent la table, la débarrassent et montent les lits pliants pour la nuit. Chaque lit est séparé par un paravent.

Berlargol pointe son nez au moment du repas et s'envoie quelques rasades de vin tout en raillant les personnages et les hôtes. Il affiche un mépris pour toutes les activités du château et des personnages. Il se moque de leur devenir et de la suite des événements. Lui, il préfère dormir à la belle étoile et flâner. Il est possible que ce visiteur nocturne agace les joueurs. Il saura s'éclipser avant que les aventuriers ne sortent leurs armes.

Si les Pjs le cherchent durant la nuit, il restera introuvable.

Au cours de la nuit, les héros feront des cauchemars où les membres de leur famille, un enfant, leur frère, une ancienne maîtresse, viendront leur faire des reproches amers, en se lamentant qu'ils ne sont que des pourceaux égoïstes.

◆ Deuxième jour

Au réveil du deuxième jour, les personnages seront un peu nauséux de la mauvaise nuit qu'ils viennent de passer. Leur humeur est assez exécrable. Le MJ devra s'attacher à insuffler une mauvaise ambiance au sein du groupe. Un rien devient agaçant et chaque propos dit par un ou l'autre joueur sera source de contrariété. Au milieu des Pjs, les hôtes des lieux vaquent à leurs affaires sans se soucier des nouveaux arrivants.

La journée se passe de manière assez ennuyeuse.

Ce jour-là, les héros pourront visiter la forteresse et s'apercevoir de son piètre état de délabrement.

Ils pourront constater que Maryse et Mam Douna sont logées dans le donjon et qu'une chambre reste vide, le lit fait. Il n'y a pas de poussière et des vêtements sont pliés sur le lit. Alors que Blougol, lui, dort dans sa cabane dans le jardin de la basse-cour.

La journée, Le vieux reste au jardin. Il s'occupe de ses légumes et de ses animaux, aidé par Maryse qui s'acquitte de sa tâche sans mot dire. Le soir, tous les deux viennent aider Mam Douna à la cuisine. Ils mangent à l'office sans parler.

Si on pose des questions au vieux, il sera plus loquace que les deux femmes, mais il restera discret sur la fonction de maître des lieux et sur ce qui est advenu au dernier des châtelains.

Si on cherche à fouiller sa demeure, il s'opposera à toute intrusion dans ses appartements.

Les joueurs n'auront pas d'informations très importantes pour cette journée, à moins qu'ils ne se fassent pressants et qu'ils s'attachent à lire les documents et les ouvrages de la bibliothèque du donjon (1d10 heures pour trouver un ouvrage qui relate les faits historiques de l'introduction).

Là, l'ancien les incitera à choisir un chef et à faire pénitence dans la chapelle dédiée à la Balance.

La nuit sera assez pénible et chargée en cauchemars violents. S'ils se réveillent ou s'ils ne sont pas couchés, les personnages se trouveront, au milieu de la nuit, nez à nez avec les membres de leur famille. Ils paraissent de chair et de sang. Si on les tue, leur cadavre restera sur le sol. Tuer un membre de sa famille ou un être cher en coûtera 1d6 de SAN (Stormbringer) ou 1d4 temporaire de POU (Elric).

Si les Pjs cherchent à suivre Belargol, il disparaîtra au milieu des pierres par sa capacité à se fondre dans l'ombre et à ramper sur les murs tel un lézard. En le cherchant bien, on pourra le surprendre dans un nid de paille au-dessus de l'étable, accroché au cou de Florette la vache (il boit son sang), dans un lit de fortune sur le donjon ou dans un cercueil rembourré de paille dans la crypte des seigneurs. La dite crypte est d'ailleurs vide de tout reste d'anciens seigneurs, vu qu'ils se sont tous suicidés. Le MJ taquin pourra y glisser quelques éléments sans importances histoire de perdre un peu les Personnages, comme, par

exemple, une silhouette sombre sur le mur (en fait une infiltration d'eau qui par la magie de l'imagination donne à voir un personnage. De plus, comme le mur à un peu souffert, ça sonne creux quand on tapote le mur. Mais il n'y a rien à voir.

Si on monte la garde près de la remise, au milieu de la nuit, on verra Maryse se glisser dedans. Si on y pénètre à sa suite, on ne trouvera pas de trace de sa personne. Mais sur la paroi du mur, des dessins compliqués faits d'arcs de cercle, de lignes courbes et brisées à

Belargol

© Ghislain Thiery



en donner la nausée, sont gravés dans la pierre du mur du fond de la remise, mur qui est aussi celui de l'enceinte du château. Il s'agit d'une porte de téléportation. Pour l'activer, il faut prononcer le nom de Malbelrode d'une voie gutturale et « vomissante ». Ce portail mène à une chambre secrète barbouillée de signes qui inspirent une crainte ancienne. Des statuette grossières, faite de cire et de sang, sont alignées. Des centaines de bougies brûlent en dégagant une odeur âcre d'épices (connaissances des plantes : sorte d'encens dont se servent des prêtres du Chaos pour prier leurs dieux). Voir les détails dans la partie : « le ventre de Haut-Regard ».

◆ Troisième jour

Les personnages voient des personnes qu'ils connaissent, arriver de plus en plus nombreuses. Si les personnages ont tué une des apparitions, elle reviendra durant cette journée alors que son corps gît encore mort.

Des Personnes mortes depuis longtemps ou qu'on pensait oubliées (parents, premier amour, amis ou ennemis). Ces fantômes font des reproches aux joueurs de les avoir abandonnés, d'avoir préféré une vie d'aventure plutôt qu'une vie honnête et saine. Les fantômes des ennemis viendront harceler les personnages et se plaignent d'être morts sous

leurs coups de manière injuste et lâche. Ils pleurent leur ancienne vie. Les personnages sont seuls à les voir. Ces séries de nouvelles manifestations minent le moral de PJs. Il leur semble préférable de mourir plutôt que de souffrir plus longtemps ces harcèlements.

Il sera impossible aux joueurs de se concentrer tant les palabres des apparitions troublent les conversations. Il est à noter que chacun voit les siennes et pas celles de ses compères. Chacun semble parler dans le vide. Ces êtres ne sont visibles que par la victime.



Leurs hôtes semblent indifférents à leur discours incohérent. Belargol affiche un sourire moqueur.

Bref, toutes les activités des joueurs, sont troublées par les commentaires des visions des personnages.

La nuit sera difficile, certains « spectres » ne connaissent pas le sommeil. D'autres se feront plus amoureux, se colleront aux joueurs comme des tiques suppliantes ça et là un baiser, voire plus.

◆ Quatrième jour

Le quatrième jour sera assez difficile pour les Personnages des envies de meurtres et de suicides viendront perturber leurs activités. Un rien sera prétexte à l'empoignade et ils découvriront qu'ils ne peuvent attenter à la vie des hôtes, ni même à celle des autres PJs. Mais ils peuvent tuer les visions (à chaque fois 1d6 de SAN ou 1 pts de POU)

Une envie de meurtre plane dans les recoins de l'esprit des personnages.

Ce jour-là, le vieux les presse de définir un chef et de se recueillir sur l'autel de la Balance et de prêter allégeance.

Ce jour-là, les personnages apprendront certainement, si ce n'est pas déjà fait, que le dernier seigneur du château s'est pendu à une branche dans le petit bois qui croît aux pieds des murailles. D'ailleurs, si on se promène dans le bois, on peut remarquer que certaines branches sont ornées de bouts de cordes qui partent en lambeaux.

◆ Cinquième jour

Les personnages rentrent dans une grande déprime. Au loin, l'activité des brumes qui se trouvent du côté Chaos se mettent à rougir et du côté Loi, une lumière blanche et inquiétante rampe sous la brume.

Le cinquième jour, les personnages devront prendre une décision quant à leur avenir et à celui du Multivers.

Le petit Autel s'est éclairé. La dalle de l'autel émet une pulsation orangée. Le bas-relief à l'image de la Balance s'auréole d'un rai de lumière bleuté qui parcourt le pourtour du dessin.

Si personne ne prête allégeance, au bout de 1D10 heures la manifestation divine cessera. Pour augmenter le suspense, on peut faire décroître cette lumière et insister sur l'angoisse qui risque de naître quand tout s'arrêtera.

Si au dernier moment, un des personnages se décide, faite-lui faire un jet sous quatre fois sa dextérité pour voir s'il arrive à temps. S'il échoue, un jet sous trois fois le Charisme sera nécessaire pour que sa prière s'exhause.

◆ Sixième jour

Si un membre s'est porté volontaire, il devra rester jusqu'à la fin de ses jours. Si personne n'a vaincu l'avatar chaotique, le désir de suicide et de meurtre se fera encore plus pressant. Il est à noter qu'aucun personnage joueur ne peut attenter à la vie d'un autre Pj et qu'il est impossible de tuer les hôtes. En effet, une force retient les bras. Seuls les spectres seront les victimes de la haine des héros.

Les manifestations sont toujours là, mais, dans les brumes, l'activité du Chaos et de la Loi s'est tue. Les personnages resteront encore une journée de plus à combattre leur folie et leurs fantômes.

Si personne ne s'est porté volontaire, le Chaos et la Loi attaquent simultanément la frontière de pierre. Là, les personnages n'auront pas d'autres choix que de combattre et de mourir. Mabelrode apparaîtra en prenant possession du corps de la fillette, il grandira et rira à la face des joueurs. La main de Mabelrode pourra toucher des joueurs pour leur insuffler le chaos dans leurs veines. Un jet sauveur sous le Pou sera nécessaire pour résister. S'ils échouent, leur San chute à la moitié et ils acquièrent un pouvoir démoniaque et seront liés à jamais au seigneur du Chaos. A la discrétion du meneur, les joueurs pourront se voir muter et chuter en charisme.

Le maître de jeu pourra donner une porte de sortie aux personnages. Mais ils devront faire des jets de chance (4 ou 5 Fois le POU) successifs afin d'arriver à sortir du château. Dehors, ils devront choisir entre le côté Loi et côté Chaos.

Du côté Loi, ils mourront de soif sous une lumière aveuglante. Côté Chaos, ils mourront sous l'effet de mutations accélérées et aberrantes.

Là, le maître de jeu pourra les laisser mourir et mettra fin à la vie égoïste et sans scrupule des personnages. Ou alors, une main magnanime viendra les tirer de là. Ils pourront être invoqués comme des démons par un sorcier, s'ils se trouvent du côté Chaos ou invoqués comme des vertus (par la prière) et prendre possession des corps de héros morts.

Dans les deux cas, ils auront une nouvelle quête : ramener un cor pour Elric.

♦ Septième jour et épilogue

Le héraut de la balance arrivera aux portes du château pour chercher les survivants. Seul le nouveau seigneur des lieux restera sur place en compagnie de ses serviteurs.

A moins que certains désirent rester, le personnage volontaire restera seul. Si l'avatar du chaos n'est pas mort, il faudra le tuer, sinon, le nouveau châtelain risque fort de finir ses jours au bout d'une corde ou sur les rochers de la falaise.

METTRE FIN A LA MALEDICTION DE MABELRODE

Au plus profond de la montagne, il existe une cavité où le Chaos s'est lové autour d'une effigie de Mabelrode. La statue porte ses mains au visage quand les mains se lèvent, on peut voir toute l'horreur de l'univers dans le masque sans nom du seigneur du Chaos.

Sous l'égide de cette effigie, une créature à vue le jour. Elle est fille du Chaos et donne corps à la malédiction de Mabelrode. C'est elle qui inflige les souffrances mentales et crée des spectres qui hantent les visiteurs ainsi que les seigneurs Vigilants. Elle se nourrit des angoisses et des haines. Cela fait si longtemps qu'elle se terre dans les profondeurs, qu'elle a enflé comme une outre trop pleine, si bien qu'elle se trouve coincée dans un espace réduit où elle a juste la place pour se retourner.



Cette chose ressemble à un porc gigantesque à peau de lézard. Autour de sa tête se déploie une collerette osseuse qui s'ouvre comme un hideux éventail. Son dos est parsemé de piquants qu'elle projette tels des javelots. Sa mâchoire est forte et dentée comme celle d'un crocodile, sa queue, ramassée sur elle-même comme un ressort, est garnie d'une boule plantée de dards.

Si on la tue, la malédiction prendra fin, mais seulement si on a pris soin de renverser de son piédestal la statue de Mabelrode. Sinon, une autre créature viendra à naître.

© Ghislain Thiery

La Galerie des glaces

Un scénario générique par Mario Heimburger

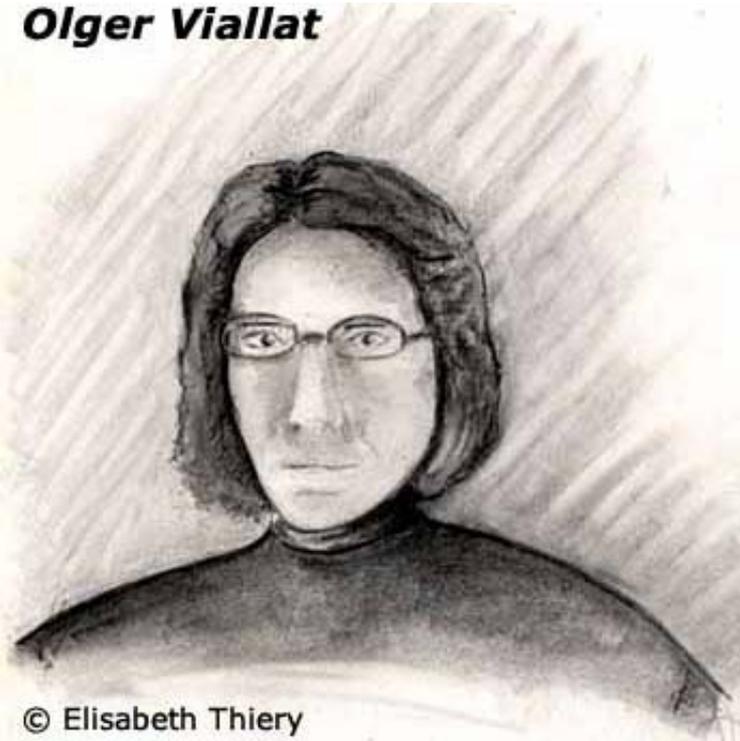
Ce scénario sans règles est destiné à être joué en one-shot. Il est fortement inspiré de la nouvelle éponyme de Frédéric Brown, sans toutefois exploiter la même trame scénaristique. Des joueurs sérieux, s'investissant dans le rôle-play sont sans doute plus aptes à jouer cette histoire, tandis que des joueurs orientés sur l'action risquent de s'y ennuyer.

De jeunes étudiants vont être brusquement plongés dans l'avenir, cinquante ans plus tard. Sans avoir le temps de souffler, le laboratoire dans lequel ils apparaissent explose. Ils sont alors pris en chasse par des tueurs. Leur échappant de justesse, ils ont le temps de découvrir ce nouveau monde sans comprendre pourquoi ils se trouvent là.

Leur attention va être attirée par une publicité mettant en scène Mona, l'ancienne petite amie de l'un d'entre eux, fortement vieillie et tenancière d'un bar. Cette publicité est en fait un piège, destiné à les relocaliser. Durant leur visite dans le bar, un des personnages sera remplacé par un robot polymorphe, avant qu'un attentat factice ne détruise le bar, sans que les personnages n'y soient blessés.

A nouveau en fuite, ils vont se rendre compte qu'un autre souvenir d'enfance prend corps dans cet avenir : Olger, un ancien camarade devenu multimillionnaire et parfaitement conservé pour son âge. Tout les poussera à le rencontrer discrètement. Les personnages se rendront alors compte que cet individu les sonde et tente de leur arracher un secret qu'ils ignorent manifestement et qui est lié à un second laboratoire identique à celui qui a explosé.

Olger Viallat



© Elisabeth Thiery

Des indices s'accroissent, la recherche de ce laboratoire va aboutir. Mais les personnages ont à peine le temps de comprendre qu'ils ont – plus âgés – inventé une machine à voyager dans le temps que des bruits d'hélicoptères retentissent dans la nuit. Olger vient « voler » la machine, guidé par le robot accompagnant les personnages.

A eux alors de décider s'ils remettent leur invention dans de mauvaises mains ou s'ils actionnent le

mécanisme de destruction identique au premier laboratoire. A moins qu'il existe d'autres solutions, plus perverses.

LES PERSONNAGES

Pour ce scénario, les joueurs devraient interpréter les personnages prédéfinis ci-dessous. Toutefois, afin de laisser une liberté relative, ne seront décrits ici que les détails indispensables au bon fonctionnement du scénario. Deux PNJs importants sont également décrits.

Olger Viallat (PNJ) : 22 ans. Olger est un étudiant en commerce, intégré dans une école privée. Nul n'ignore qu'il ne doit sa réussite qu'au montant faramineux que son père – riche industriel dans le secteur chimique – verse en subvention à cette même école. Personnage assez suffisant, il apporte toutefois de nombreuses facilités aux autres, même s'il est un peu considéré « hors-groupe ».



Mona Sinuni (PNJ) : 21 ans. Étudiante en troisième année de sociologie, c'est une très belle femme, brune et longiforme. Son absence de poitrine est compensée par un sourire d'innocence qui ferait fondre n'importe qui. Elle est la petite amie de Simon (PJ), et nombreux sont ceux qui envient ce dernier. Mona est plutôt posée et préfère rester en retrait, bien que nul ne puisse l'ignorer.

Simon Kubler (PJ) : 25 ans, thésard en physique. Simon est le plus âgé du groupe, mais loin d'être le meneur. Il est brillant et semble traverser les études comme on fait une promenade. Il vient d'apprendre qu'il aura l'occasion de travailler avec des chercheurs sur l'accélérateur de particules du CERN, et se réjouit à cette idée. Dans le même temps, il sait que cela signifiera une longue séparation avec Mona. Il se demande comment sa relation va évoluer, d'autant plus qu'il a déjà du mal à comprendre pourquoi elle s'intéresse à lui.

Céline Vinon (PJ) : 22 ans, étudiante en physique. Céline a connu Simon à la fac. Elle a toujours eu une attirance secrète pour Simon, mais a su se retenir. La physique ne la passionne plus beaucoup, et elle réfléchit à poursuivre dans un domaine différent. Elle ne supporte pas la suffisance de Pierre, et passe beaucoup de temps à l'affronter dans des joutes orales. Sa nature timide est cachée par une attitude presque agressive.

Pierre Molinari (PJ) : 24 ans, DESS Maths appliquées. De nature expansive et autoritaire, Pierre pense toujours avoir raison sur tout. D'ailleurs, il sait que l'informatique va diriger le monde, et s'y engage avec l'âme d'un conquérant. Seules les attaques de Céline, petite pimbêche à peine pubère lui font perdre son calme et son assurance. Ils peuvent alors débattre pendant des heures, car chacun veut avoir le dernier mot.

Pour tous les autres personnages, prévoyez des étudiants de moins de 25 ans, obligatoirement dans des filières scientifiques ou techniques (physique, maths, informatique, électronique).

DES VACANCES MERITEES (?)

Tout commence pour les personnages lors de vacances estivales. Le lieu : une clinique de repos abandonnée, rachetée par le père d'Olger, située dans les contreforts du Vercors.

Le lieu est équipé en conséquence : une grande piscine, un nombre de chambres incalculable, des centaines de mètres de couloirs inquiétants... mais un calme et une sérénité impossible à trouver ailleurs. En cet été 1995, la vie semble merveilleuse : l'année universitaire est passée, les avenir semblent bien tracés... du moins pour les cinq prochaines années.

Faites sentir à vos joueurs toute l'insouciance de cette chaude journée : les discussions autour de la piscine, les caractères des uns et des autres qui s'affirment. Dans l'idéal, vos joueurs devraient avoir l'impression qu'il ne va rien se passer. Il faut tout de même que certains renseignements leurs soient transmis dans la discussion : le caractère calme et éloigné du lieu, le fait que le père d'Olger souhaite depuis longtemps revendre cette clinique dont il n'a finalement que faire sans toutefois trouver d'acquéreur...

Bref, le soleil brille, la vie est belle et soudainement, tout bascule.

FADE TO BLACK

L'instant d'après, c'est le noir. Il fait froid, les personnages sentent qu'ils sont nus. En tendant les mains à l'aveuglette, ils se rendent compte de leur environnement : un caisson à peine plus large qu'eux, une espèce de cercueil métallique. Pourtant, ils sont bien debout. En tâtant les parois, ils finiront par trouver une poignée.

Ce qui les attend derrière la porte les surprendra encore plus : ils sortent d'une rangée de cabines métalliques, assez neutres, pour pénétrer dans une espèce de laboratoire-capharnaüm, où de longs câbles pendent dans tous les sens. Devant les portes, posés sur des tabourets, des vêtements les attendent (miraculeusement à leur taille, à quelques centimètres près, pour certains).

Mais le regard des personnages sera bientôt attiré par de nombreux « paquets » dispersés dans la salle, tous sont reliés par de minces fils à un minuteur incrusté dans le mur : sur le cadran, les secondes défilent : il reste moins d'une minute.

N.B. : seuls les joueurs sont là. Ni Olger, ni Mona ne sont présents.

Inutile de tergiverser : si les joueurs ne quittent pas la salle par l'unique porte dans les trente secondes, le scénario s'arrête là, dans une explosion formidable.



A vous de voir s'ils ont le temps de passer des vêtements, ou s'ils les emportent. Faites tout pour que ce basculement soit un véritable traumatisme : ce qui les attend dehors est encore pire...

TRAQUES

A peine sortis, les personnages doivent s'arrêter quelques secondes : ils se trouvent dans un quartier gris et sale d'une mégalopole : des ponts suspendus dépassent les buildings, un monorail passe dans le ciel pollué, où le soleil brille d'un éclat maladif. Autour d'eux, ce n'est que carcasses de véhicules et tas d'ordures. Sauf en face : trois véhicules flambants neufs sont stationnés. A l'abri, six individus pointent de curieuses armes vers le laboratoire. Des points rouges lumineux jouent sur la paroi avant de s'arrêter sur les personnages.

Là encore, les réactions doivent être rapides : les balles vont bientôt fuser. Mais encore une fois, les personnages vont avoir droit à une chance inespérée de s'en sortir : à quelques mètres de là, à couvert, une bouche d'égouts est ouverte... c'est l'unique voie de sortie.

Organisez l'évasion comme un film d'action : des explosions, des cris, des dangers. Et une fois à l'abri dans les égouts (immondes, que les personnages soient habillés ou non), le choix est vite fait : l'explosion du bâtiment au-dessus fait s'effondrer une des deux directions. La fuite continue donc, et les personnages n'ont pas encore le temps de se poser des questions.

Faites jouer la poursuite comme vous l'entendez, mais stresser vos joueurs. Vous pouvez toujours choisir de les faire sortir non loin d'une fête foraine, puis continuer dans la foule. Imaginez des attractions à la pointe de la technologie, qui amusent les gamins mais terrorisent les personnages. Quoi qu'il en soit, permettez à vos joueurs de sortir vivants de cette poursuite.

Sans le savoir, ils ont été projetés en l'an 2047.

LE FUTUR

Cette deuxième phase du scénario va permettre aux joueurs de prendre connaissance de leur environnement. Il contraste par la liberté avec le côté volontairement dirigiste du premier acte.

Les personnages se trouvent à Paris, comme ils l'apprendront vite, et nous sommes le 11 juin

2047. Bien que le meneur soit libre de présenter l'avenir qu'il imagine, voici quelques pistes : en apparence, peu de choses changent, si ce n'est que l'ambiance se rapproche plus de la société américaine. Publicité à outrance, société hyper-stressée, et vitesse de la vie augmentée sont le lot quotidien. La technologie est présente, mais cachée et banalisée : pas de gadget visible, mais de nombreuses applications étranges. Par exemple, les transports publics semblent gratuits, alors qu'en fait la somme est débitée par ondes radios sur les porte-monnaie électroniques. Dernier point important : de temps en temps, les joueurs repèrent des androïdes très visibles (genre Metropolis). Ils sont utilisés pour des tâches ingrates : ouverture de portes, transport de marchandises, etc.

Les personnages auront de nombreuses occasions de commettre des impairs, et les habitants réagissent plutôt agressivement. En moins d'une heure, ils sont devenus des marginaux.

Bien sûr, ils voudront se mettre à faire des recherches sur eux-mêmes, sur leurs proches, etc. Occupez-les pendant une journée, et livrez-leur les informations suivantes s'ils sont vraiment doués :

- Olger a hérité des entreprises de son père, et détient une bonne moitié de tous les médias.
- Tous les autres personnages ont réussi leurs études, avant de s'engager dans la recherche.
- Leur vie est discrète, seules quelques publications dans des magazines scientifiques à diffusion confidentielle attestent de l'avancée de leurs travaux. A priori, leur domaine de recherche était la physique des particules.
- Céline et Pierre ont fini par s'épouser en 2003. Le couple n'a pas eu d'enfants.
- Simon et Mona se sont mariés en 2000.
- Les domiciles des personnages ne sont pas connus (ils ne figurent dans aucun annuaire).

Evidemment, la découverte de ces éléments ne se fera pas tout de suite. Il vaut même mieux qu'ils n'interviennent que dans la seconde moitié du scénario. Toutefois, n'oubliez pas de faire jouer les réactions forcément de surprise à l'énoncé de ces découvertes.

En attendant, un fait troublant va les ramener dans le scénario.



L'ANGE BLEU

Alors qu'ils passent à côté d'une des vitrines de publicités d'une grande rue passante, leur regard est attiré par la promotion de ce qui semble être un nouveau bar : « l'Ange bleu ». Ce ne serait rien d'exceptionnel, si les personnages ne reconnaissaient pas la tenancière de l'établissement, mise en avant dans la publicité : il s'agit de Mona Sinuni, la copine de Simon. Elle est certes vieillie (elle semble avoir 40 ans) mais il n'y a aucun doute : un plan américain montre rapidement une étiquette portant son nom. En fait, le nom indiqué est « Mona Kubler »...

Assurément, les personnages vont s'y rendre, sans se rendre compte d'un petit détail : la publicité passe régulièrement depuis le matin même sur tous les terminaux de publicité du réseau Viallat. Il s'agit d'un grossier piège monté à la hâte !

Le bar en question est situé non loin du centre, dans le 7^e arrondissement. Il est flambant neuf (et pour tout dire, un peu en toc). Les joueurs peuvent se rendre compte que le mobilier n'est pas très cohérent, mais c'est sans doute la mode du futur... Quelques rares clients sont attablés, malgré l'ouverture très récente. Derrière le comptoir, pareille à la publicité, Mona attend les commandes.

Dès que les personnages entrent, elle repère Simon et se précipite vers lui.

INTERMEDE VERITE

Mais expliquons un peu la situation. Mona n'est pas réelle : la vraie Mona est morte dans un accident d'avion en 2012, emportant dans la mort Gilles, le fils du couple Kubler. A l'époque, l'affaire avait été étouffée, car résultant d'une maladresse de l'armée. Les renseignements à ce sujet sont quasiment impossibles à trouver.

La personne qui s'occupe du bar est un androïde polymorphe qui a pris la forme de Mona, en se basant sur la dernière photo connue, avant l'accident. Son but est d'infiltrer le groupe des personnages afin de découvrir leurs secrets.

Mais quel secret, me direz-vous ? Il est temps d'expliquer le fin mot de cette histoire. Après la perte de sa femme, Simon Kubler s'est jeté à corps perdu dans la recherche. Il a fait appel à des gens de confiance, doués dans les différents domaines dont il avait besoin.

Ses recherches portaient en fait sur la nature même du temps, ce qui est très proche de la physique des particules. Et après des années de travail, l'équipe parvint à mettre en place la première machine à voyager dans le temps.

L'information parvint aux oreilles d'Olger Viallat, désormais à la tête de l'empire financier de son père. Or, Olger, dans sa vanité, est obsédé par l'idée de sa propre mort. Depuis des années, il accumule les opérations de chirurgie esthétique pour se donner l'apparence d'une éternelle jeunesse. Mais il sait aussi que cette méthode a ses limites. Une machine à voyager dans le temps lui permettrait de trouver cette jeunesse éternelle dont il rêve.

Devant le refus de Simon de lui vendre sa découverte, les pressions d'Olger sont devenues de plus en plus fortes, à tel point que Simon a décidé, avec ses amis et collègues, de protéger l'invention grâce à un curieux et cruel stratagème.

Or voilà nos personnages dans l'avenir. Olger croit qu'ils ont réussi à rajeunir, et cherche encore et toujours à connaître ce secret. Après avoir failli (involontairement) tuer les derniers détenteurs de cette science (il était persuadé pouvoir investir le laboratoire et ne s'attendait pas à l'explosion), il veut absolument saisir la deuxième chance qui lui est offerte en agissant avec plus de subtilité... mais à peine !

LE DOUBLE ECHANGE

En effet, après une discussion émouvante sur des retrouvailles, l'émerveillement sur la jeunesse de Simon, le rappel du bon vieux temps (sans trop en dire, toutefois), le robot va tenter de s'isoler quelques instants avec Simon dans l'arrière-salle. Il est à noter que l'androïde est un excellent comédien (il a été créé pour cela, dans l'industrie cinématographique).

Dans l'arrière-salle, l'action va être rapide : Simon est rapidement tué (silencieusement), et l'androïde met quelques secondes pour se transformer et acquérir l'apparence du défunt physicien. Prenez le personnage à part pour lui expliquer cela. Dites-lui que désormais, il jouera le rôle d'un méchant.

Son unique but est de suivre les personnages, et de rester discret. Dans quelques instants, il sortira en courant de l'arrière salle et demandera aux autres de quitter vite fait le bar.



Version officielle : le bar est un piège bourré d'explosifs. Pour le reste : qu'il improvise, mais il doit rester flou sur son passé et laisser parler les autres. En effet, l'androïde ne connaît que les faits « publics » de Simon Kubler, pas sa vie passée, ni son aventure actuelle.

Pendant ce temps, dans le bar, les personnages vont pouvoir voir une interview à la télévision haute définition installée dans un coin : il reconnaissent sans peine Olger Viallat (étrangement bien conservé, mais après Mona, plus rien ne devrait étonner les personnages).

Il minaude à la télévision, répondant avec humour et fausse modestie aux questions complaisantes d'une journaliste. Durant l'interview, il est fait mention d'une soirée de charité organisée par Viallat à l'hôtel Chrome (établissement luxueux des Champs Elysées, comme le soulignera la journaliste).

C'est à ce moment que Pierre sort de l'arrière salle en courant comme convenu. Quelques secondes plus tard, le bar explose.

RENCONTRE AU SOMMET

Rentrer dans la soirée mondaine sans invitation, et sans habits ne va pas être simple. Pourtant cela pourrait bien être la destination des personnages après l'incident du bar. Rencontrer Olger Viallat relève presque du miracle, mais la scène présente son intérêt en terme de jeu. Il ne faut donc pas décourager les personnages.

L'hôtel Chrome est un établissement archi-moderne : les ouvriers sont des androïdes assez réalistes, le système de surveillance formidable, et les invités richissime. Tout le rez-de-chaussée est occupé par cette petite sauterie. La musique est tamisée, les convives coincés dans des costumes trop chers pour être sortis, et tout se déroule dans la convenance et la retenue. Il sera possible d'approcher Olger lorsque celui-ci ira se changer dans sa suite, au cours de la soirée. Fendre la foule, c'est s'exposer à être éconduit rapidement, car Olger ne peut pas cautionner les personnages en public. Toutefois, attirer l'attention peut suffire : il les fera retrouver plus tard (grâce à la balise de localisation de l'androïde-Simon, mais cela reste un secret) et la discussion aura lieu.

Quel que soit l'endroit, des gardes du corps ne sont jamais loin pour protéger le richissime entrepreneur.

La discussion est amicale, mais tendue. Il doit être évident qu'Olger n'est pas digne de confiance. Il lancera à plusieurs reprises des phrases du genre « *C'est épatant, vous êtes aussi jeunes qu'au millénaire dernier* » ou encore « *Avez-vous changé d'avis concernant notre affaire ?* ».

Dans tous les cas, Olger se rendra vite compte que les personnages ignorent réellement dans quoi ils sont impliqués (si nécessaire, il pourra écouter à distance les conversations grâce à l'androïde, pour s'en rendre compte).

Il comprend également qu'il doit changer de méthode pour parvenir à ses fins : les chercheurs qu'il connaissait (ceux de 70 ans et quelque, ceux qui ont inventé la machine à voyager dans le temps) ont forcément laissé des indices. Il finira par répondre aux questions que lui poseront les personnages (enfin celles qui l'arrangent) et pourra, par exemple, donner aux personnages les adresses de leurs domiciles.

N.B. : si les personnages ne souhaitent pas rencontrer Olger, ce sera lui qui va les retrouver, toujours grâce à l'androïde.

LES DOMICILES DES PERSONNAGES

Il y a donc au moins 2 domiciles différents : Simon d'un côté, Céline et Pierre de l'autre. En plus de cela, tous les autres personnages auront leur appartement propre.

Peu importe : chez Simon, ils découvrent une petite maison dans un quartier tranquille, mais qui a récemment brûlée (Simon y a mis le feu lui-même avant de mettre son plan à exécution). Rien n'est plus exploitable dans les ruines. Une enquête dans le voisinage confirme que le vieux chercheur est bien sorti précipitamment de chez lui l'avant-veille, et que l'incendie s'est déclaré peu après.

Chez Pierre et Céline par contre, c'est nettement plus intéressant : il s'agit d'un appartement au deuxième étage d'un immeuble qui en compte quatre. Il est assez vaste (cinq pièces, 105 m²), et la porte d'entrée a été fracturée. A l'intérieur, tout est sens dessus dessous : l'appartement a été manifestement fouillé (par des hommes de Viallat) : le linge est sorti des armoires, les matelas sont éventrés. Même les équipements électroniques ont été mis en pièce.

LA CLINIQUE

Si les personnages ne comprennent pas l'allusion, laissée intentionnellement par leurs alter ego, vous pouvez rajouter un acte d'achat d'une propriété dans le Vercors, bien caché au milieu des papiers. Mais la photo devrait suffire, si vous appuyez cette découverte.

Car c'est bien dans l'ancienne clinique que l'équipe de chercheurs a installé le second laboratoire. L'endroit plus calme était plus propice aux recherches, et il valait mieux doubler l'équipement devant la sensibilité de la découverte.

Reste à trouver un moyen d'aller jusque là. Toutes les options sont envisageables. La pire étant de demander de l'aide à Olger (dans ce cas, vous ne l'avez pas joué assez fourbe...).

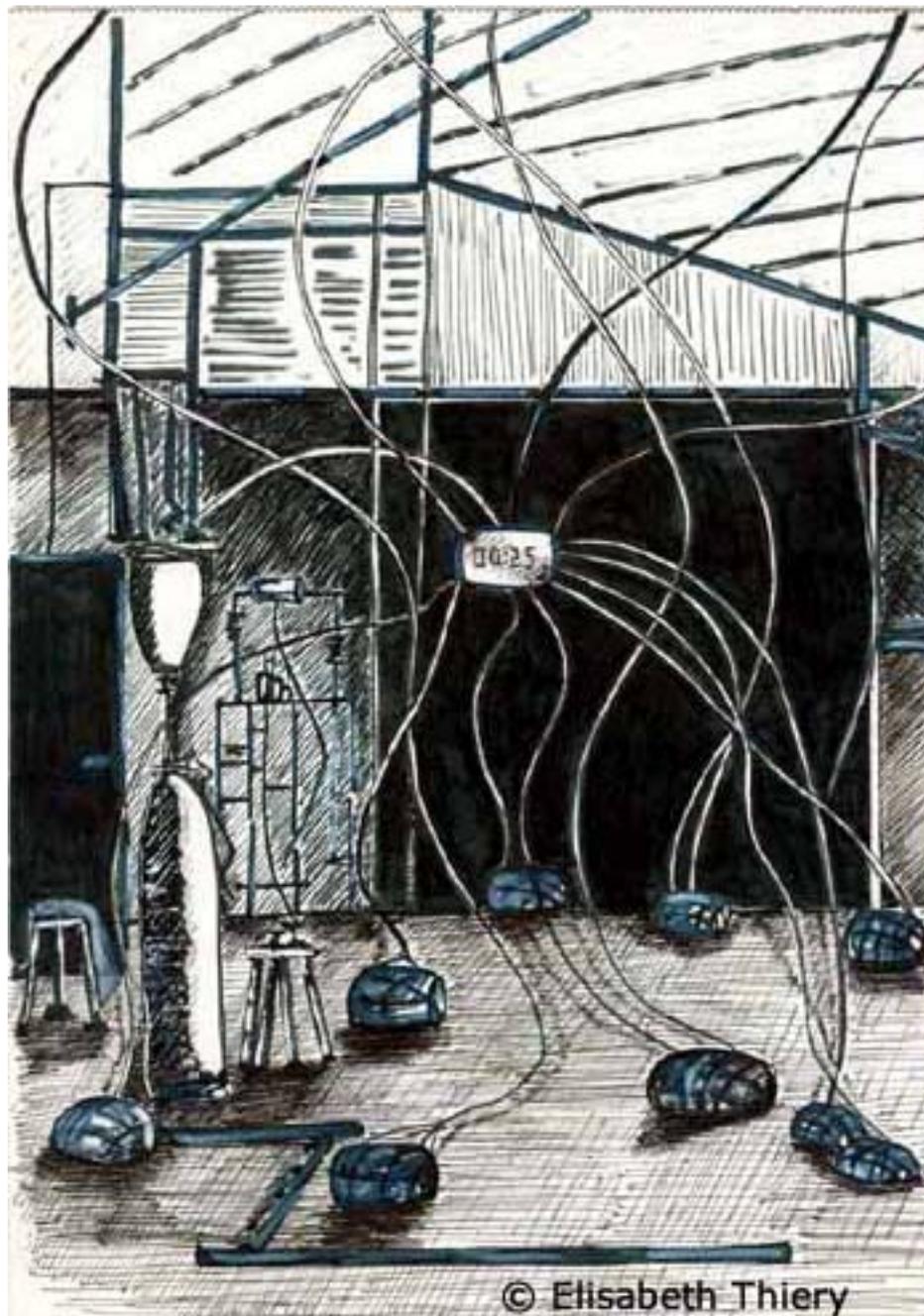
Peu importe d'ailleurs : l'androïde est toujours avec eux !

Le trajet se déroule bien. La tension se fait sentir : on espère approcher de la vérité, sans savoir ce que l'on va trouver. Le lieu est pareil à leurs souvenirs : abandonné, un peu sinistre.

Des travaux sont quand même repérables : une ligne à haute tension est raccordée directement au bâtiment, dont une aile a été presque blindée. Les autres parties sont laissées à l'abandon, si ce n'est quatre chambres et la cuisine, qui servaient régulièrement.

En entrant dans une des pièces, les personnages ont l'impression de revenir dans le passé : elle est exactement identique à celle dans laquelle ils sont apparus quelques jours avant.

On y trouve les mêmes cabines et le même appareillage complexe.



© Elisabeth Thiery

Difficile de croire qu'il reste ici un quelconque indice. Pourtant, il est là : invisible aux hommes de mains d'Olger, qui ne peuvent le comprendre. Bien en évidence sur un buffet, une simple photo représente le groupe d'amis. Sans aucune hésitation, la photo a bien été prise lors de ces vacances de 1995 : tout le groupe est réuni, devant la photo, souriant au soleil d'été devant la piscine. En arrière-plan, la vieille clinique. Sur le cadre, un simple post-it dit « **A vendre** ».

On y trouve également (et c'est plus inquiétant) le même système de petits paquets d'explosifs reliés grâce à de minces fils jusqu'à un système de détonateur, commandé par minuterie. Heureusement, ce dernier est désactivé (il s'agit du même dispositif de sécurité).

En plus de cela, une console d'ordinateur est active : sur l'écran, le visage d'un vieil homme apparaît (il présente de fortes similitudes avec Simon). Le symbole « Pause » apparaît en surimpression sur l'écran. Il suffit d'appuyer sur l'écran pour lancer la vidéo.

© Elisabeth Thiery



Céline Vinon

temporelle, et chaque particule ne peut exister qu'une fois à un moment donné.

Dès lors, l'idée d'un voyage temporel physique était interdite à l'humanité, mais d'autres possibilités existaient. En effet, après des essais dans nos deux laboratoires, nous avons vu qu'il était possible de ramener une particule à l'état dans lequel elle était à un instant donné.

Les essais avec un rat étaient éloquentes : le rat était remplacé par une version plus jeune de lui-même lorsque nous le faisons voyager de quelques semaines dans le passé. Quand nous

le faisons voyager ensuite quelques secondes en arrière, il reprenait sa forme adulte comme avant l'opération. Cela devenait rapidement évident : voyager dans le temps signifiait rapporter un objet, un animal ou un individu à l'exacte situation dans laquelle il était au

moment où on souhaitait se retrouver.

Cette découverte aurait pu apporter beaucoup de choses à l'humanité : réduire la faim dans le monde, assurer l'évolution des connaissances et bien d'autres choses. Mais elle pouvait également apporter le malheur, en assurant une espèce d'immortalité à celui qui s'en sert. Le danger était grand, et nos amis d'autrefois étaient devenus trop avides.

A ce moment, vous avez, sans aucun doute déjà reconstitué la suite : étant trop vieux, nous ne pouvions pas lutter longtemps, et nous n'avons pas pu assumer l'une ou l'autre des décisions à prendre. Nous sommes entrés nous-même dans notre machine : cela n'avait pas d'importance, notre temps était passé et nous avons eu des vies remplies. Il fallait passer la main, et qui pouvait mieux nous succéder que nous même ?

REVELATIONS

Tôt ou tard, les joueurs vont activer la vidéo, et bien leur en prendra : elle contient l'explication de toute cette histoire. Le vieil homme se met à parler. Il est évident qu'il n'est pas seul devant la caméra : les autres personnages (vieillis) sont également présents, mais restent muets.

« Si vous êtes parvenus jusqu'ici, c'est que notre triste plan a réussi. Nous sommes désolés de vous impliquer là-dedans, mais nous n'avons pas eu le choix.

Voilà dix ans, nous avons pris conscience de la nature linéaire du temps. Les particules que nous étudions ne laissaient aucun doute à ce sujet : il n'y a qu'une seule et unique trame



Nous sommes sincèrement désolés de vous avoir volé votre vie. Faites bon usage du temps qu'il vous reste. ».

La vidéo s'éteint alors. Les personnages ont la possibilité de la repasser indéfiniment. De plus, la console donne accès à toute la documentation sur la machine, dont un document simplifié, sorte de mode d'emploi rapide. Étonnamment, le programme de lancement est très peu complexe. Pierre a bien fait son travail.

ARRIVEE DE VIALLAT

Au moment où les personnages commencent à réfléchir pour trouver une solution, des bruits se font entendre à l'extérieur : plusieurs hélicoptères sont en approche. Les personnages vont peut-être commencer à se demander comment ils ont été retrouvés.

Quoi qu'il en soit, c'est ce moment que choisira l'androïde-Simon pour se démasquer. D'une cache à l'intérieur de son corps, il sort une arme qu'il pointe vers les personnages. Il est pourtant visible qu'il rechigne à s'en servir compte tenu de la quantité d'explosif disséminé. Rapidement, il altère son visage pour reprendre une expression lisse d'androïde. Si les personnages le demandent, il expliquera tout le stratagème, en montrant les visages de Mona et de Viallat (son commanditaire). Il faut noter que durant les phases de transformations, l'androïde est complètement vulnérable.

Il est probable que le conflit éclate bientôt. Gérer cet épisode comme dans un film : arrangez-vous pour que l'un ou l'autre des personnages soit gravement blessé, avant que l'androïde ne soit mis hors d'état.

Peu importe : Viallat est là avec ses hommes. Le siège du laboratoire peut commencer.

DECISIONS

Les personnages sont donc pris comme les rats de laboratoire qu'ils se révèlent être. Beaucoup de sentiments contradictoires doivent se jouer en eux : comprendre qu'on s'est servi d'eux n'est pas facile à accepter, même lorsqu'on est soi-même coupable de la manipulation...

La fin est laissée entièrement ouverte et jamais les joueurs n'ont eu un choix aussi difficile à faire.

Examinons tout de même trois solutions possibles :

1.- Les joueurs se rendent. Ce n'est pas un mal : tout le monde n'a pas le courage de résister et de défendre un idéal. Se rendre, c'est livrer la machine à Olger, qui l'acceptera avec grande joie. De plus, les personnages auront même la vie sauve, et se verront offrir des postes intéressants dans les industries de Viallat, une nouvelle identité, de l'argent, etc. Ce n'est pas la plus mauvaise des fins, mais c'est la moins héroïque.

2.- Les joueurs détruisent la machine. Ils ont plusieurs façons de s'y prendre, mais la meilleure et plus radicale est certainement d'utiliser les explosifs prévus à cet effet. Inutile de dire qu'ils perdront la vie dans l'explosion. Est-ce vraiment si grave ? Ils l'ont déjà perdue une fois. Certains ont perdu des amours, des enfants, des joies... Même s'ils lancent la minuterie avant de sortir, Viallat ne s'encombrera pas des personnages : ils ne savent rien, et la machine est définitivement perdue.

3.- Une troisième option présente l'avantage de l'ironie et de la vengeance : si les personnages ont bien compris la théorie du voyage dans le temps, ils devinent que s'ils utilisent la machine pour « se transporter » quelques jours en arrière, ce sont leurs alter ego plus âgés qui seront rappelés. S'ils mettent à exécution ce plan (en lançant éventuellement le compte à rebours des explosifs avant), la fin devient pathétique : les esprits des joueurs se dissolvent dans le temps, perdus à jamais. Les vieux chercheurs sortent des cabines, nus et effrayés. Suivant le moment du passé que les joueurs auront choisi, ils comprendront ou non en un clin d'œil ce qui s'est déroulé.

Et contempleront les dernières secondes qui s'égrènent sur le minuteur... à moins qu'ils ne prennent finalement la décision de se livrer, ou de faire exploser le laboratoire eux-mêmes... Ce sera vous, meneur, qui déciderez des actions de ces personnages-là. Le mieux sera sans doute de juger d'après les prestations de vos joueurs.

Quoi qu'il en soit, cette machine entrera dans les propriétés de Viallat ou sera détruite à jamais... Qui peut dire quelle alternative est la meilleure ?



Des Champignons et des rêves

Une aide de jeu pour Rêve de Dragon par Mario Heimbürger et Benjamin Schwarz

Cette aide de jeu a la modeste prétention d'apporter au Gardien des Rêves quelques éléments pour affronter sereinement les promenades mycologiques de ses joueurs.

Une première partie propose quelques additifs de règles fort simples pour régir la cueillette. Une seconde partie propose un inventaire non exhaustif de champignons propres aux forêts et aux prairies du rêve. Un dernier volet propose quelques ouvrages traitant du sujet et qui pourront enrichir les bibliothèques du rêve.

PROMENONS-NOUS DANS LES BOIS

Comment gérer la cueillette des personnages ? Quels champignons trouveront-ils ? En quelle quantité ? Quelle différence y a-t-il entre chercher un champignon en particulier et chercher des champignons en général ? Le présent chapitre tente de répondre à ces questions.

Nous proposons un système en deux phases. Dans un premier temps, par un **jet d'occurrence** le GR déterminera la rareté des champignons présents dans la zone, ainsi que leur quantité.

En seconde instance, les joueurs pourront réaliser des jets **de recherche** qui détermineront le nombre de champignons qu'ils arrivent effectivement à trouver.

Le jet d'occurrence

Il s'agit d'un simple jet de chance réalisé par le GR derrière le paravent. En déterminant les difficultés pour lesquelles le jet serait une réussite normale, significative et particulière, et en se référant à la table des occurrences on obtiendra le type de champignons présents ainsi qu'un indicateur de fréquence représentant leur nombre.

Multiplié par la prolifération d'une espèce de champignon, on obtiendra la quantité trouvable de ce champignon présent dans la zone.

Table d'Occurrences			
Réussite	RN	RS	RP
Nombre disponible	x1	x3	x5

Le jet de recherche

Ce jet, pouvant être réalisé par les joueurs une fois par heure draconique, représentera leur habilité à dénicher les champignons présents dans la zone. Dans le cas d'une recherche au hasard, le joueur fera un jet de Vue modulé par la survie dans le milieu. Dans le cas d'une recherche ciblée, il fera un jet d'empathie modulée encore une fois par la Survie dans le milieu.

Table de Recherche					
Réussite	EP/ET	ER	N	RS	RP
Nombre trouvé*	0	1/4	1/2	3/4	1

* Tous les calculs sont arrondis à l'inférieur

Remarques

Le système proposé implique que si un champignon d'une rareté donnée est présent dans une zone, tous les champignons de la même rareté et susceptibles de pousser dans le même type de zone y sont aussi. L'idée peut paraître choquante en première instance, mais à bien y réfléchir, ce n'est pas loin d'être ce qui se passe dans nos forêts. De toute manière le MJ pourra toujours moduler selon son bon vouloir.

La notion de zone est assez floue. En théorie le GR devrait décider de l'étendue de la zone avant de réaliser son jet d'occurrence et répéter jets et calculs à chaque nouvelle zone... En pratique, il pourra le refaire à discrétion à chaque fois qu'il estimera que ses joueurs changent de zone. Voire estimer que la zone est simplement le chemin que parcourent les joueurs au cours de leur promenade du jour.

Le jet de recherche a une application récurrente : si la première heure, une réussite normale permet de trouver la moitié des champignons de la zone, la seconde heure, cette même réussite ne permettra de trouver que la moitié de ce qui reste et ainsi de suite.

Lorsqu'un personnage veut chercher un champignon particulier il lui faudra bien sûr le connaître avant.

Lorsqu'un personnage trouve un champignon au hasard, le maître se contentera de lui en donner la description. Un jet d'Intellect/Botanique (ou Mycologie) modulé par la difficulté liée au champignon (notée C comme connaissance dans la suite du document) définira la connaissance que le personnage en aura. Avec un échec total à ce jet le PJ sera persuadé qu'il a affaire à un autre champignon plus ou moins proche. Libre au meneur de s'en donner à cœur joie.

CHAMPIGNONS

Caractéristiques des champignons

C (Connaissance) : représente le degré de connaissance d'un champignon qu'en a le voyageur. On déterminera si le personnage connaît un champignon par un jet d'Intellect/Botanique modulé par la C associée à ce champignon.

H (Habitat) : décrit le type de zones (climat, saison, terrain) dans lequel on peut trouver le champignon.

R (Rareté) : représente la chance qu'on a de trouver un champignon dans son habitat.

P (Prolifération) : représente la quantité moyenne trouvable par heure de recherche. Elle sera donnée en nombre d'individus et en Sust. Lorsque le champignon sera comestible.

Q (Qualité gustative) : de 1 à 5, se référer au livre des règles.

[Conn.]

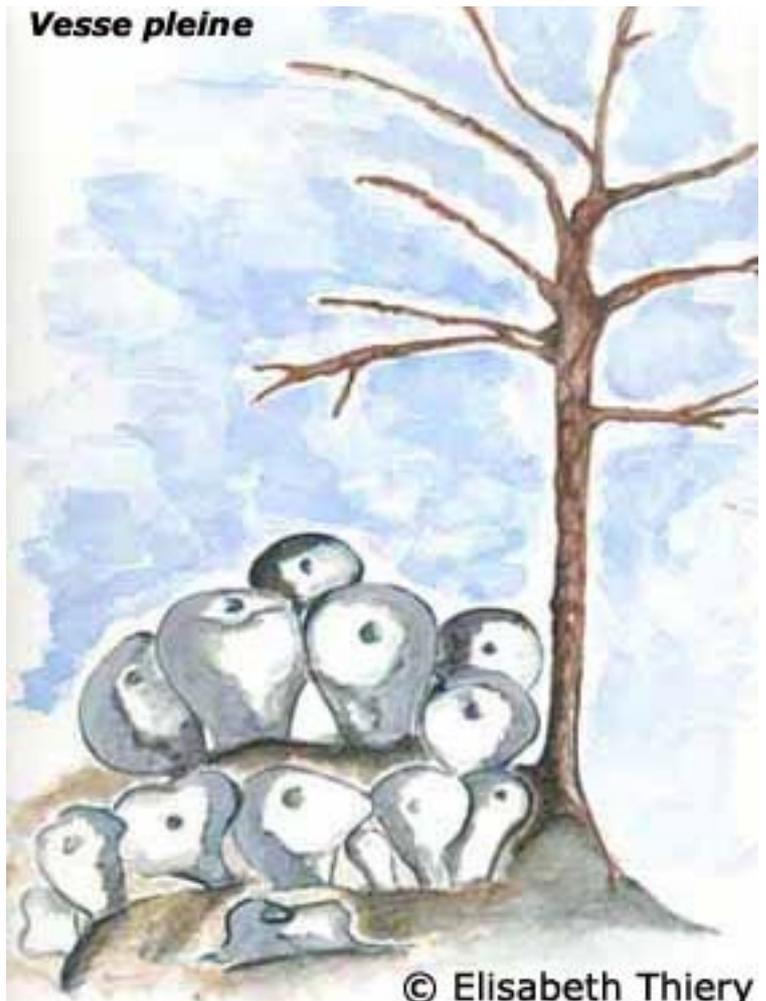
Habitat : (Rar)

Prolif. (Qualité)

Description physique

Propriétés (normale/significative/particulière)

Vesse pleine



© Elisabeth Thiery

Alba scrofula / vesse pleine / L'essoufflé

[Conn. 0]

Habitat : plaines herbeuses (Rar juste après la pluie, printemps -3, été 0)

Prolif. 50/120(Qualité 2)

Champignon de la famille des vesses de loup. Plus gros que cette dernière, l'essoufflé en a la forme sphérique caractéristique. Sa grande taille fait aussi qu'il reste plus longtemps jeune.

Réussite normale : En moyenne, un spécimen se développe en 6 jours après une averse et peut facilement atteindre un diamètre de 30 cm. Dans cet état on peut le consommer sans problème. Au printemps, il fait les délices des tables simples des gens du commun où nombreux sont ceux qui le consomment en salade ou en steacks.



Lorsqu'il vieillit (à partir du dixième jour) la chair tendre qui compose son intérieur se transforme en poussière noirâtre et sporée. En fin de vie du champignon, l'intérieur devenu trop creux ne peut plus porter le poids de la surface. Le champignon s'affaisse lentement sur lui-même et le contenu est lentement expulsé par un orifice qui se crée généralement sur le haut de la surface. C'est la période dite des vesses crevées qui fait le plaisir des enfants qui passent leurs journées à se courir après en s'expulsant cette fumée noire au visage.

Réussite significative : Les spores du champignon sont allergisants. Certaines personnes ne peuvent pas sortir de chez eux lorsque les vesses pleines " éclosent ".

Réussite particulière : Le champignon est connu pour sa rapidité à devenir inconsommable. Il existe néanmoins quelques procédés qui permettent de le conserver dans le temps. Il peut être mis en conserve à l'huile pour peu que l'huile soit versée chaude, ou bien après salaison à chaud ou encore fumé (mais perte de matière). Convenablement traitée et tannée, la peau s'avère aussi suffisamment résistante pour être travaillée. Un jet d'intellect légende à -2 permettra au joueur d'apprendre que ces procédés ont été mis au point dans les champs herbeux d'Escrofula où le champignon pousse depuis des siècles en quantité extraordinaire mais dans un laps de temps très court. Ils ont permis aux populations de mettre à profit cette manne providentielle pour survivre malgré un climat continental très rigoureux (étés caniculaires et hivers froids).

La tchoume

(Intellect/Médecine 0)

Lorsque les essoufflés éclosent, on constate une recrudescence de rhumes et d'éternuements dans les villages, c'est la tchoume. Si la plupart des gens n'y voient qu'un désagrément mineur, d'autres par contre se voient pris d'éternuements à répétition et incapables de sortir de chez eux pour quelques jours.

Un jet de Chance à +7 réalisé une fois dans la vie d'un personnage permettra de décider s'il est sensible à ce fléau. Tout degré d'échec amènera un malus de 2 à toute action du PJ à chaque saison des vesses crevées (soit -2 pour un échec normal, -4 pour un particulier et -6 pour un total.).

La poudre dinale

(Intellect/Médecine -2)

Il s'agit d'une poudre blanche de la consistance de la farine et qui, une fois respirée, permet d'atténuer les effets de la tchoume. Concrètement, une fois inhalée, cette préparation permet d'en diminuer les effets néfastes de 4 points. Cette poussière n'est en fait rien d'autre que de la faine de blé mol...

La poussière de Ternue

(Intellect/Alchimie -3)

Certains esprits retors prennent plaisir au malheur d'autrui. C'est le cas de M. Ternue, alchimiste de son état qui mit au point cette recette visant stabiliser et intensifier les effets des vesses crevées. Son produit a la capacité de décaler les effets de la tchoume de deux cases : une réussite significative au " jet de tchoume " donne un malus de 2 pour une heure, une normale un malus de 4 pour deux heures, un échec normal un malus de 6 pour quatre heures et ainsi de suite.

Sur une particulière, le personnage aura pu apprendre la formule de cette poudre :

" Prends rince nez, rince le bien. Vide vesses matures dans la cornue extraites en demi-pinte et porte à bleu (0). Insère l'eau petitement jusqu'à pinte. A caillou cheval hibou (-3) vide prestement. Laisse sécher et broie dans une bourse bien serrée. Te voilà prêt pour nuire à vingt ennemis. "

L'Apanaceus nourritensis universalis

[Conn. -6 / -1]

Habitat : montagnes de plus de 4 000 mètres / marchés (Rar -5 / -3)

Prolif. De 20 à 10 000 / de 2 à 1 000 (Qualité 4)

Champignon mythique des hauts sommets, il pousse quasiment exclusivement au-dessus de 4 000 mètres. Violet, à forme conique et de consistance caoutchouteuse, il ne présente que peu d'odeur mais dégage une grande saveur. Il pousse sur les lichens dont il se nourrit en même temps que de la roche et de la neige avoisinante. Il n'est pas rare d'en voir de grandes colonies s'étendre sur un pan montagneux.



Réussite normale : On en trouve parfois sur les marchés sous la forme de briquette compacte. Ces denrées proviennent quasiment toutes de la région de Lee-Moun-Tan où le conditionnement par étuve et séchage en briquette est gardé secret. Pour utiliser ces champignons, on brise les briquettes et on fait tremper les morceaux dans l'eau froide pendant une demi-journée, le champignon ayant repris forme peut être utilisé en sauce ou en accompagnement.

Réussite significative : On prétend que les ermites montagnards des hauts pics de Se-Bin-Ho en font leur nourriture exclusive. Et que les habitations de la région de Lee-Moun-Tan sont réalisées entièrement à l'aide de ces étranges briquettes.

Réussite particulière : Ce champignon présente des propriétés nutritives très complètes. Il est possible d'en faire son alimentation exclusive. Les maisons en briques de champignon sont bien évidemment un pur fantasme issu d'esprits incultes.

Bolet d'Abopié / aumessique

[Conn. -6]

Habitat : tous (Rar : introuvable sauf au bon vouloir du meneur)

Prolif. 1/1 (Qualité 5)

Variété de bolets bleu ciel à chair et tubes jaunes. Mets de choix, il est cependant de plus en plus rare de le trouver hors des abords de la ville d'Abopié.

Avec un jet d'Intellect/Légende réussi à -2, un joueur saura que ces étranges champignons se dirigent invariablement vers la ville d'Abopié. Avec une significative ils se souviendront même, qu'on prétend que ces champignons seraient apparus dans la ville d'Abopié à la fin du Second Âge et qu'éparpillés dans les rêves par des déchirures ils auraient entrepris de rentrer chez eux. Quelques légendes relatent même la grande migration des premières décennies du Premier Âge où, prétend-on, des villages auraient été écrasés par la masse d'une vague inexorable d'aumessiques en mouvement. On parle aussi beaucoup de ces voyageurs égarés, désirant rentrer dans leur ville d'Abopié et suivant pour cela un de ces guides providentiels.

On prétend encore que depuis lors la ville d'Abopié serait enfouie sous un monceau de ces champignons.

Réussite normale : Ce champignon rarissime a la faculté de se déplacer, c'est en outre un comestible excellent.

Réussite significative : S'il n'est la proie d'aucun prédateur ce champignon peut atteindre près de trente ans avant de "mourir". Grandissant les dix premières années, il peut atteindre une taille de chapeau de 40 cm de diamètre pour un pied en massue d'un diamètre un peu plus gros à la base.

Réussite particulière : Ces champignons se déplacent vers une même destination. Une ville paraît-il.

Bolet éclair / bolet coup de vent / bolet coureur

[Conn. -4]

Habitat : forêts et plaines (Rar -5)

Prolif. 3/1 (Qualité 4)

Bolet entièrement blanc à tubes rouges. Son mycélium forme une myriade de petites pattes très mobiles et en font le champignon le plus rapide de nos plaines et de nos forêts. Pour s'approcher de ce champignon il faut réussir un jet de dérobée discrétion modulé par la difficulté du terrain, par exemple -6 dans un sous-bois de branches mortes. Au moindre bruit, il se met en mouvement et prend une courbe aléatoire du type du vol d'une abeille dans la direction opposée. Sa vitesse est équivalente à un Mêlée (15)/Course à +4.

Réussite normale : Bien que difficile à attraper, ce champignon constitue un mets de choix.

Réussite significative : Fruit d'une longue évolution, ce champignon a appris à prendre la fuite au moindre bruit. Afin de maximiser ses chances d'entendre les animaux approcher, il passe ses journées en forêt ne se risquant dans la plaine qu'à la nuit tombée pour récolter la rosée.

Réussite particulière : Il est illusoire de vouloir lui courir après, il vaut mieux le piéger dans la plaine simplement en constituant des pièges à eau. Il s'agit simplement de trous peu profonds dans lesquels on verse de l'eau. Le champignon, attiré par la fraîcheur et l'humidité s'y dirigera automatiquement.



Bolet frappeur/arpenteur des forêts

[Conn. -4]

Habitat : forêts denses d'épineux (Rar -6)

Prolif. 2/(2 à 8 Sust.) (Qualité 3)

Bolet à chapeau orange, chair et tubes beiges. Certains spécimens peuvent atteindre une bonne taille (une cinquantaine de centimètres de haut.).

Réussite normale : Comestible de bonne qualité, le chapeau n'est pas consommable et il faut frapper le pied longtemps sur une pierre plate pour l'attendrir avant de le préparer. Ce champignon a la faculté de se déplacer à vitesse moyenne.

Réussite significative : Le chapeau de ce champignon est muni d'une coque très résistante, impropre à la consommation. Avec un peu de pugnacité on peut cependant en extraire quelques grammes d'une chair très goûteuse (Qualité 5) et recherchée. Allant généralement à la paisible cadence d'un kilomètre par heure, le bolet frappeur sait se montrer entêté. Lorsqu'il rencontre un obstacle il recule pour prendre de l'élan avant de se précipiter sur sa cible. Reculant de plus en plus au fur et à mesure des essais, la lutte ne cesse que lorsqu'il a brisé l'obstacle ou lorsqu'il a brisé son chapeau. La prolifération de ce champignon peut s'avérer dramatique pour les villages.

Bolet géni, l'Acolyte Ephrytique, champignon du génie, champignon du djinn

[Conn. -5]

Habitat : désert (Rar)

Prolif. 1 / 2-6 (Qualité 1)

Il s'agit d'une variété de bolet de couleur outremer intense et poussant dans le désert. Se nourrissant essentiellement de silice et retenant le peu d'eau qui se condense au matin, sa chair est particulièrement coriace et ligneuse.

Réussite normale : Un tel champignon met une dizaine d'années à atteindre sa taille maximale (un chapeau d'une dizaine de centimètres sur un gros pied trapu d'une vingtaine de centimètres) puis une autre dizaine d'années à dépérir. C'est un comestible pour qui n'a pas peur de se faire crisser les dents et de manger du bois.

Réussite significative : Le champignon contient des pièges à eau lui permettant de fixer l'humidité et de la conserver même aux heures les plus chaudes de la journée. Quelques animaux du désert mettent à profit les réserves d'eau de ce champignon. Pour la plupart, il s'agit d'insectes qui viennent s'abreuver sous les tubes bleu clair. Une variété particulière d'oiseaux ayant développé un bec en forme d'aiguille est à même de percer la carapace du champignon pour se gorger de son eau. Les becs de ces oiseaux-flèches (Intellect/Zoologie - 5) sont d'ailleurs utilisés en médecine pour la confection de seringues. Les tribus autochtones leur trouvent une utilisation plus prosaïque pour la confection d'armes, les plumes servant dans l'empenage des flèches, le bec pour la pointe.

Réussite particulière : Les cyans tiennent ces étranges champignons bleus pour la maison d'esprits puissants du désert, aussi ne les cueillent-ils jamais et se gardent même bien de les approcher de trop près. Les cueillir c'est d'ailleurs prendre le risque de se fâcher avec des cyans.

Un jet d'Intellect/Légende à -3 permettra en outre de connaître une ou deux de ces histoires que les cyans murmurent au coin du feu concernant les habitants de celui qu'ils appellent "sable bleu". La légende la plus connue est sans doute celle-ci : une nuit un sable-bleu aurait poussé au milieu d'un campement, les membres de la tribu auraient ignoré le phénomène et fainéants seraient restés sur place. Mal leur en prit car durant la nuit ils furent tous asservis par un esprit géant à la peau bleu. Suivant les versions, il aurait mangé les enfants, mutilé les vieux, tué les hommes et ou violé les femmes. Toutes les versions convergent néanmoins pour dire que le génie sortait du champignon chaque fois qu'un villageois faisait quelque chose allant contre sa volonté. Le démon serait parti de lui-même à la mort du champignon.

Bolet labial / Le crieur / champignon musical

[Conn. -3]

Habitat : sols sablonneux, sous les conifères (Rar -2)
Prolif. 30/9(Qualité 2)

Variété de bolets à chair rose et peau verdâtre. Il pousse essentiellement en été et en automne sous les conifères et les sols sablonneux. Bien que morphologiquement différent du champignon fluteur (Cf. La Dame des songes, voyage de Denis Gerfaud édité par Multisim) les propriétés sonores des deux spécimens font qu'on les confond souvent.

Réussite normale : Comestible d'intérêt il est cependant fréquemment dédaigné à la cueillette pour les cris stridents qu'il pousse, de temps en temps spontanément, mais fréquemment lorsqu'il est malmené. En particulier, quelques

Réussite significative : Il est à noter que ce champignon a l'étrange propriété de ne proférer durant toute son existence qu'une seule et même note et qu'il s'agit d'une note parfaite jusqu'à ce que le champignon décline et se " désaccorde ". Champignon " sociable ", il est rare de voir pousser côte à côte des spécimens produisant des notes dissonantes. Lorsque cela arrive, l'un ou l'autre des champignons s'affaisse et meurt, le plus souvent les deux, ce qui rend l'expansion et la culture particulièrement difficile. Le son est provoqué par l'expulsion brutale de l'air emprisonné dans les tubes du champignon. La note est fonction du diamètre des tubes.

Réussite particulière : Issu des forêts proches de la ville d'Acapello, c'est là bas qu'on en trouve le plus. Depuis la fin du Second Âge il s'est répandu un peu partout dans le rêve, quoique toujours rare. Il paraît que dans la ville d'Acapello on utilise ce champignon pour faire des instruments de musique, et qu'en Essius on l'utilise pour créer des systèmes d'alarme.



Bolet mauve

© Elisabeth Thiery

semaines après la pluie, lorsque les champignons commencent à décliner, les rares forêts de crieurs subissent une véritable cacophonie faisant fuir le gibier pour quelques temps.

comestible de peu de qualité. En outre certaines personnes particulièrement réceptives peuvent se mettre à baver inopinément pendant des heures après chaque ingestion.

Bolet mauve

[Conn. -3]

Habitat : herbe sous les feuillus, bordures de chemins, bordures de forêts de feuillus (Rar - 2)

Prolif. 10/5 (Qualité 1)

Réussite normale : Variété de bolet mauve poussant sous les feuillus, généralement dans l'herbe en bordure de chemins. On le trouve plus ou moins aux mêmes places d'une année sur l'autre. Sa chair molle en fait un



On en trouve généralement 4 ou 5 exactement au même endroit et si on en trouve à un endroit il y a de fortes chances qu'il y en ait un peu partout autour.

Un jet de Chance à +8 permettra de décider si un personnage est réceptif à ce champignon. Sur un échec normal, l'ingestion de ce champignon provoquera à tous les coups une surabondance de salive pendant une heure. Sur un échec particulier le fait de manger de ce champignon aura des effets sur toute une journée draconique, accompagnés de fièvre et de la perte d'un point de vie récupéré à la fin de la période. Dans le cas d'un échec particulier, chaque ingestion est en outre accompagnée d'une poussée de bavélose aiguë.

Réussite significative : C'est un hôte apprécié des jardins pour sa redoutable capacité à occire les limaces et autres gastéropodes qui entrent en sudation extrême en contact avec la moindre spore de ce champignon. Malheureusement, personne n'a encore trouvé le moyen de le cultiver.

Un jet d'Intellect/Alchimie à -3 permettra au personnage de connaître l'existence d'une recette alchimique contre les limaces. Avec une particulière, le personnage aura même la possibilité de la connaître.

Réussite particulière : Dans certains pays on fait aussi un très bon alcool de limaces grâce à ce champignon.

La bavélose

L'individu porteur de cette maladie est atteint de forte fièvre et ne peut s'arrêter de baver, si bien qu'en quelques jours à peine, les yeux révulsés, les commissures des lèvres meurtries, la bouche bouffie et le reste du corps sec il rend son dernier soupir.

Malignité : 4

Périodicité : 1 jour

Domages : 2 pts de vie

Remède : -2 / bitume de camphre +3, débavelose +12

La débavélose (Intellect/Médecine -2)

Il s'agit d'une décoction d'ortigal dans de la bave de limace sudoripare. Ce dernier ingrédient est assez difficile à trouver, mais elle arrive parfois sur les étagères des officines sous la forme d'un baume appelé baume de sudorimace.

Les limaces sudoripares (Intellect/Zoologie -4) sont une variété de limaces blanches à rayures rouges longitudinales. Elles sont les seuls gastéropodes à avoir développé un contrepoison contre les bolets mauves. Leur bave abondante est recueillie, traitée et vendue comme médecine.

La poudre de gastéropogénocie

Jetez violemment dans l'athanor un doigt de tubules de bolet mauve. Portez à vert-bleu-pourpre (-3). Lorsque crissent et moussent les tubules incorporez gentiment en malaxant rudement cinq écailles d'alcool, du mauvais de préférence, mais du fort en tout cas. Ajoutez un pépin d'huile et laissez refroidir en malaxant sans mollir. A cheval (0) sortez la préparation et laissez refroidir sur pierre plate. Sèche et réduite en poudre, pulvérisez-la sur vos terres et vous voilà protégé pour l'hiver.

Bolets migrants / Bolets pèlerins / Bolets voyageurs

[Conn. -6]

Famille de bolets dont on pense que la plupart sont issus des dérèglements liés à la fin du Second Âge. Le mycélium de ces champignons se déplace même au cours de la vie du champignon. Pour certains, le déplacement est ténu, pour d'autre il peut s'avérer spectaculaire.

Parmi ces champignons on distingue entre autre l'aumessique, les ombrelles communes et sauvages, le bolet frappeur ou encore le bolet éclair.

Bolet d'Odo

[Conn. -3]

Habitat : forêts d'épineux (Rar -4)

Prolif. (Qualité 1)

Bolet entièrement jaune dont les tubes suppurent un liquide résineux, bleu translucide. Il pousse généralement sur un lit d'épines de sapin.

Réussite normale : Comestible il est généralement dédaigné à la cueillette pour ses qualités gustatives douteuses. Le pied a un goût de térébenthine, et le chapeau un goût de chloroforme.

Réussite significative : Une ingestion massive de ce champignon provoque l'endormissement.

Réussite particulière : Ce bolet réalise une synthèse alchimique complexe à partir des aiguilles de sapin. La résine qui suppure de ses tubes est un puissant ingrédient qui entre dans la composition de divers narcotiques.

La résine d'Odo (Intellect/Chirurgie ou Médecine -4) **ou faux ambre** (Intellect/Alchimie -4)

Les chirurgiens connaissent bien la résine d'Odo. Récoltée sous les chapeaux des bolets du même nom et convenablement distillée, elle permet d'obtenir un liquide volatile aux propriétés narcotiques fort utiles pour les grandes opérations. Le kilo de résine s'achète généralement autour d'une sol dans les instituts de médecine.

Les alchimistes connaissent eux aussi la résine d'Odo sous le nom de faux ambre. Malheureusement pour eux, la plupart des recettes nécessitant cet ingrédient en demandent un cristal de la taille d'un œuf... Il leur faut donc l'obtenir artificiellement par des moyens alchimiques.

Bolet ombelliforme, ombrelle commune

[Conn. +2]

Habitat : sous-bois clairsemés (Rar -5)

Prolif. 100/30(Qualité 2)

Bolet violet à lie-de-vin, pieds fins, chapeau large et peu épais.

Réussite normale : Ce champignon arboricole comestible pousse généralement en masse sur un même arbre. A la mort de ces champignons les forêts présentent un spectacle féérique de petits parapluies voletants.

Réussite significative : Tout au long de sa vie ce champignon monte lentement

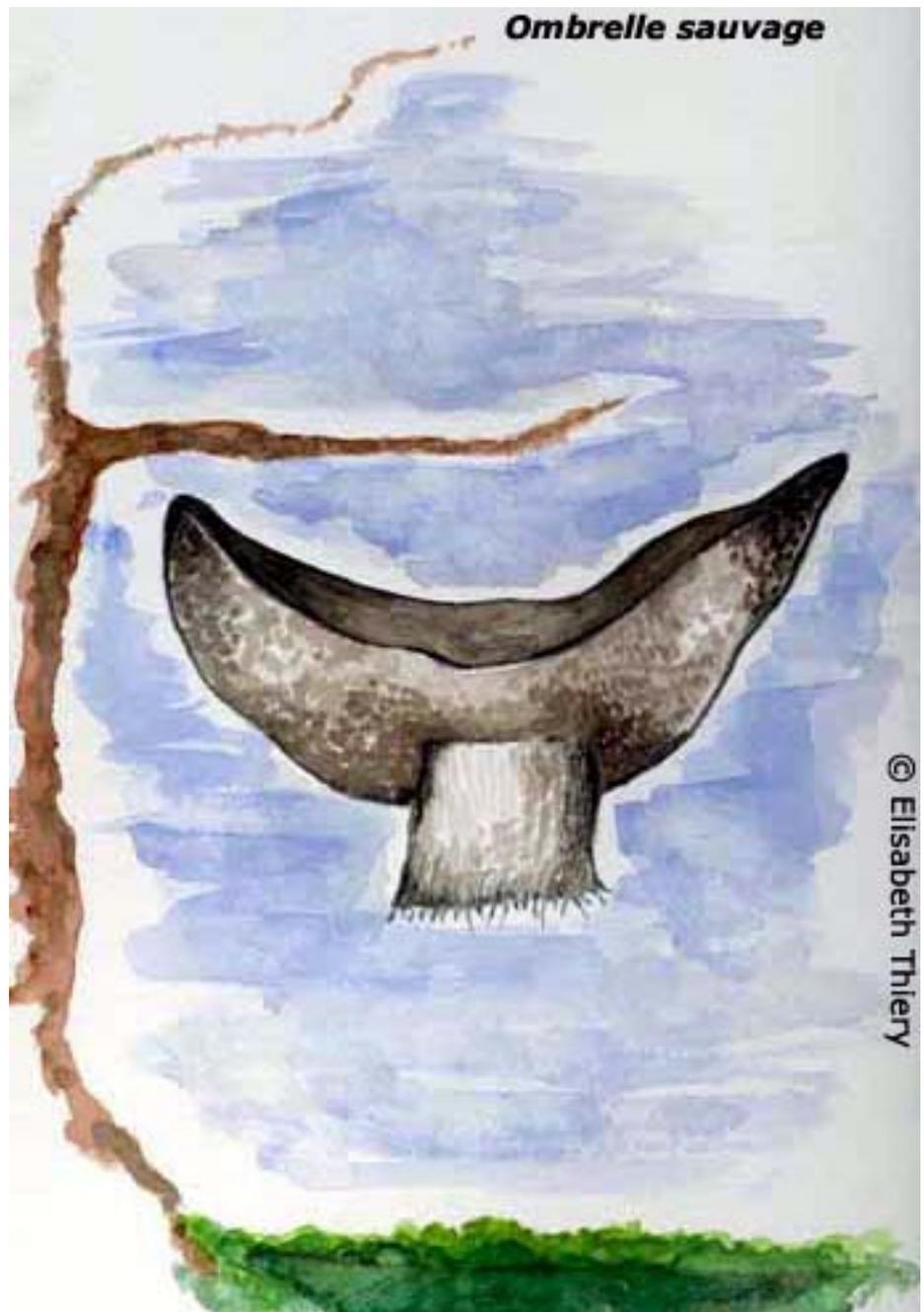
à un arbre, se nourrissant des mousses et lichens qui y poussent. A la fin de sa vie il se laisse choir et volète vers le sol qu'il fertilisera et ensemencera la prochaine génération d'ombrelles.

Bolet ombelliforme sauvage / ombrelle sauvage / ombrelle malsaine / ombrelle thanataire

[Conn. -6]

Habitat : sous-bois clairsemés (Rar -5)

Prolif. 10/6(Qualité 4)





Variété d'ombrelle noire de grande taille. Comestible.

Réussite normale : L'ombrelle sauvage est carnivore. Elle peut atteindre 1m d'envergure et se laisse choir au bas des branches pour capturer les petits rongeurs sous son chapeau qu'elle a la possibilité de refermer.

Réussite significative : Vraisemblablement obtenue par haut-rêve, à partir de l'ombrelle commune elle se déplace doucement mais furtivement et a la capacité de se camoufler vilement.

Réussite particulière : Les tubes de ce champignon suppurent un acide qui accélère la détérioration du cadavre qu'elle relâche rapidement pour s'en nourrir via l'humus. On prétend que certaines variétés peuvent atteindre des tailles gigantesques, de nature à inquiéter l'homme ou même un cheval. Il n'est pas malaisé de prêter de l'intelligence à ces plantes tant leur comportement a été étudié et créé pour en faire des prédateurs. Elles n'agissent cependant que par pur réflexe : monter dans les arbres et se lâcher rapidement lorsqu'une source de chaleur se trouve en dessous. Ces champignons ont une consistance charnue et ferme ainsi qu'un petit goût de viande et de noisette. Un délice.

Bolet phospho / Phospholet

[Conn. -6]

Habitat : Forêts d'épineux (Rar -7)

Prolif. : 1/1 sust (Qualité X)

Blanchâtre tout au long de la journée, ce bolet de taille moyenne émet une faible lueur dans la nuit.

Réussite Normale : Ce bolet n'est pas comestible et provoque des troubles gastriques pouvant clouer au lit les imprudents pour quelques jours. Les ennuis ne vont néanmoins jamais bien plus loin qu'une bonne diarrhée, parfois accompagnée de vomissements.

Réussite Significative : Dans l'obscurité, le phospholet retransmet la lumière qu'il a engrangée. La restitution est d'autant plus efficace que le champignon est rudoyé. Dans certaines contrées, comme par exemple dans le Val à l'Aïka on a coutume de confectionner des lampes avec ce champignon.

Réussite Particulière : Le PJ connaît une méthode de confection de lampe phospholette.

La phospholette / phospholux

En enduisant un phospholet d'un mélange de blanc d'œuf et de résine de bagdol on le préserve des ravages du temps. On le place alors dans une petite cage de verre au centre de laquelle il est monté sur un mécanisme à bascule et délicatement frappé contre les panneaux de verre de la lanterne à rythme régulier.

Différents modèles existent, variant surtout sur le nombre de champignon utilisés et sur la méthode de frappe du champignon. Certains se servent du mouvement du porteur, d'autres ont recours à de bien plus savants mécanismes.

On prétend aussi que certaines résines favorisent la luminescence et que certains mécanismes permettent d' "allumer " et d' " éteindre " à volonté le champignon.

Bolet révélateur (Epice d'humeur)

[Conn. -3]

Habitat : Forêts caduques tempérées humides (Rar -4)

Prolif. : 1/ ¼ sust (Qualité variable)

Le bolet révélateur se présente sous la forme d'un champignon trapu, à large chapeau de couleur brune, tacheté de gris. On le trouve principalement au pied des chênes de certaines régions tempérées mais humides, et la meilleure saison pour le cueillir se situe juste avant le début de l'hiver, quand le froid arrive. Le ramasser est une expérience surprenante pour qui ne connaît pas le champignon, car il est dur comme du bois. Une fois " l'écorce " enlevée, sa chair est spongieuse et tout à fait comestible.

Réussite Normale : La pulpe du champignon permet d'obtenir de très bonnes soupes, à l'odeur très forte et capiteuse. Certes, la soupe obtenue est de couleur brune, mais passé l'obstacle visuel, elle se révèle délicieuse.

Réussite Significative : La plupart des ignares jettent immédiatement l'écorce du champignon en le décortiquant comme une crevette. Ils ignorent totalement que l'écorce une fois moulue et laissée reposée durant toute une année acquiert des propriétés très intéressantes. Mélangée à un quelconque repas, la poudre brune agit comme un révélateur de pensée.

Si le goûteur a de mauvaises pensées (ou en a eu dans les 24 heures précédentes l'ingestion du repas), l'écorce va donner un goût effroyable à la nourriture. A l'inverse, une personne ayant agi tourné vers les autres (aider, écouter, soulager, ...) verra le goût du plat relevé et amélioré (considéré comme une qualité 5).

Le fait que la plupart des individus n'éprouvent ni l'un ni l'autre n'est qu'une preuve de la neutralité générale des humains, et un argument pour ceux qui prétendent que cette propriété du bolet révélateur n'est qu'une pure invention.

Réussite particulière (ou significative pour un haut-rêvant) : Beaucoup plus inquiétant, le bolet révèle également l'usage de haut-rêvanterie chez un goûteur : si le mangeur a pratiqué le haut-rêve durant la journée écoulée, il sera pris d'irrépressibles étternuements qui peuvent certes passer pour une allergie, mais qui aux yeux d'un homme averti sont autant de preuves d'usage de haut-rêve. La crise d'étternuements est d'autant plus grave que la haut-rêvanterie était intense (comptez un étternuement par point de rêve dépensé au cours de la journée écoulée par tranche de cinq minutes : un haut-rêvant ayant dépensé 10 points de rêve étternuera donc 10 fois en cinq minutes). Les effets du révélateur dans ce cas durent une demi-heure draconique.

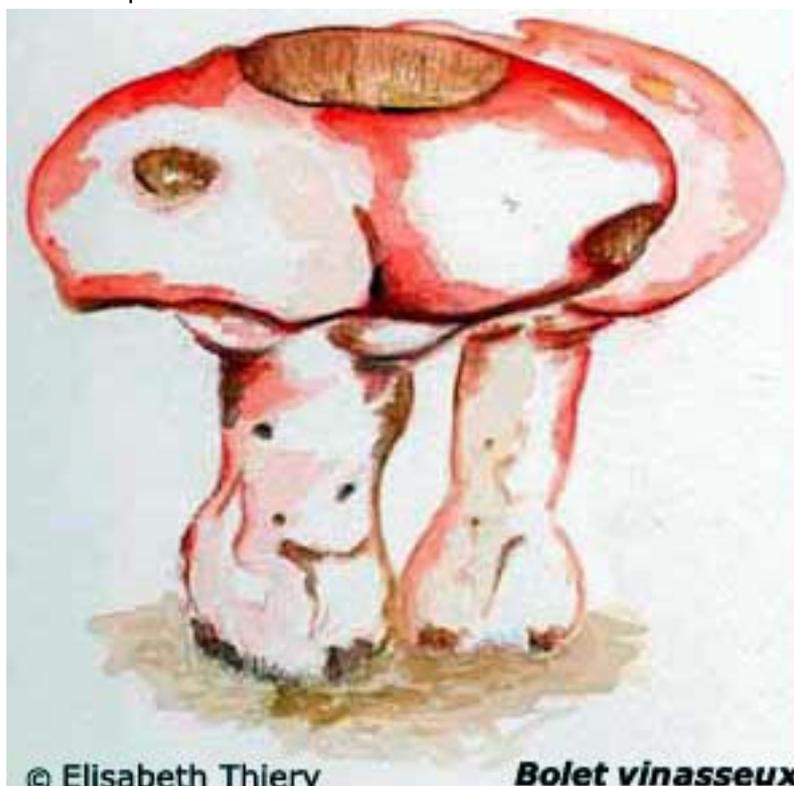
Bolet vinasseux / cuitard malodorant / trogne du père Oiram

[Conn. -1]

Habitat : forêts d'épineux (Rar -1)

Prolif. 33/10 (Qualité 2)

Ce bolet rougeâtre et rugueux doit son nom à sa forte odeur de vinasse et à sa forme qui n'est pas sans rappeler la trogne d'un ivrogne. Un jet d'Odorat - goût/Survie forêt à -2 pourra permettre de le repérer à l'odeur.



© Elisabeth Thiery

Bolet vinasseux

Réussite normale : De consistance spongieuse lorsqu'il est vieux, lorsqu'il est jeune il est suffisamment ferme et son odeur est suffisamment neutre pour en faire un comestible acceptable (tout au plus il n'est pas besoin de rajouter de vin dans la sauce). Il pousse généralement au pied des épineux par groupe de 5 à 100 spécimens plus ou moins espacés les uns des autres, en général par paires appuyés l'un sur l'autre.

Réussite significative : Il est possible de réaliser un traitement coriace contre la gueule de bois à l'aide des vieux spécimens séchés en tranches, réduits en poudre et inhalés (perte instantanée de 3 cases d'éthylisme). Un jet d'Intellect/Légende à -4 pourra apprendre au personnage que le nom commun de " trogne du père Oiram " provient d'un draconiste du Second Âge tristement célèbre pour n'avoir jamais dessoûlé de sa vie. Le bon père Oiram, ou " père marie haut " comme on l'appelait avait fait sien le record de mariages de têtes couronnées. Bien connu pour ses frasques éthyliques dans la sacristie on prétend qu'il était si saoul qu'il faisait écrire et lire ses messes par quelqu'un d'autre.

Cep abon / Engance des bois / Malheur du cueilleur

[Conn. -5]

Habitat : forêts de résineux (Rar -4)

Prolif. 3/1 (Qualité 0)

Avec un petit chapeau marron à tubes blancs, posé sur un gros pied en goutte d'huile, l'abon est l'archétype même du cep. Pouvant atteindre une dizaine de centimètres de haut, il pousse solitaire dans les tapis de feuilles mortes.



Réussite normale : Cousin très proche du cep itoupar tant de forme que de couleur, l'abon n'en partage malheureusement pas le goût. Si le premier est recherché pour ses qualités gustatives, le second est absolument à rejeter pour son goût exécrable de fosse sceptique. Comme en outre, il suffit d'un simple contact pour que sa saveur soit communiquée aux autres champignons, bon nombre de cueillettes sont régulièrement ruinées par la présence d'un de ces champignons dans le panier du cueilleur. La nuisance n'est pratiquement pas décelable à l'odeur, elle l'est beaucoup plus au goût. La majorité des cueilleurs expérimentés goûtent donc leurs ceps itoupars du bout de la langue avant de les mettre dans leur panier.

Réussite significative : Véritable régal du groin, on a vu des pactes scellés entre des villages et des bandes de pillards porcins. Ces derniers acceptant de laisser les villageois en paix pour peu qu'on les régale d'une bonne potée d'abons.

Cep itoupar

[Conn. -3]

Habitat : forêts de résineux (Rar -5)

Prolif. 30/10 (Qualité 4)

D'aspect très proche du cep abon, l'itoupar pousse généralement en amas d'une trentaine d'individus. Bien qu'assez rare, il est connu et reconnu pour ses qualités gustatives et ceux qui connaissent les emplacements se gardent bien de les transmettre.

Réussite normale : On cueille généralement ce champignon entre 3 à 6 jours après une averse. C'est en effet à ce moment qu'il est suffisamment développé pour qu'on puisse le distinguer sans se tromper, et que sa chair est la plus ferme. En outre, passé ce délai, une odeur ammoniaquée qui n'est pas sans rappeler l'urine de chat entache sa saveur, tandis que la chair devient lentement spongieuse.

Réussite significative : Ce cep est en outre fort apprécié pour ses propriétés de conservation. S'il est cueilli suffisamment jeune, séché au soleil il ne réduira pas trop, et son goût ne sera que peu altéré.

Plus délicates et surtout plus longues à réaliser, les conserves à l'huile permettent par contre, à l'instar du vin, d'en bonifier la saveur au fil des ans.

Flasculaire marbré ou "beau laid"

[Conn. -3]

Habitat : forêts de résineux secs (Rar -4)

Prolif. 5/15 (Qualité 1)

Champignon linicole, le flasculaire ne pousse que sur les souches presque sèches de résineux. Il se présente sous la forme d'une crête beige orangée reliée au bois par un pied ligneux.

Réussite normale : D'un intérêt culinaire moindre ce champignon pousse vite, et quand on connaît les coins on peut s'en faire facilement des platées.

Réussite significative : Aux dernières lueurs du jour, la crête se couvre de tâches bleuâtres qui semblent bouger doucement à la surface squameuse du champignon. C'est certainement cet aspect fascinant qui valut à ce champignon plutôt laid d'être qualifié de beau. A noter (pour les hauts-révants) que lorsque les taches commencent à apparaître sur le chapeau, la nature intangible du champignon est telle qu'il n'est pas rare d'y voir des signes draconiques s'y développer. Les signes apparaissent généralement autour de l'heure bleue et c'est aussi exactement à cette heure-là qu'ils sont les plus forts. A noter que ces signes résonnent fréquemment dans le même type de cases, les forêts, et qu'ils sont toujours associés à Oniros.

Lactaire d'Egoeu

[Conn. -4]

Habitat : sous-bois de feuillus (Rar : -8)

Prolif. : 30 / 8 (Qualité 5)

Le lactaire d'Egoeu est certainement le plus délicieux de tous les représentants de sa famille. Avec son chapeau orange au centre virant au turquoise sur les bords et son pied rosé il ne peut être confondu avec aucun autre champignon.

Réussite normale : Ce champignon est un mets exquis qui s'accorde en particulier très bien avec les viandes. Malheureusement, il est très rare.

Réussite significative : Avec ce champignon il faut absolument consommer un minimum d'un verre d'alcool, sans quoi on s'expose à de graves troubles psychiques allant des simples troubles de la vision aux hallucinations les plus perverses.



Amanita thanataria

Lépiote des guenilles / Lépiote thanataire

[Conn. -2]

Habitat : sous-bois d'épineux (Rar : -2)

Prolif. : 30 / 15 (Qualité 5)

Grand classique des forêts au même titre que l'amanite tue-mouches, la lépiote des guenilles ressemble beaucoup à cette dernière, si ce n'est que son chapeau est d'un noir profond et que les petits points blancs qui l'ornent forment plus ou moins nettement un motif de crâne aux tibias croisés.

Réussite particulière : Malgré son apparence peu engageante, ce champignon est un mets raffiné et délicieux. Les rares personnes à avoir tenté l'expérience ont gardé le secret pour eux.

Lichen du coucou

[Conn. -4]

Habitat : Désert chaud (Rar. -6)

Prolif. : une colonie (Qualité -)

Le lichen du coucou est un champignon d'un genre particulier qui ne se trouve que dans les zones arides et désertiques. Ses spores portées par le vent du désert parcourent des centaines de lieues avant de se fixer et de se développer. Également connu sous le nom de fléau du désert, il est à la source de nombreux accidents dans les villes du désert.

Réussite normale : Le lichen du coucou se présente comme une espèce de mousse polymorphe ; elle peut en effet prendre l'apparence de nombreuses substances, tant en terme de couleurs qu'en terme de motif. De fait, le champignon se fixe sur les murs, interpénètre les torchis, pierres ou tout autre matériel de construction et se développe de manière inaperçue sur tous les murs d'une demeure.

Réussite significative : Étrangement, le champignon parvient à se nourrir de minerai ; tous les éléments figurant dans les matériaux de constructions peuvent être digérés par le champignon, qui tout en progressant mange la matière sur laquelle il se fixe en la remplaçant.

Au-delà d'un certain seuil critique, le champignon ne parvient plus à assurer la solidité du bâtiment, et la maison finit par s'effondrer. Sans que l'on sache exactement comment, le champignon sait se développer pour retarder ce moment au maximum. Lors de l'effondrement, le nuage de poussière résultant contient les spores, emmenés par le vent vers une nouvelle cible.

Le seul moyen connu de repérer le lichen est d'humidifier les parois : sous l'effet de l'eau, le champignon prend une teinte rougeâtre révélatrice de sa présence. Une destruction par le feu est alors la seule solution pour éradiquer le parasite. Même ainsi un jet de Vue/Maçonnerie/0 est nécessaire pour constater cette curieuse différence de couleur.

Réussite particulière : On raconte que si un être humain respire suffisamment de spores, le champignon peut également se développer à l'intérieur de la victime, remplaçant peu à peu les organes jusqu'à provoquer la mort.

Des légendes prétendent que le champignon, après une durée de séchage du corps, et sous l'effet de champs magiques thanatosiens pourrait alors ramener le corps à la vie. Mais ce ne sont que des légendes...

Manyte cyprine

[Conn. -3]

Habitat : sous-bois tempérés (Rar -2)

Prolif. 20/8(Qualité 1)

Réussite normale : Champignon de taille moyenne, le chapeau est plat et les couleurs virent au rose violacé. Avec l'âge un creux plissé se forme au centre du chapeau qui exhume une substance lubrifiante utilisée par les prostituées de Haute Poussie pour palier à une éventuelle déficience naturelle lors d'affluence de travaux à la maison. Comestible il n'est pas pour autant, très prisé. Jeune il est fade, en vieillissant, il prend un goût équivoque.

Réussite particulière : Moins connues sont les propriétés spermifuges du pied de ce champignon, il suffit pourtant de couper le pied en petits cubes, de les faire sécher et de les mettre en la place.

Manyte phalocrate / champignon du mâle

[Conn. -4]

Habitat : marigots, forêts tropicales (Rar -5)

Prolif. 4/2(Qualité 2)

De forme phallique assez marquée, il arbore un gros pied blanc plus large et noueux à la base. Le chapeau de couleur beige rosissant avec l'âge ne se déploie que peu, si bien qu'on n'en voit jamais vraiment les lamelles. Avec l'âge un petit orifice se perce au sommet du chapeau qui laisse s'écouler un fluide visqueux. C'est cette dernière propriété qui classe ce champignon dans la famille des manytes.

Réussite normale : Donné à ingérer à une future maman ce champignon a la capacité d'influer sur le sexe de l'enfant à naître. Les femmes souhaitant avoir des enfants mâles ont souvent recours aux vertus de ce champignon.

Réussite Significative : Etrangement, ce champignon a aussi la réputation d'être un poison plus ou moins violent pour la gent féminine.

Un jet d'Intellect/Médecine à -4 permet d'apprendre qu'ingéré cru dans une proportion normale (1 repas peut suffire).

Lichen du coucou



© Elisabeth Thiery

Le champignon peut s'avérer mortel pour une femme (les hommes sont curieusement immunisés). Concrètement, on considérera qu'il s'agit d'une maladie dont la malignité est donnée par la Sust. ingérée. La périodicité est d'une journée, le dommage d'un point de vie. Si le champignon est cuit les effets nocifs sont considérablement réduits (on remplacera la perte de points de vies par une perte de points d'endurances et la période par deux heures).

La chance d'avoir un enfant mâle est de 1/2 sans ingestion, de 2/3 après ingestion cuite et de 3/4 après ingestion crue. Le jet de dé peut être tenté après chaque ingestion. Une fois fixé à mâle, le sexe ne changera plus.

Réussite particulière : Les propriétés actives du champignon sont plus concentrées dans le fluide qui s'échappe au sommet du chapeau. Les principes actifs présents dans ce liquide ont en outre la propriété de favoriser la fécondité. Certains remèdes miraculeux contre la stérilité masculine sont d'ailleurs confectionnés à partir de ce champignon.

La pilule du Dr Sucnip

Un jet d'Intellect/Alchimie à -5 permettra au personnage de connaître l'existence de cette pilule contre la stérilité. Une significative à ce jet lui permettra même, d'en connaître la recette.

" *Vaire pouillir une phinte te lait à fert fert pleu (-3), chetter guinsse ékailles te gopaux te chène tetans und medre la temi lifre te jampignon tetans unt attentre jefal-chefre (-2) buis fildrer tans un linche zerré. Ja.* " Un paraphe au document explique : " *ajouter quelques onces de sucre* ".

Celles-ci cristalliseront autour des copeaux de bois et formeront ainsi les pilules attendues. Prendre cette pilule dix jours de suite pour être vaillant le onzième.

Manyte phalucide / Manyte turgescence / Phale lucide / plaisir de la sorcière

[Conn. -2]

Habitat : forêts humides et marais malodorants (Rar -2)

Prolif. (Qualité 2)

Réussite normale :

Champignon à la forme phallique fort suggestive, il se compose d'une tige grise, épaisse, surmontée d'un petit chapeau verdâtre qui ne se sépare vraiment de la tige qu'en fin de vie. Comestible lorsqu'il est jeune, il n'a cependant que peu de saveur et la tige est coriace et très fibreuse. En fin de vie, la tige se ramollit et se décompose exhumant un liquide visqueux exhalant une odeur tenace de charogne.

Réussite significative :

De par sa texture ferme et sa forme, ce champignon est parfois apprécié des dames pour des qualités autres que gustatives. Beaucoup de chansons grivoises en vantent d'ailleurs les mérites.

Comme par exemple " La sorcière aime la forêt, la forêt aime la sorcière " (chant 0) et " La jouvencelle s'en va cueillir des champignons " (chant 0). On raconte aussi l'histoire du haut-rêvant et médecin émérite Egralne Sinep (Int/Légende -4) qui au Second Âge aurait fait fortune en proposant des prothèses oniriques à base de ce champignon.

Mok, champignon du psychopathe, champignon qui rend fou

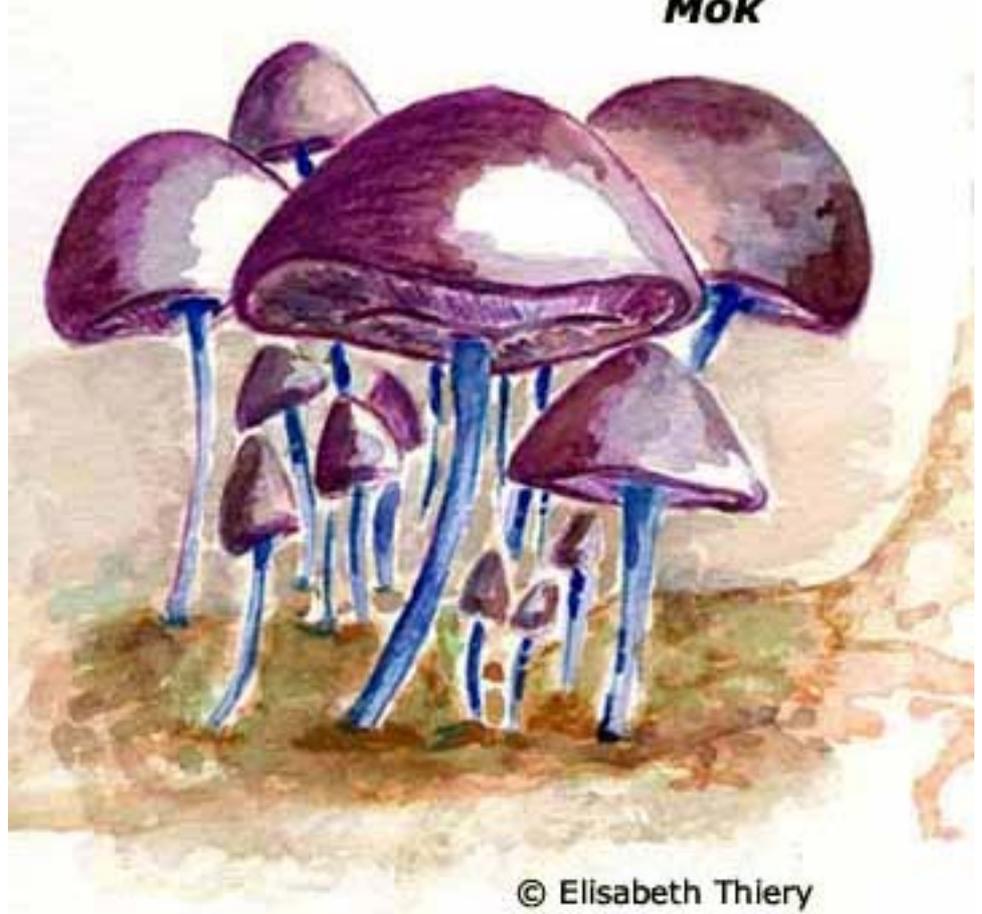
[Conn. -5]

Habitat : sous-bois sombres de feuillus (Rar -5)

Prolif. 50 (Qualité X/4)

Très joli mousseron violacé à lamelles mauves. Sa tige fine et cassante a une couleur virant au bleu, puis au blanc avec l'âge et peut atteindre les 15 cm. Le chapeau mauve a une forme d'ombrelle refermée et se déploie avec l'âge. Il mesure tout au plus 2 cm de diamètre. Pousse en touffes denses sur les racines apparentes ou les écorces basses des feuillus.

Mok



© Elisabeth Thiery



Réussite normale : Ce champignon est empoisonné.

Réussite significative : Plus connu sous le nom de " champignon qui rend fou ", la mok a la vilaine propriété de perturber les sens de quiconque la consomme. Les effets se font sentir SConstit. heures après ingestion. Le personnage ressentira d'abord de fortes crampes d'estomac, puis en fonction de sa constitution et de sa consommation les effets seront plus ou moins dévastateurs. Une variété de riz jaune assez commune et connue sous le nom de riz falip a la propriété de constituer un bon antidote contre ce mal. Il s'agit d'un riz très fin et au goût vaguement sucré. Seul inconvenient à cet antidote, il ne fonctionne que pris avant le début des effets.

Dans certains pays la mok est consommée dans des plats de riz falip. C'est le cas de la potée bleu-jaune ou du gratin fou.

Réussite particulière : Avec un jet d'Intellect/Médecine à -7 le PJ aura la possibilité de savoir extraire les principes actifs de ce champignon. Avec un jet d'Alchimie à -5 c'est un antidote que le joueur connaît.

Effets du champignon

Moins de champignons que le seuil de Constitution : perte d'autant de points de vie que de champignons ingérés, matérialisés sous la forme d'une blessure légère à l'estomac. Le sujet est en outre la proie à une forte fièvre et à des troubles de la conscience.

Nombre de champignons ingérés entre une fois et deux fois le SC : perte d'autant de points de vie que de champignons ingérés matérialisés sous la forme d'une blessure grave à l'estomac. Le sujet est en outre en proie à une fièvre dévastatrice. Entrant dans un délire paranoïaque il entreprendra de frapper rageusement tous ceux qui se trouveront à sa portée, et courra dans les rues à la recherche de victimes, d'où l'expression bien connue de " courir la mok " pour désigner une personne au comportement étrange, et dangereuse.

Manger plus de ces champignons signifie une mort dans d'atroces souffrances.

Les effets du poison s'estompent après deux fois le nombre de champignons ingérés en heures.

La mokette

(Intellect/Médecine -7)

Il s'agit d'un poison violent ayant pour effet de rendre la victime folle furieuse.

La préparation se fait en trois étapes : plonger les champignons frais dans de l'eau frémissante pendant 1 heure et laisser reposer 6 heures. Récupérer le surnageant. Le distiller.

Effets du poison : cf. effets des champignons et remplacer " champignon " par " goutte ".

Ce poison est efficace par ingestion. Très instable il peut être détruit par une exposition à une trop forte chaleur... Et non il ne faut pas fumer la mokette.

L'antimoque ou anamok

(Intellect/Alchimie -5)

Remède universel pour soigner les délirants. Le plus difficile est de leur faire boire la potion. De manière générale, ce remède soigne toutes les affections " non naturelles " du cerveau.

Fais bouillir une pinte de riz falip dans du lait d'hibours à vert vert bleu pourpre (4). Puis filtre le surnageant à la lueur de la lune. Fais revenir dans une poêle avec de l'ail et porte à pourpre pourpre (1) et consistance chèvre lapin renard (3). Réduis en poudre et mélange à du sirop d'orgeat, car c'est bon. Puis donne à boire au délirant.

Nigra marasmus / Marasme noir / Marasme du pendu / Potée du bourreau

[Conn. -6]

Habitat : cadavres (Rar -6)

Prolif. Par touffe de 3 à 50 spécimens (Qualité X)

Réussite normale : Petit mousseron noir qui pousse sur les parties humides des cadavres, généralement les yeux ou les muqueuses, parfois les plaies.

Réussite significative : Beaucoup de légendes courent sur ces champignons. En particulier on prétend que les bourreaux en agrémentent leurs repas. On dit aussi que ce champignon est la cristallisation des méfaits du cadavre, que plus le cadavre en est couvert, plus il avait de choses à se reprocher.

Réussite particulière : On a remarqué que plus la mort était lente plus les chances de voir ce champignon se former étaient grandes.



Pour les hauts-révants ces champignons sont la cristallisation des dernières pensées du mort, le fait est que chaque touffe contient un signe draconique contenant autant de points de sorts (exclusivement en thanatos) que la touffe contient de champignons. La difficulté est invariablement de 6 et la case une nécropole.

Russule empathique

[Conn. -5]

Habitat : Prairies/collines (Rar -2)

Prolif. : 15/ 2 sust (Qualité 2)

Ce champignon se retrouve en particulier au bord des prairies, et plus particulièrement au bas de collines herbeuses, là où les feuilles des arbres chutant en automne créent un lit d'humus favorable à son développement. De très petite taille, son chapeau étroit et sa couleur marron le rendent difficile à percevoir.

Réussite normale : Ce champignon provoque des effets hallucinogènes assez perturbants. Quand il est mangé, le monde se transforme et gagne une dimension supplémentaire qui fausse la perception normale. De plus, une transformation s'effectue chez toutes les créatures à proximité, qui prennent invariablement des teintes et des formes étranges.

Réussite significative : Les effets gagnent en intensité au fur et à mesure de la consommation, pour atteindre leur paroxysme dans les derniers grammes. La douleur subie est extrême, et les visions peuvent rendre fou ceux à qui elles s'appliquent. Quelques perturbations de rêve sont même à prévoir !

Réussite particulière : Bien que tout ce qui précède est vrai, il faut toutefois préciser la cible des effets. Car, chose que seuls les grands spécialistes savent (l'information ayant été communiquée par bribes pour ne garder que la partie spectaculaire), c'est le champignon lui-même qui ressent ces différentes altérations de l'environnement, jusqu'à son ultime bouchée, mortelle pour lui ! Pour le consommateur, il ne se passe absolument rien d'apparent, à moins qu'un lien empathique fort ait été créé avec la russule consommée.

De fait, ce champignon est souvent confondu avec une autre espèce, de même taille et même forme.

Heureusement, Berthon l'Halluciné a réussi à démontrer que nous étions bien en présence de deux espèces différentes. Cette découverte ayant été énoncée durant une crise de rires et de pleurs, il y a toujours encore quelques iconoclastes qui mettent en doute sa véracité. Tss... Tss...

Russule hermétique

[Conn. -3]

Habitat : forêts de feuillus (Rar -4)

Prolif. 4/2(Qualité 3)

Champignon de la famille des russules. Il se distingue par la couleur rouge sombre de son chapeau, virant à l'orange sur les bords.

Réussite normale : Son goût est loin d'être désagréable, mais il est généralement dédaigné des cueilleurs à cause de ses désagréables propriétés. Ceux qui en mangent sont en effet parfois atteints de problèmes d'élocution pour quelques temps.

Réussite significative : On connaît des cas de personnes qui n'ont plus réussi à communiquer pendant des années suite à une ingestion massive ou répétée de ce champignon. Généralement les symptômes sont longs à se déclarer. Un jet d'Intellect/Médecine à -4 permet de mettre un nom sur ce dérangement : l'aphasie ou plus spécifiquement l'hermétisme.

L'hermétisme

A chaque consommation, faire un jet de constitution écriture modulé par le nombre de Sust consommées depuis 30 jours. Le mal s'exprime sous la forme d'un effet immédiat et d'un effet cumulatif (ou à long terme).

Effets immédiats : Sur une réussite normale au jet de constitution on perd un point d'écriture. Sur un échec 2 points, sur un échec particulier 3 points en écriture et un en Intellect. Sur un échec total 4 en écriture, 2 en Intellect. Les points sont regagnés à raison de 1 par heure, l'écriture en dernier.

Effets à long terme : Sur un échec particulier on perd 1 point d'écriture et d'Intellect sur toute une année suivante, sur un échec total 2 points.



Le pain du bègue

(Intellect/Alchimie -6)

Toute sa vie Totomamas dede Lalabibie, grand alchimiste, mais aussi grand bègue essaya d'enrayer le mal qui lui liait la langue. Sans succès cependant, sa seule recette réussie devant en effet aller à l'encontre de ses aspirations, il finit par commercialiser sa formule d'aphasie.

Sur une réussite particulière le personnage pourra en avoir eu connaissance.

" Je jette ddddans la lattaaa annorrre uuun uuune dddeeeuudemi pinpinte d'ada d'adalcool. Poportta aaa ppoupour poup pouuurp pourpre veert bble bbleuuu bleu. Meet le l llll le cchampi cham champignon ddd dedans (une demi-pinte) ettt ettt écrase. Moooonte a bbbl bleu pourpre eeee eet aaaa aaajoute llll l le ddd ddddééé haccc coudre d'd'd' de jjj jjus d'd'd' de fffraise (pp pp'p'p pour le gout). Aaaattends cchccheval llaaaa laaapin chèèèch chèèèvreu et ajjjoute aaa aaal aaa aa la patte à pain. "

Inutile de préciser que peu de gens se sont risqués à tenter de réaliser cette recette qu'on continue pourtant à se transmettre depuis les origines... malheureusement de bouche à oreille.

Pour le GR : demi-pinte d'alcool à pourpre vert bleu bleu (-4) / une demi-pinte (3 Sust) de russule empathique bleu pourpre (-2) / cheval lapin chèvre (-3).

L'effet de l'ingestion d'un petit pain de 50 grammes est fulgurant : faites un jet de Constitution/Ecriture à -4 pour une réussite normale le personnage perd 1 point d'Intellect et d'Ecriture pour une journée, deux points pour deux jours dans le cas d'un échec normal, 3 dans le cas d'un échec particulier et 5 dans le cas d'un échec total. En cas d'ingestion répétée les effets sont cumulatifs.

Sacrum du dragon, épine suintante

[Conn. -5]

Habitat : neige montagnaise (Rar -5)

Prolif. 5/1 (Qualité X/5)

On le trouve généralement dans les neiges montagnaises. Jeune, il se présente sous la forme d'un œuf. On prétend d'ailleurs que c'est une variété d'oiseaux des montagnes qui les pond.

Si l'œuf n'est pas suffisamment couvé, il donnerait naissance au champignon plutôt qu'à l'oisillon. Le champignon développé et l'oiseau arborent d'ailleurs les mêmes couleurs. Le champignon se développe lentement, au cours des premiers mois une tige dure brise la coquille et se dresse lentement. Au cours des mois suivants le bout devient orangé et se gonfle, se déchirant et se trouant à certains endroits, donnant une apparence d'os sacral. Le champignon est vénéneux.

Réussite significative : Bien évidemment cette histoire d'œuf d'oiseau est, on ne peut plus fausse. Par contre, il est vrai que le champignon pousse sur les excréments de ces oiseaux, on peut donc aisément repérer en cherchant des nids.

Réussite particulière: La tige contient un poison violent, seules les parties orangées sont comestibles, et encore elles ne le sont que lorsqu'elles commencent à suinter. Néanmoins, le chapeau séché est un mets de choix et parfume facilement et avec bonheur un plat pour 10 convives (qualité 5).

Poison dragon

Malignité : 7

Périodicité : 1 round

Dommages : 1 point de vie, 1 point de rêve non récupéré

Remèdes : -5 liqueurs de Bagdol +12, Topazoïne +10

Souffle-rêve

[Conn. -4 (-2 si Légendes supérieur à +1)]

Habitat : Forêts denses (Rar -6)

Prolif. : 1/ ½ sust (Qualité 1)

Champignon à lamelles larges de couleur grise, approximativement de la taille d'un dentier humain, qui pousse sur le tronc des arbres, généralement dans les forêts sombres. Une trop forte lumière aurait en effet tendance à le dessécher et le tuer.

Réussite normale : Ce champignon peut être dangereux pour la santé. Sa consommation est donc déconseillée. De toute façon, sa texture crayeuse est très désagréable sous la dent, et les couteaux ont du mal à produire des coupes franches...



Manger ces champignons du néant équivaut à perdre une partie de son propre être, ce qui se traduit par un affaiblissement qui peut provoquer la mort. Les autres champignons peuvent par contre être assez bénéfiques : leur consommation permet au voyageur de voir dans l'autre rêve (auquel était relié le souffle-rêve) comme s'il assistait à un spectacle. Ces visions aléatoires peuvent se produire n'importe quand dans les 12 heures suivant la consommation.

Préparé à l'aide d'un processus alchimique, le champignon peut même provoquer une déchirure vers le rêve désigné, rien qu'en avalant la potion ainsi produite.

Souffle-rêve de limbes : l'ingestion d'un tel champignon est gérée comme un poison particulièrement virulent. M : 5 \ P 1 heure \ D6 \ Tournegraille +10, Perle de Bjwal +8

Potion de change-rêve

Une moitié de souffle-rêve doit être tassé et pillé jusqu'à obtenir une consistance lapin-hibou-renard (-3) puis mélangé avec de l'obysuym gris et de l'eau alchimiquement pure, chauffé à température glauque-vert (-2). Refroidi jusqu'à température ambiante, le mélange doit ensuite accueillir le reste du champignon coupé en cubes, pillé à nouveau jusqu'à obtenir une consistance Cheval-Cheval-Mouton-Hibou (-4). Enfin, ajouter un peu de jus de floume infestée de floumettes et cuire la mixture à Brun-Brun (-1).

Il n'y a aucun moyen de savoir si le mélange est bien formé avant de le goûter. En cas de réussite, une déchirure de rêve se crée immédiatement, centrée sur le buveur et menant vers le rêve auquel était relié le souffle-rêve. En cas d'échec, le mélange provoque des vomissements irrépressibles et très douloureux (perte d'un point de vie en cas d'échec à Constitution/-6) et le champignon est bien sûr perdu.

A noter que la potion doit être fabriquée dans les 24 heures suivant la cueillette du champignon.

Réussite Significative : Lorsqu'on se trouve à proximité d'un tel champignon, il n'est pas rare de percevoir des bruits étranges. Le souffle-rêve peut en effet être en relation directe avec un autre rêve, dans lequel pousse un autre champignon du même type. Comme ces champignons poussent en général dans des lieux obscurs, les bruits se limitent souvent à ceux de la forêt, ce qui rend l'interprétation des bruits difficile. Comment différencier les bruits venant du champignon des bruits environnants ? Cela n'a pas empêché plusieurs voyageurs de chercher en vain l'origine des cris de détresse d'une demoiselle alors que ce cri a été poussé dans un tout autre rêve !

Réussite Particulière : Certains de ces champignons semblent directement reliés aux limbes. On ne peut pas les différencier des souffle-rêves normaux, sauf lorsqu'on est sûr d'entendre un bruit provenant d'un autre rêve.



Vessie d'Amaskynée de Léonard d'O

[Conn. 0]

Habitat : Tous (sauf glaces) (Rar : de 0 à -10)

Prolif. : colonies de 5 à 20 individus (Qualité 1)

De forme généralement oblongue et boursouflée, ce champignon se présente sous de très nombreuses variétés, de différentes formes et couleurs. Toutefois, on ne trouve jamais, jamais deux variétés différentes à moins d'une centaine de mètres l'une de l'autre, et certaines espèces ne se rencontrent que dans des lieux improbables (au fond des puits de latrines pour les mauves, entre les orteils d'oliphants pour les jaunes, etc.).

Ce champignon fut étudié de manière intense par Léonard d'O, un savant-peintre qui lui consacra quasiment sa vie entière et un ouvrage discutable, l'état de santé mentale du vieil homme n'étant plus au mieux vers la fin de son écriture.

Réussite normale : Léonard l'apprit à ses dépendis, la simple présence de spores d'une autre espèce de vessie suffit à déclencher une réaction ; les champignons se mettent à exhumer une liqueur huileuse colorée dont la chrominance dépend des deux espèces ainsi mises en rapport. Attention donc aux vêtements à proximité du lieu de stockage des champignons. Le processus s'achève invariablement par la liquéfaction du champignon.

Réussite significative : La constitution d'une collection complète de couleurs rendit fou Léonard d'O, qui en perdit jusqu'à sa mémoire et en particulier le nom de sa ville de naissance. En effet, le nombre de combinaisons de couleurs est absolument gigantesque, et certaines espèces sont plus rares que d'autres. Certaines couleurs particulièrement recherchées peuvent atteindre des sommes très importantes sur le marché de l'art (jusqu'à 30 pièces d'or !) tandis que les plus communes ne valent que quelques deniers. Hélas, une autre propriété des couleurs des vessies d'Amaskynées est qu'elles ne se mélangent jamais ! On trouve donc des compositions d'artistes pauvres assez faibles en couleurs tandis que les peintres ayant consacré leur vie à la recherche de ces encres spéciales peuvent produire une œuvre riche et quasi-éternelle, les couleurs ainsi obtenues ne pâlissant jamais !

Une science très complexe, la chromatospore, permet d'étudier ces couleurs et de stabiliser les spores. Le but principal de la science est de donner un nom à chaque couleur obtenue par la combinaison de deux espèces. Inutile de dire que les spécialistes en chromatospore sont de plus en plus rares, et que ceux qui restent sont souvent d'un abord très ennuyeux.

Réussite particulière : D'après les carnets fragmentaires du peintre sinoque, issus eux-mêmes de recherches bibliographiques anciennes, il y aurait en tout 32 382 couleurs théoriques possibles. Ce résultat laisse parfois les mathématiciens qui ont calculé qu'il pourrait y avoir 255 espèces de ces champignons, mais cela signifierait qu'il manque 3 couleurs au résultat de Léonard d'O. S'agit-il d'une grossière erreur de calcul du savant ou cela implique-t-il que trois combinaisons ne donnent pas de couleur unique ? Y aurait-il un rapport avec la couleur invisible que cherchait Léonard sur les derniers moments de sa vie, alors qu'il tentait d'arracher un champignon du dos d'un cougard avoué ?

OUVRAGES ECRITS

Essoufflés et soufflés

Par Temroug de Rouge-Damins

Diff. -3, tâche 10, botanique 5 (max : +1), cuisine 10 (max : +3)

Livre traitant de la cueillette de l'essoufflé et des différentes manières de l'accommoder. En particulier on trouvera trois recettes de sauces ainsi qu'une dizaine de plats, dont une bonne demi-douzaine de soufflés.

Les plaines herbeuses / Des plaines herbeuses aux cachots humides

par Olop Ocrum le voyageur

Diff. -5, tâche 20, légende 5 (max : +8)

Il existe deux impressions de ce livre écrit en prison par le grand voyageur Olop. Ignorant des revers politiques et diplomatiques qui ébranlaient son pays, Ocrum fût fait prisonnier par une armée alors en guerre avec son pays. Jeté dans les cachots d'Esinev, il mit ce temps à profit pour écrire son voyage.



Libéré quelques années plus tard après la signature d'un traité de paix entre la ville d'Esinev et celle d'Ecnerolf dont il était issu, Olop agrémenta son récit d'une préface d'une trentaine de pages dans laquelle il régla ses comptes tant avec les soudards d'Esinev qu'avec ses ennemis politiques Ecnerolfois qui l'avaient laissé choir et moisir dans les geôles ennemies.

Le livre compte près de cent cinquante pages. Il décrit parfaitement les mœurs et coutumes des habitants des prairies d'Escrofulé, une vaste plaine herbeuse. En particulier une quarantaine de pages est consacrée aux diverses utilisations que les habitants de la plaine font d'un champignon qui pour eux représente la survie : la vesse pleine. On apprend, comment ils préparent et tannent sa peau pour en faire une sorte de cuir, comment ils en font divers objets, de la sacoche au tambour ou encore comment ils la préparent pour la conserver: du fumage à la conserve à l'huile en passant par la salaison.

Le beau laid s'attend

d'Analphonse de Labie

Diff : -4, tache 10, Botanique 6 (max : +3)

En plus pour les hauts rêvant : Diff -4, tâche 10, Oniros 6 (max : +6)

Analphonse était un mycologue haut-rêvant bien connu de la fin du second âge. Plusieurs ouvrages traitant de ses promenades mycologiques ornent les étagères des grandes bibliothèques. Parmi ceux-ci, un des moins connus et écrit sur la fin de sa vie est destiné à l'unique étude du flasculaire marbré, un champignon fascinant s'il faut en croire l'auteur.

Dans une première partie, l'auteur décrit la forme et les lieux où pousse ce champignon, ne s'attardant que peu sur ses propriétés gustatives. En particulier, un joueur qui aura lu ce livre aura un bonus de +4 pour reconnaître un flasculaire.

Dans une seconde partie, il décrit ses nombreuses contemplations du champignon, s'attardant sur les évolutions quotidiennes de tel ou tel spécimen. Le profane s'ennuiera à mourir, le haut-rêvant y verra là une nouvelle méditation, et s'il est perspicace, devinera même la forte probabilité de présence de signes draconiques sur ces champignons.

Méditation d'Analphonse de Labie

Sujet : Botanique (étude du flasculaire)

Objet : un flasculaire

Heure : Lyre

Purification : Se frictionner le corps avec de l'humus

Vêtue : nu

C. antérieur : avoir mangé des champignons dans l'heure précédente.

TMR : Forêt

La grande histoire du peuple d'Eumicose

D'Erodisi Sacud de Pédonculombélaire dit " le renfermé "

Diff : -4, tâche: 10, légende: 10 (max : X)

Narration de la grandeur et de la décadence d'une peuplade étrange qui aurait prétendument existé durant le Premier Âge. Le peuple d'Eumicose, tenant à la fois de l'animal et du végétal, aurait régné sur une grande forêt et aurait succombé à l'avancée perpétuelle de l'être humain et de la déforestation massive qui s'en serait suivie. Certains prétendent qu'Erodisi Sacud aurait tiré cette fresque de la traduction de textes anciens. D'autres prennent cette histoire comme une fresque morale annonçant le déclin du Second Âge lié à l'industrialisation et la pratique toujours plus grande de la haute-révanterie... Sacud aurait-il été un visionnaire ? La plupart des gens néanmoins se contentent de prendre sa rarissime œuvre comme un recueil de poésies et de contes pour enfants...

La sublime mycause

Traité sur les infections mycologiques par Mme Claude de l'Académie uro-génitale de Haute Poussye

Diff -4, tâche : 18, botanique 5 (max : +4), chirurgie 5 (max : +2), médecine 10 (max : +3)

Le livre constitue une anthologie exhaustive des moisissures parasitaires du derme humain. La Haute Poussie étant réputée pour son commerce des plaisirs, il n'est pas étonnant que le présent ouvrage soit résolument tourné vers ces parties qu'on dit honteuses de l'anatomie humaine.

Un premier chapitre (Vertus et bains de siège) écrit en collaboration avec sa consœur Erika d'Euzaraille, maîtresse de conférence.

Y sont présentés un ensemble de recettes usuelles à base de plantes concernant la toilette intime et la contraception.

Un second chapitre (Chancres et mycoses) traite des mycoses se développant sur les plaies ou les autres infections.

Un dernier chapitre (Mycoses spontanées) traite des mycoses se développant spontanément sur la peau. On y apprend d'ailleurs que certaines des recettes données dans le premier chapitre ont pour effet de favoriser la pousse de mycoses.

De manière générale, l'ouvrage ne se contente pas de donner une description des infections, il donne aussi des conseils de traitements.

Mycologie pédestre – Promenade sur les champignons

par Mycos Safaimalsisakas

Diff. : -2 (Si Ecriture est supérieure à 0, rajoutez l'inverse de Ecriture, minimum -6), Tâche : 20, Botanique 10 (max : +6)

Berger opiniâtre, Mycos, habitué aux promenades solitaires, avait pris pour habitude de cataloguer, décrire, et tester tous les champignons qu'il rencontrait sur son chemin. Apprenant à lire avec un vieux de son village, il partit rapidement avec son troupeau, goûtant les plantes inconnues qu'il rencontrait. Dès sa première expérience, il changea complètement de rêve sans en garder aucun autre souvenir que celui d'un poisson parlant qui bondissait au-dessus de ses moutons, devenus bariolés. Au fil de ses voyages, il perdit de plus en plus de moutons en route, mais remplit ce qui allait devenir son chef-d'œuvre (d'ailleurs, son seul livre). Il mourut en tentant de voler par-dessus un gouffre en s'accrochant aux ailes d'un Kracoukas mauve.



Helvella Thanataria

Son dernier mouton, orphelin, l'attend toujours au bord du ravin, paraît-il... Le livre de Mycos est écrit avec les pieds. C'est du moins ce que pensent les rares érudits qui eurent assez de patience pour arriver au bout. De culture, disons, légère, l'ouvrage fourmille de fautes de grammaire, de syntaxe, avec notamment une forte propension à remplacer des adverbes par d'autres, rendant la compréhension problématique. Si l'enthousiasme y est, le manque de capacité à communiquer avec ses pairs est vraiment pénible.

Ainsi peut-on lire à propos des plurules purulentes (que Mycos nomme multeurs ensonboncées) : " *Le nombre rhétorique sur la somme d'eux-mêmes est presque égaux à leurs odorats surdéveloppés en beaucoup plus encore* ".

Quoiqu'il en soit, il est dommage que la littérature scientifique ne compte pas autant de ces brillants ingénus qui font avancer les limites de l'alphabétisation.

Commentaire académique de la mycologie pédestre

par Appolonius le Docte

Diff. : -6, Tâche : 10, permet d'annuler le malus inverse du livre de Mycos Safaimalsisakas

Elu par ses pairs " courageux parmi les courageux " (et plus tard, grâce à l'achèvement du livre : grand Pédagogue Podologique), Appolonius s'attela au travail phénoménal de rendre accessible le travail du berger Mycos.

Le résultat : un ouvrage de référence de plus de 120 pages, expliquant dans un langage universitaire profond les tournures de phrases de Mycos, indiquant également l'origine des confusions et quelques indices sur la manière de contourner la difficulté d'enseigner la règle de grammaire aux jeunes apprenants.



Evidemment, la possession de l'ouvrage de Mycos est également nécessaire pour comprendre le livre. Les paragraphes étant introduits par la référence à ce dernier : "Page troisième, paragraphe antépénultième, prime phrase : nous constatons ici un cas typique d'abus de langage provenant de la région de Okoiffoeur, fait étonnant puisque l'auteur semble ne jamais y avoir séjourné".

A noter que le livre donne également un bonus de 20 points d'expérience en "Pédagogie/Grammaire".

Le grand livre des moisissures

de Rodolph sucum dit "l'humide"

Diff : -5*, tâche 15, botanique 10 (max : +6), lecture 5 (max : +4), légende 5 (max : +4)

En plus pour les haut-rêvants : oniros+lecture à +5, tâche : 5, oniros 10 (max : +3)

*(pour une raison étrange, les pages des trop rares impressions de cet ouvrage sont généralement en mauvais état de conservation, humides et pleines de taches noires et oranges)

Cet ouvrage traite entre autre des glyphonges, une variété de moisissures qui s'attaquent exclusivement aux signes tracés volontairement. D'après Sucum, certaines sont spécialisées dans les encres, d'autres dans la pierre, le bois, l'argile, etc. Certaines glyphonges sont multi-support. Les actions des glyphonges sont différentes en fonction de sous classes : certaines détruisent le support, d'autres au contraire le réparent, d'autres enfin ont tendance à l'uniformiser ou encore simplement à le modifier. Certaines glyphonges spécialisée dans les textes, et appelées pour cela catégories analphonges, changent par exemple toutes les lettres d'un texte en une succession d'une lettre unique... Ou pire, changent le sens même du texte.

Le grand traité de peinture de Léonard d'O

Cet ouvrage plusieurs fois centenaire, n'a toujours pas été égalé, du moins pas en ce qui concerne le chapitre concernant l'utilisation en peinture des vessies d'Amaskynée. L'auteur fait en effet référence dans cette science de la peinture dont il est le précurseur, la chromatosporie, qu'il définit lui-même comme

la " science observant et décrivant la synthèse sporée de la lumière ".

Chapitre I (De l'observation et de ce qui ne s'apprend pas dans les livres en général)

Diff : -4, tâche 6, légendes 2 (pas de max)

Autodidacte, Léonard eut à souffrir toute sa vie du dénigrement de ses contemporains élèves et professeurs de l'Académie. Dans ce chapitre, l'auteur s'éternise en règlement de comptes, leçons de savoir-vivre et remontrances. Il reproche entre autre à ces individus d'avoir tellement passé leur temps à compulsiver des livres qu'ils en auraient oublié de réfléchir et de voir par eux-mêmes. D'aucuns auraient d'ailleurs fort basement fait remarquer à l'auteur que lui-même était en train d'écrire un livre... Na!

Chapitre II (De l'œil et du trait)

Diff : -3, tâche 15, dessin 15 (max : +4), Vigilance 5 (max +2)

Traite du dessin en général. Liste de conseils pour éduquer l'œil, traité sur la perspective, discours sur le contour et la forme. L'auteur va même jusqu'à expliquer la meilleure façon de tailler ses crayons et ses plumes, ou jusqu'à donner les meilleures heures de la journée pour dessiner.

Chapitre III (Chromatosporie et science de la couleur)

Diff : -6, tâche 15, Dessin 10 (max : +6), botanique 10 (max : +6)

Gain d'un bonus de +1 lorsqu'on se sert d'extraits de vessies d'Amaskynées pour la peinture.

Cette partie de l'ouvrage, décrit les tables et règles de combinaisons de couleurs, et est extrêmement ardue à lire pour le profane. De plus, grand farceur s'il en est, Léonard n'a pas cessé d'introduire des erreurs dans son texte pour les dévoiler quelques pages plus loin afin de s'assurer que le lecteur reste bien attentif. Combien de peintres ont-ils recouvert leur toile de noir suite à une lecture peu attentive ? Quoi qu'il en soit, ce volume fait toujours référence en matière de chromatosporie, et aucun ouvrage de vulgarisation n'a été écrit depuis (bien au contraire... d'où la disparition progressive de cette science pourtant prometteuse !)

Annexe (De la cueillette à la préparation des couleurs)

Diff : -5, tâche 10, botanique 4 (max : +3), alchimie 10 (max : +6)

Écrite en collaboration avec Allan dit "le terne", spécialiste en champignons, cette section est entièrement dédiée à la description, la cueillette et la préparation des vessies d'Amaskynée.

Les Cahiers fongiphoniques de l'Académie

d'Ignuf Ed Togguy, grand recteur de l'académie d'Acapello

Recueil en 6 volumes des oeuvres les plus célèbres composées à l'Académie de musique fongiphonique d'Acapello.

Une petite introduction apposée à chaque cahier relate l'histoire de l'Académie de musique d'Acapello qui dans les premiers moments du Troisième Âge avait mis à profit les qualités intrinsèques du bolet labial et en avait fait sa spécialité musicale. Il faut dire que c'est justement dans cette partie du rêve qu'au sortir du Second Âge les champignons crieurs étaient apparus (très probablement que le dragon Lulujifontrifonlu avait été inspiré par ladite académie lorsqu'il rêva de ces champignons). La lecture de cette introduction en Intellect/Ecriture à -2 procurera 6 points d'expérience en légende à un individu ne possédant pas plus de 5 dans cette compétence.

Dans chacun des ouvrages suivants, on trouve un certain nombre de compositions regroupées par thèmes. La difficulté indiquée entre parenthèses correspond à la difficulté d'un jet d'Intellect/Musique correspondant à la lecture et la compréhension des œuvres (essayer d'imaginer quel peut en être le résultat). Bien sûr, la recherche de bolets labiaux correspondants aux œuvres est nécessaire pour tenter de les exécuter ! Les partitions risquent fort de rester très cryptiques pour les non-initiés.

- **Accords à cris (-3)** : Opéras pour plus de 200 instruments fongiphoniques et chœurs.
- **Symphonies criardes (-5)** : Œuvres orchestrales pour plus de 200 instruments fongiphoniques.
- **Percussions polyphoniques (-6)** : Œuvres expérimentales exploitant les propriétés de résonance des champignons. Demandent une bonne maîtrise du bâillon.
- **Le cri et le rôle (-4)**: Recueil de concertos pour voix et champignons.
- **Quintets pour micauses (-3)** : comme son nom l'indique, ce recueil traite de morceaux interprétés avec cinq bolets aux propriétés choisies selon des normes expliquées en début de volume.
- **Partitions héroïques (-6)** : Recueil de symphonies, duos et solos, réalisées quasi exclusivement sur des instruments à bolets coureurs. Pour jouer ces partitions les jets seront à faire sous Mêlée / Musique.



(Pièce III) Mounate

Scénario Rêve de Dragon par Benjamin Schwarz

Dans le val à l'Aïka, au milieu de collines toujours rouges et constellées de feuilles mortes, on peut trouver un curieux village constitué d'une quarantaine de familles et de bâtisses. De bâtisses ai-je dit ? Ici on les appelle des " fongices " car elles sont édifiées dans le corps d'immenses champignons. " C'est l'automne " dites-vous ? Non. Mais vous n'en êtes pas loin, vous êtes à Mounate.

Ce scénario suppose que le lecteur possède l'aide de jeu sur les champignons écrite par Mario Heimburger et Benjamin Schwarz dans le cadre du webzine Eastenwest. La possession de cette aide de jeu n'est pas absolument nécessaire à la compréhension, mais elle l'enrichit beaucoup.

La forêt de l'Aïka

Pour arriver à Mounate les joueurs traverseront les forêts de l'Aïka, de vastes étendues de feuillus, aux couleurs chatoyantes comme un été indien. Il faut dire que les arbres de cette vallée ont la particularité de s'attarder sur la période de la chute des feuilles. Si la pousse est accélérée et s'effectue en quelques journées à peine, la période de la chute, elle, se déroule dans le temps normal. Il y a donc entre trois et quatre automnes par an, ce qui explique l'épais tapis de feuilles qui compose le sol.

ARRIVEE AU VAL A L'AÏKA

Les voyageurs se réveillent sur le versant d'une colline boisée, à l'abri de grands chênes aux troncs massifs et droits. Visiblement ils ont dû s'endormir ici à même l'épais tapis de feuilles sèches. Au centre du campement improvisé un disque de pierre circonscrit l'emplacement d'un feu qui n'est plus que braises crépitantes et cendres. La luminosité décroît doucement et l'air se fait plus frais, plus humide, cependant que les personnages sortent de leur torpeur. L'aurore n'est pas loin.





Aucun d'eux ne se souvient de son rêve qui pourtant était bien prenant. Seules leur restent les dernières mélodies d'un air lancinant... Du violon ? Du luth !

Rêve d'archétype

Tout du long de ce scénario et de manière croissante depuis leur première nuit, les PJ's seront la proie d'un rêve d'archétype. Ils se verront assis dans une salle gigantesque et merveilleusement ornementée. Assis au milieu d'autres gens, ils écoutent une personne jouer d'un instrument à corde, un luth pour les moins incultes en musique.

Bien qu'ils ne le sachent pas, les joueurs sont en train d'assister à un concert du grand Kranf. La musique est ensorcelante et les PJ's aimeraient réellement l'entendre à nouveau, de vive oreille.

C'est au milieu de ce récital que Kranf devait perdre la raison. Les joueurs assisteront certainement à la scène au bout de quelques nuits passées à rêver.

Rapidement ils se rendront compte que leur équipement a disparu. L'essentiel étant de rendre les PJ's dépendants des villageois, libre au gardien de ne pas les démunir totalement. Une inspection des environs (Vue/Survie en Forêt/0) révèle la présence de traces. Un sillon dans les feuilles semble en effet descendre (ou monter ?) la colline. Des voleurs ? Une réussite particulière révélera qu'il s'agit plus sûrement de gliers. Quant à en connaître le nombre... Ces bestioles là ont la fâcheuse habitude de marcher dans la trace du premier.

◆ Prélude à la soirée

Le meneur aura soin de broder sur cette introduction. Pourquoi pas une rencontre avec un cure-oeil perché sur une branche ? L'ambiance se veut tout de même plutôt calme comme un sous-bois d'automne à la nuit tombante.

La journée semble donc vouloir se terminer avec les personnages marchant péniblement dans 30 cm de feuilles mortes à la lumière déclinante quand ils aperçoivent une lueur entre les arbres. Il s'agit d'un miqueux qui s'en revient au village, son panier bien rempli et sa petite lanterne mycomorphe à la main.

L'homme regardera les joueurs d'un air suspicieux, mais se détendra bien vite en comprenant qu'il s'agit de voyageurs perdus et non d'habitants de Mounate qui l'auraient suivi pour percer le secret de ses coins à champignons. C'est que dame, on donnerait cher à Mounate pour savoir où cette vieille carne d'Obet va chercher ses lactaires d'Egoeu.

Le vieil homme invitera les voyageurs à le suivre à Mounate où à l'entendre, il y a une auberge tenue par une dame de caractère, mais au cœur d'or. Pas d'argent ? Pas d'équipement ? Qu'à cela ne tienne on trouvera une solution là-bas.

◆ Le village de Mounate

Niché dans une clairière à flanc de colline, à quelques centaines de mètres en retrait de la rivière Cosyme, le village de Mounate ne laissera pas d'étonner les joueurs, ne serait-ce que par ses fongices, ces fameuses habitations creusées dans le corps d'énormes champignons qui ne poussent d'ailleurs qu'en cet endroit précis du val mais aussi du rêve. Certaines de ces habitations sont séculaires, car les Mounati savent s'occuper de leurs maisons en vrais mycophiles.

Kranf Appaz

Qui ne connaît pas la renommée de Kranf Appaz ? Certainement ceux qui rateront leur jet d'INT/Légende à -6 ! Les autres sauront qu'Appaz était un musicien du début du troisième âge réputé pour son génie. Il serait devenu fou sur scène en plein milieu d'un récital.

Significative : les PJ's sauront qu'Appaz était luthier et que les instruments qu'il a confectionnés à l'époque se vendent actuellement de petites fortunes. Un jet à -2 en Intellect/Musique leur permettra de reconnaître un instrument réalisé par le célèbre musicien.

Particulière : Kranf était originaire du village de Mounate et à la qualité et à la conservation de certains de ses instruments on le suspecte d'avoir été haut-rêvant.

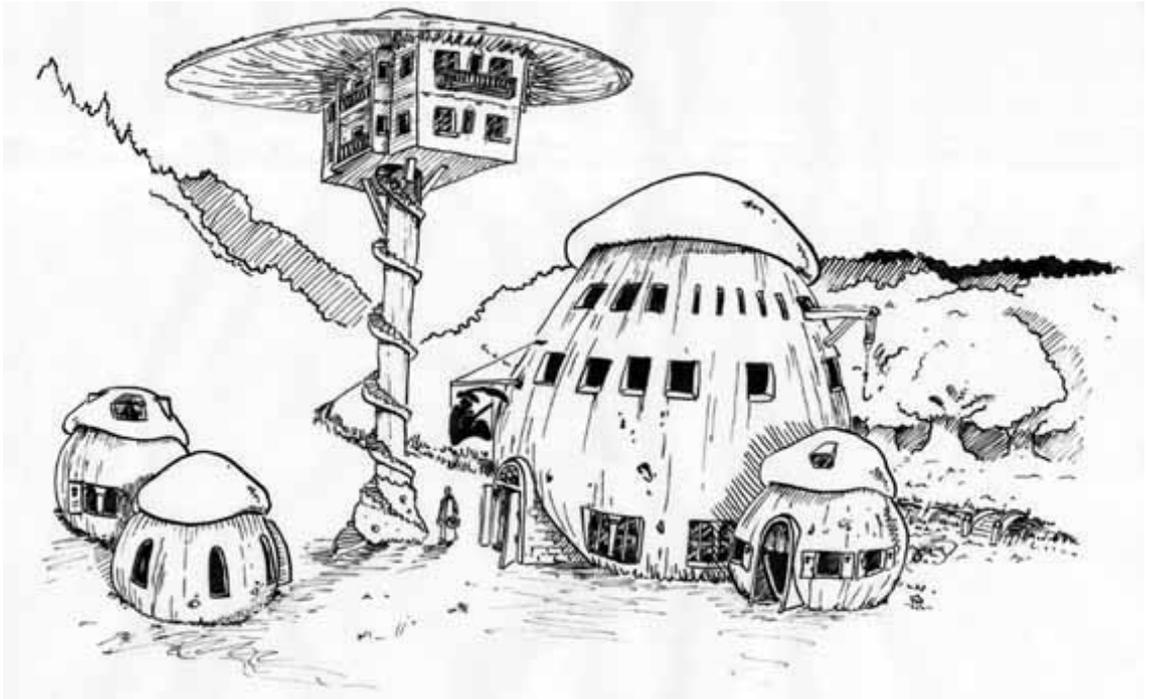
Les villageois ont une réussite particulière automatique et pourront même broder infiniment au bon vouloir du meneur.

Un chemin de terre coupe le village dans sa partie haute. Les Mounati l'empruntent plus souvent pour aller pêcher au lac Arialacata que pour se rendre dans la lointaine ville d'Eniatniol.

Pour avoir une idée de ce à quoi ressemble le village de Mounate, imaginez-la de la taille d'un scarabée, perdu dans un carré de coulemelles, amanites, russules et bolets.

En ce qui concerne les fongices, elles sont de deux types. Un escalier s'enroule autour ou à l'intérieur du pied des lépiotes et des amanites. Les habitations sont déployées en haut, sous le chapeau, les lamelles servant à la fois de poutres et de suspentes. Quant aux bolets, aux russules et au ceps, ils constituent des habitations de plain-pied de taille variée. Certains ceps proposent ainsi trois voire quatre étages.

Les habitants de Mounate s'appellent les Mounati, mais il arrive que péjorativement on les appelle des " miqueux ", par allusion à leurs activités principalement mycologiques. La vie des Mounati est en effet centrée autour des champignons, qu'il s'agisse de leur cueillette (chaque



habitant a d'office un minimum de +6 en mycologie), de l'entretien de leurs habitations ou encore de peinture (121 vessies sur les 255 répertoriées par Léonard d'O poussent dans les abords du village) ou de musique (On pourra entre autre admirer un très rare orgue labial malheureusement en mauvais état chez le père Obet).

Les villageois ont néanmoins d'autres activités comme la chasse aux oiseaux ou la pêche (il faut bien accompagner les champignons !). Fiers que leur village ait pu donner naissance à une légende vivante dans le monde de la musique, chaque Mounati joue d'au moins un instrument afin de perpétuer la mémoire du maître. Ici chaque fête de famille ou de village se déroule en musique.

ARRIVEE A MOUNATE

Les voyageurs bénéficieront des dernières lueurs de l'aube pour goûter la féerie du lieu. Nimbés de la lumière du soleil mourant, des bancs de brume traversent le paisible village, caressant paresseusement ces habitations aux formes déconcertantes. Au fur et à mesure de leur descente, alors que la luminosité vire au noir, ça et là des torches s'allument dans les maisons et dans les rues, formant des myriades d'étoiles répondant à celles des cieux.

La saison d'itoupar

Une fois par an et pendant une semaine un certain versant des collines de l'Aika regorge de ceps. Les habitants de Mounate ont coutume de vivre cette période ensemble au rythme des champignons. Après une solide collation dispensée à l'auberge du Grand Kranf les hommes se rendent sur les lieux pour y cueillir le maximum de champignons. Certains se promènent péniblement entre les cueilleurs, une hotte sur le dos. Ce sont les porteurs, lorsque leur hotte est pleine les porteurs s'en retournent au village, une petite heure de marche avec trente à quarante kilos sur le dos. Les vieux et les enfants sont dispensés de la corvée, on en voit cependant beaucoup parmi les ramasseurs. Les femmes, elles, préparent le nécessaire pour la soirée : sécher la cueillette sur de longs fils tendus dans les greniers ou dans des jattes d'huile. Certaines vont encore pêcher sur la Cosyme. Au retour des hommes le soir, la récolte est partagée équitablement entre les cueilleurs. Une partie des habitants se met alors à préparer le séchage des champignons dans les greniers individuels, pendant que l'autre partie prépare la potée de ceps commune pour la soirée. Et comme à l'accoutumée, on sort les instruments de musique.

Le père Obet ne tardera pas à conduire les voyageurs à travers ces étranges rues éclairées en fait de torches par des champignons phosphorescents. Malgré l'heure tardive le village semble en effervescence, de nombreux habitants sont occupés à rentrer chez eux, d'autres finissent leur repas, attablés sur les placettes. De-ci de-là, on entend de la musique, et les maisons sont encore éclairées. Visiblement il y a eu une fête.

Les PJs se retrouvent devant l'auberge du Grand Kranf, un immense cep dont le petit chapeau culmine au-dessus d'un pied haut de trois étages. Une enseigne où l'on devine une silhouette assise tenant un instrument de musique dans les mains, est suspendue au-dessus de la porte. On y lit : " auberge du Grand Kranf ".

Nuprée accueillera ces étranges voyageurs sans bagages et sans argent avec force goguenardise et raillerie. Rapidement un arrangement sera pris : " Restez ici quelques temps, vous pourrez travailler pour l'auberge, cela couvrira vos dépenses et je pourrai en plus vous rémunérer de quelques deniers, pour le reste de votre voyage. Tiens, justement, on est en pleine saison d'itoupar, des mains supplémentaires c'est pas de refus". Des voyageurs bien fourbus ne sauraient décliner cette offre, quitte à la rediscuter le lendemain. " Et non, il n'y a pas d'écurie, c'est pour les chevaux l'écurie, les humains dorment dans des chambres. "

◆ L'auberge du Grand Kranf

La seule auberge du village est tenue par dame Nuprée, Khuir son timide mari et Pruine leur fille.

A 43 ans Nuprée en paraîtrait trente, seul son regard décidé et sa démarche malaisée (vraisemblablement un problème chronique de dos) trahissent son âge. D'abord aimable et ouverte, elle n'en a pas moins son franc parler et n'hésitera pas à charrier les personnages ou à les tancer vertement si le besoin s'en fait sentir. Elle a hérité de l'unique auberge du village, et comme ses ancêtres elle en assure le fonctionnement. Par là même, elle est la seule personne du village à posséder de l'argent, monnaie d'échange avec l'extérieur. Toutes les tractations au village se faisant par échange de services ou par troc.

A 48 ans, petit et trapu, Khuir est encore plus aimable que son épouse, d'un naturel doux il a depuis bien longtemps abandonné l'idée de s'opposer à elle.

Leur fille Pruine a 15 ans et ressemble beaucoup à sa mère. Elle s'acquitte à merveille des tâches du quotidien tant de l'auberge que de la maison et ferait le bonheur de sa maman si ce n'était le ridicule attachement qu'elle porte au jeune Franppa. Un bon à rien doublé d'un fainéant aux dires de Nuprée.

L'auberge est cossue sans être ostensiblement bourgeoise. Un premier étage compte ce qu'il faut de communs, un réfectoire, un cellier et la cuisine. Un second étage comporte un grand nombre de chambres, dont les chambres d'habitation de la famille. Le dernier étage est aménagé en grenier.

Les PJs apprendront rapidement la spécificité de la maison : en son temps l'auberge a appartenu au grand Kranf. Elle n'avait encore que deux étages.

Autre spécificité de la maison : sa bibliothèque. Nuprée est passionnée de culture, elle a énormément de respect pour les gens cultivés pour peu qu'ils sachent aussi se débrouiller dans la vie, pas comme ce bon à rien de Franppa.



Elle pourrait bien jouer de séduction envers un des joueurs si elle le trouvait à son goût. Se cachant à peine de son mari qui après tout a l'habitude des tribulations de son épouse. Le contenu de la bibliothèque est laissé au soin du meneur, il serait bon toutefois qu'on y trouve essentiellement des ouvrages de mycologie ou de musique. En particulier le lecteur pourra y découvrir avec émotion un exemplaire du " Le beau laid s'attend " annoté de la main de Kranf Appaz.

◆ Impossible luthinerie

Lors de leur première nuit à l'auberge les joueurs seront peut-être réveillés par la douce sonorité d'un luth. Un jeune homme est en train d'entonner une chanson d'amour sous les fenêtres de Pruine. Un jet d'Ouïe/Musique réussi à -4 permettra d'en évaluer le niveau : c'est pas mauvais mais ça casse pas quatre pattes à une zyglute. Rapidement on entendra le bruit caractéristique du pot de chambre qu'on verse par la fenêtre et la douce voix de Nuprée congédiant l'intrus.

Le lendemain matin, comme chaque année à la période d'itoupar la grande salle est bondée. Les personnages prennent leur petit déjeuner très tôt en discutant de leurs corvées de la journée avec leur nouvelle patronne.

Alors que Pruine vient de s'éclipser dans la cuisine un jeune homme dégingandé entre dans l'auberge. Il porte un luth en bandoulière. Lorsqu'il voit Nuprée son expression change. " *Tiens, v'la l'rossignol !* " raille cette dernière, suite à quoi l'intrus blêmit et devient plus gauche encore.

De sa voix muante il demande si Pruine est là et s'entend répondre vertement par la tenancière que sa fille n'est pas là, qu'elle ne sera jamais là pour lui et que ce n'est pas la peine de revenir tant qu'il ne se sera pas coupé les cheveux et n'aura pas participé à la grande cueillette d'itoupar. Le jeune homme sort visiblement contrit.



Suit une conversation entre Nuprée et Telob, un ramasseur du village d'une trentaine d'années qui a assisté à l'échange. Ce dernier reprochera son attitude à Nuprée et lui conseillera de ménager Zak à l'avenir.

« *C'est un brave garçon dans le fond...*

– *Un va-nu-pieds, oui, et un incapable. Tenez, à 16 automnes il ne reconnaît même pas encore ses champignons. Tout ce qu'il sait faire c'est se balader avec son luth et chanter faux.*

– *Tu es bien dure Nuprée, il ne chante pas si faux que ça... Il joue bien... Et puis crois moi, je suis certain qu'il a des ressources cachées...*

– *Ouah, bein en attendant ce sont ses frères qui se tapent tout le boulot à la cueillette, la grande asperge, elle, elle reste dans les jupes à maman soit disant pour perfectionner sa musique... »*

En écoutant cet échange verbal, un joueur particulièrement fin psychologue

(Empathie/Survie cité/-4) arrivera à déceler de la

crainte et de la menace dans les propos du client. Interrogé sur la question il prétendra que " non, c'est simplement que le jeune Zak est bien gentil ". Mais on pourra toujours sentir qu'il n'est pas à l'aise.



La journée de labeur rapprochant les gens, les PJs auront d'autant plus d'occasions de se renseigner et de discuter.

LE JOUEUR DE LUTH

Zak est le dernier fils de la famille Franppa. Elevé par son grand-père musicien il était destiné à lui succéder dans le métier. Maladroit et rêveur, le jeune homme n'a malheureusement jamais fait montre d'un réel talent pour la musique, il n'en a pas moins appris les rudiments et possède un niveau acceptable.

A la mort de son grand-père, Zak en a hérité le luth et retourna dans la fongice maternelle. Là, il est mis le moins possible à contribution ; se sont ses grands frères qui s'occupent des tâches usuelles.

Zak passe ses journées à lézarder et à s'entraîner au luth et au chant, son ambition étant de devenir ménestrel. Pour cette raison, une bonne partie du village se moque de lui et l'appelle Kranf, faisant ainsi une comparaison fort peu élogieuse pour le jeune homme qui avec le temps a appris à en prendre son parti. Bien que sans génie, Zak arrivera certainement à ses fins... Enfin, certainement pas avant qu'il ait fini sa mue.

Lui et Pruine sont amis depuis l'enfance, mais leurs sentiments ont évolués et Zak espère emmener la jeune fille avec lui lorsqu'il quittera le village. Pruine s'est d'ailleurs mise au tambourin en cachette pour accompagner le jeune homme. Nuprée ayant senti le danger tente de séparer les jeunes gens. Sa fille devra épouser un vrai miqueux qui pourra tenir l'auberge, et non courir les routes, pauvre et crasseuse.

De manière générale, le joueur de luth ne laisse pas indifférent. Dans le village il y a clairement deux types de personnes : ceux qui se moquent ouvertement de lui, et ceux qui prennent sa défense de manière plus ou moins véhémente ou indulgente. En discutant avec un défenseur de Zak, un PJ particulièrement psychologue (Empathie/Survie cité/-5) sentira souvent que tout cela sonne faux. Suivant la réussite au jet il se pourrait même, qu'il devine une certaine crainte de la part de son interlocuteur, comme si Zak était un caïd de quartier dont on n'ose médire, surtout devant des étrangers.

◆ La bête de Mounate

On prétend qu'à la fin de sa vie le grand musicien Kranf Appaz est devenu fou. La vérité est quelque peu plus compliquée. Au cours d'un récital qu'il donnait en la ville d'Acapello tout à sa musique il transvasa trop de son propre esprit dans l'instrument, s'en trouvant mentalement déséquilibré tandis que le luth se voyait doté d'une intelligence partielle et de dons de haute-rêvanterie qu'il allait développer au cours des siècles.

A la mort de son créateur, en proie à une tristesse énorme le luth retourna à Mounate. Il erra des semaines dans la forêt lointaine où il s'embourba épuisé. Il aurait pu finir couvert de mucus entre les racines d'un chêne s'il n'avait été retrouvé par un miqueux amateur de musique qui le restaura. Apathique, le luth ne devait alors plus faire montre de ses capacités spéciales et passa de main en main pour finir entre celles de Zak.

Lorsque le lecteur fébrile et ému par cette tragédie apprendra que Zak n'est rien moins qu'un archétype de Kranf il comprendra qu'à son contact le luth se soit réveillé. Flairant cette odeur familière il s'est mis en devoir de protéger son jeune maître. De fait, l'instrument psychopathe veille jalousement sur le jeune chevelu.

◆ La vie est un dur luth

Généralement, ceux qui raillent le jeune homme au point de lui faire de la peine sont assaillis nuitamment par une ombre furtive et menaçante. Ceux qui ont fait les frais de ces attaques n'osent cependant pas en parler par peur de la honte et d'une seconde attaque.

Afin de ne pas se dévoiler à la face de tous et aussi parce qu'il est plus fort à ce moment précis le luth n'attaque que de nuit, de ce fait, le jeune Zak n'est absolument pas au courant des caractéristiques particulières de son luth et ignore que certains villageois le tiennent pour haut-rêvant et n'attendent qu'une chose : le coincer en flagrant délit.

S'il est contraint de se démasquer, le luth ne pourra clairement pas rester au village et devra prendre la fuite. Incapable de s'éloigner de Zak, il errera dans les collines et les forêts avoisinantes ; gardant un œil sur son protégé il interviendra en cas de coup dur.

S'il est témoin des mouvements de son luth, Zak sera complètement abasourdi, mais ne le reniera pas pour autant. Après tout c'est le luth de son grand-père.

Le luth du grand Kranf

Doté de la capacité de voler, le luth peut rivaliser avec les hirondelles sur le point de la vitesse mais pas sur celui de la maniabilité. Il a aussi la possibilité de cracher du feu et des éclairs par les petits trous de sa caisse. Quelque peu déséquilibré mentalement il est prêt à tout pour protéger Zak. Il ne s'activera que la nuit à moins d'y être forcé, par exemple si les joueurs tentent de s'en prendre à lui ou à son maître. Généralement il n'a pas l'intention de tuer, juste de menacer et de faire peur. Il est probable que les joueurs aient à en faire les frais. Sournois et calculateur le luth est aussi très furtif. De manière générale en journée il a l'air parfaitement inerte comme tous les objets du commun, mais lorsqu'il se met en mouvement il est très facile de lui prêter des sentiments, et ceux-ci sont certainement malaisants, en témoignent les jeux d'ombre sur sa caisse ainsi que la déformation qu'on peut observer sur les orifices de la caisse et qui ne sont pas sans laisser penser à des yeux.

Rêve 20, Mêlée 11, Tir 13 Dérobée 16, Endurance 10 (pas d'évanouissement), **P.Vie 4**
Corps à corps +3, esquive +10, vitesse (course) 8, **thanatos +12, projectiles magiques 4**

Flammèches : (R10, r4) l'intérieur du luth devient rouge incandescent; et des flammes sortent du corps de l'instrument. Il ne s'agit ni de boules de feu, ni de flammes bien droites, mais plutôt de poches de gaz enflammé. Si le sort est lancé avec succès, un jet de Tir/Projectile magique ajusté permet de définir si la cible est atteinte, celle-ci peut tenter d'esquiver. Les dégâts sont de +5 sur la table des coups mortels.

Son strident : (R8, r3) Le luth joue une mélodie à vous faire dresser les cheveux sur la tête, digne du meilleur film à suspens. A la manière d'une interdiction, mais sans avoir besoin de posséder l'esprit de sa proie, le luth instille une peur telle que son opposant perdra tout moyen et toute cohérence, certains s'enfuiront, d'autres resteront paralysés, au choix du meneur. Résistance : r-8.

Si les premiers sont excellents, les seconds ont un goût affreux qu'ils communiquent rapidement à leurs voisins à la cuisson, mais aussi quelque peu dans le panier. Un jet de Vue/Botanique/-6 permettra à un PJ de déceler la différence (à 0 s'ils ont été avertis). Flairer les champignons ou les goûter reste un autre moyen bien plus simple d'éliminer les mauvais ceps. S'ils sont porteurs, la tâche s'avérera particulièrement éprouvante.

Tous auront la surprise de voir Zak s'essayer comme porteur. Galvanisé (ou plutôt touché dans sa fierté) par le discours de Nuprée le jeune homme ne tardera cependant pas à arrêter ou à se faire renvoyer après avoir chuté avec une pleine hotte de ceps sur le dos.

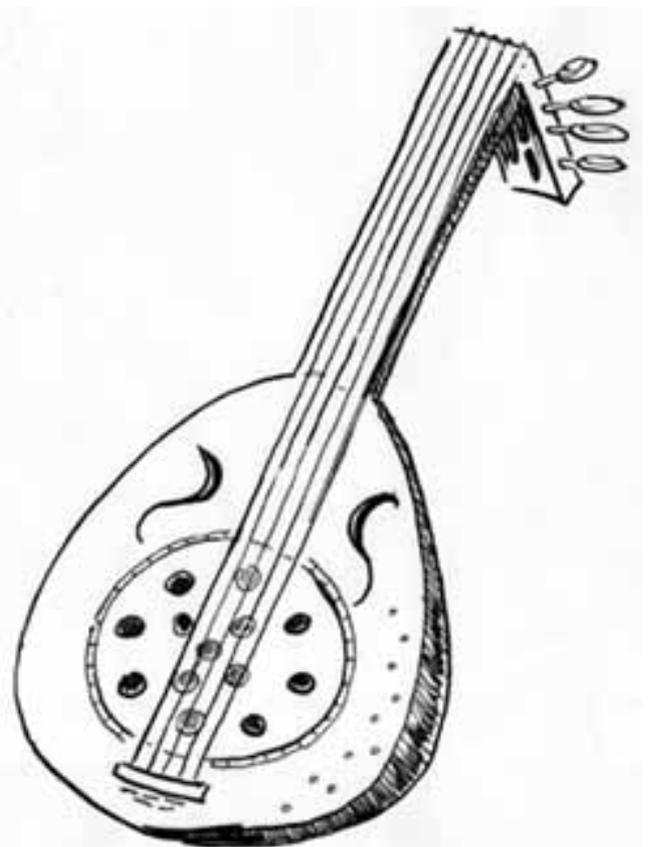
Les femmes restées au village aideront à la préparation des bœufs à huile, des fils à suspendre les ceps, de la collation de midi qu'elles apporteront aux hommes (tâche que Pruine demandera certainement à réaliser sachant que Zak est avec les cueilleurs) et du repas du soir : un rôti sur la place et la potée qui n'attend plus que les ceps.

LA PETITE FORET DU CRAPAUD

Où les joueurs gagnent leur vie en cueillant des champignons.

La première journée que les joueurs passent à Mounate se déroulera dans la petite forêt du crapaud pour les garçons et au village pour les filles.

Les hommes seront mis à contribution pour la récolte de ceps. Libre au gardien d'émailler la journée d'éléments cocasses. S'ils sont parmi les ramasseurs, les joueurs sauront-ils différencier les ceps itoupar des cep abon ?





On peut aussi imaginer que l'une ou l'autre des PJs soient envoyées dans la forêt lointaine aider à chercher quelques spécimens de champignons particuliers pour agrémenter le repas du soir ; pourquoi pas avec Pruine tant qu'à faire ?

Il sera aussi possible en après-midi de surprendre Zak et Pruine en train de répéter un air pour luth et tambourin.

◆ Les cure-œil ont écorché ma peau

Quelques miqueuses parties aux champignons dans la forêt lointaine ont remarqué l'étrange manège des volatiles. Un grand nombre de cure-œil se sont en effet réunis et comme ivres se cognent aux branches, chutant au sol. Comprenant l'intérêt culinaire de la situation elles s'en retournent au village avec une dizaine de volatiles qu'elles prépareront pour la soirée.

Le larmoyeur ou " cure-œil " (pl. cure-œil) (Int/Zoologie/-4)

Oiseaux peuplant les endroits venteux, les cure-œil sont connus pour se nourrir des sécrétions oculaires des autres animaux, hommes compris. De taille moyenne (l'envergure peut atteindre 40 cm ailes ouvertes pour un adulte), l'oiseau peut peser jusqu'à 500 grammes et offrir de 1 à 3 Sust. de chairs flasques et au goût particulier. Les plumes noires aux reflets violacés pourraient le faire passer pour un corbeau, ne serait ce bec filiforme, à la manière des colibris et cet air ahuri qu'il arbore. Il ne chante pas, siffle vaguement et son vol est assez silencieux.

Significative : L'oiseau se nourrit exclusivement de liquides. En particulier, il raffole des larmes.

Particulière : On prétend que dans la ville de Pincenay le must de l'aristocratie est de posséder un cure-œil apprivoisé afin de toujours garder les yeux secs.

A la veillée, elles parleront de leur découverte, et des dispositions seront prises pour aller voir de quoi il en retourne le lendemain : la majorité des effectifs devra continuer la cueillette d'itoupar cependant qu'une petite expédition pourvue de frondes, filets, nasses à oiseaux et simples paniers partira chasser le cure-œil.

Selon les besoins du meneur et de Nuprée, tous les joueurs ou seulement quelques-uns seront affectés le lendemain à la chasse aux cure-œil. Ce qui leur donnera l'occasion de franchir le petit pont des bois, de voir à quoi ressemble la forêt lointaine, de ramasser quelques volatiles... Et de découvrir une autre surprise.

◆ Mon luth veut tuer ta maman

Le savon que Nuprée a passé à Zak en matinée a considérablement éprouvé le garçon, et le luth a décidé de passer à l'action. Au cours de la seconde nuit qu'ils passent à l'auberge, les joueurs entendront l'accorte dame appeler au secours.

Le vent d'outre tombe

Bien qu'étant mort depuis longtemps, Appaz n'a pas encore totalement quitté ce rêve. Pour cela il lui faut retrouver son intégrité, retrouver la part de lui-même enfermée dans le luth enchanté.

Errant dans les collines sous la forme d'un vent chaotique l'esprit de Kranf est à la recherche de son instrument. Les joueurs pourront le rencontrer, balayant les feuilles mortes, les faisant virevolter dans l'air dans un mouvement généralement circulaire. Il arrive aussi que, se souvenant de sa forme originelle le vent ramasse les feuilles et tout en les gardant en mouvement leur donne l'aspect d'un visage ou d'une forme humanoïde.

Certains villageois ont été mis en présence de ce vent étrange et pourront en témoigner devant les joueurs si les événements s'y prêtent.

Attaqué dans son sommeil le couple d'aubergistes a évité le pire. Un courant d'air au moment où il s'apprêtait à empaler la femme a trahi le luth en faisant vibrer ses cordes. Nuprée, s'étant relevée, a aperçu la forme menaçante et s'est mise à hurler. Paniqué le luth a vaguement crachoté quelques flammes en direction du père qui déjà brandissait un polochon en guise d'arme. L'instrument de musique dépité a rapidement pris la fuite par la fenêtre.

Les joueurs débarqueront vraisemblablement sur ces entrefaites et surprendront Nuprée debout sur le lit, un magnifique bonnet de nuit sur la tête, montrant la fenêtre, incapable de hurler autre chose que " *il est parti par là...* ", cependant que son mari plus pragmatique a entrepris de circonscrire le début d'incendie qui a pris dans la literie.

Interrogés le soir même les deux aubergistes n'auront pas le recul nécessaire pour l'interprétation de l'événement. Ils expliqueront qu'un intrus, une forme étrange, est rentrée en volant, les a attaqués et a fui par la fenêtre. En insistant un peu on pourra avoir quelques renseignements supplémentaires, néanmoins les événements s'étant déroulés rapidement et sous une trop faible clarté ; les aubergistes n'ont pas vu grand chose.

Interrogés au matin, et avec le recul lié tant à la réflexion qu'à la peur du ridicule la version sera différente : une bougie a dû tomber pendant la nuit mettant le feu à la paille et provoquant le cauchemar qui aura réveillé Nuprée, la forme était vraisemblablement celle d'un cure-œil.

La migration des cure-œils

Depuis que ce vent inhabituel s'est mis à souffler dans la forêt lointaine, les cure-œils y sont légion. Accourus de toutes les vallées avoisinantes ils profitent de cette manne providentielle de courant d'airs. Exposant leurs yeux au vent ils passent leurs journées à pleurer tout ce qu'ils peuvent, se buvant les larmes les uns les autres dans une véritable orgie lacrymale qui a cependant son prix. Les yeux bouffis, en proie à la plus grosse conjonctivite de leur vie, les pauvres volatiles se prennent régulièrement des arbres et finissent sonnés au sol... Une aubaine pour des chasseurs d'oiseaux

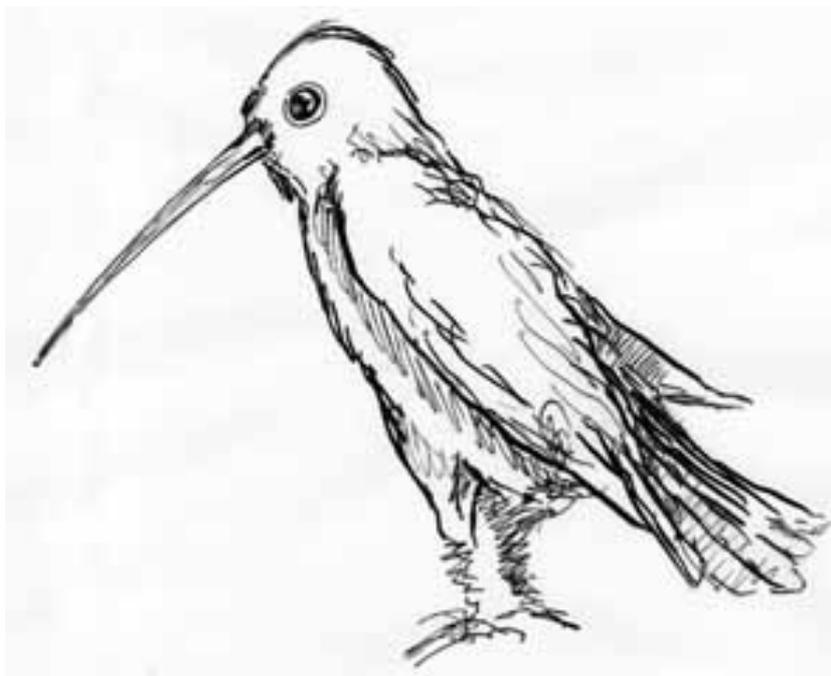
Convenablement utilisés, ces éléments permettront peut-être aux joueurs d'obtenir des informations de la population.

DANS LA FORET LOINTAINE, ON ENTEND LES CURE-ŒILS

Où les joueurs gagnent leur vie en chassant des oiseaux.

Dans les premiers temps, la petite expédition trouvera quelques oiseaux perchés de-ci de-là. Un fait certes étrange puisqu'ils ne quittent que rarement leurs collines, mais rien à voir avec la manne promise par les filles la veille. Il faudra quelques heures (ou quelques jets de chance ou d'ouïe) pour repérer le gros des troupes.

Des myriades de cure-œils s'ébattent dans les arbres à tel point que les branches en semblent noires et mouvantes. Le sol est jonché de volatiles.



Certains, pattes en l'air, semblent passablement ivres. D'autres debout tournent vaguement la tête dans la direction du bruit de pas des joueurs. Un jet d'Intellect/Zoologie à -5 de Médecine à 0 ou de Chirurgie à 0 permettra de remarquer qu'ils sont malades. Avec une significative aux jets de Médecine ou Chirurgie on pourra diagnostiquer une conjonctivite : ces oiseaux ont trop pleuré.

Tandis qu'ils sont à étudier les cure-œils, le petit groupe sera témoin d'un spectacle autrement plus inhabituel et envoûtant. Dans un bruissement croissant, les feuilles se soulèvent au loin, créant comme un sillon dans le sol. Une petite brise commence à se faire sentir qui forcite et devient ouragan. Les joueurs sont entourés d'une colonne de feuilles mortes virevoltant et dansant tout autour d'eux. Un jet de Rêve à 0 permettra de sentir une présence, une intelligence dans cet amas de feuille. Sur une significative on sentira une impression d'angoisse liée à la perte d'un objet. Sur une particulière, le PJ aura vraiment l'impression d'avoir entendu dans le bruissement des feuilles et du vent, une plainte : " *Mon luuuuth !* "

Des PJs perspicaces, sachant à qui ils ont affaire pourront tenter d'entrer en contact avec l'esprit du musicien, ils auront l'impression fugace d'une compréhension, mais une réelle communication est impossible.

De manière générale, si l'on souhaite retrouver le vent-Kranf, une bonne manière consisterait simplement à trouver l'endroit

où la densité de cure-œils est la plus grande car en véritables drogués les volatiles suivent le vent...

Résolution et solution heureuse

La situation ne se déblocuera vraiment que si le luth et le vent-Kranf sont mis en présence, ce qui arrivera par exemple si on convainc le jeune Zak de venir avec son luth dans la forêt lointaine. Une autre manière serait que le luth poursuive les joueurs dans la forêt, une cavalcade digne d'un remix de Psychose et de Blair Witch Project qui s'achèverait par l'arrivée providentielle du vent-Kranf. On pourrait encore imaginer qu'un PJ particulièrement inspiré et bon rêveur puisse entrer en communication avec le vent-Kranf et parvienne à le guider jusqu'au luth.

Lorsqu'ils se rencontreront les deux protagonistes observeront un instant de stupeur et sembleront s'immobiliser, après quoi ils se jetteront violemment l'un vers l'autre. Pendant quelques instants le vent semblera redoubler, les feuilles volèteront en tout sens. Puis, la conscience enfin entière, vent et feuilles monteront rapidement vers la cime des arbres laissant choir au sol dans un " gloink " pathétique le luth sans vie.

Où qu'il se trouve à cet instant, Kranf retrouvera Zak. Le vent entourera le jeune homme, les feuilles lui fouetteront le visage et en l'espace de quelques secondes, le jeune homme fera l'équivalent du plus grand rêve d'archétype enregistré dans tout le rêve. Sans doute que le dragon Lutrinotrilutri ne sachant plus trop lui-même où il en est, aura confondu les deux archétypes. Quoiqu'il en soit, Zak gagnera en un instant ce que Kranf mit toute une vie à apprendre.



Prenant spontanément le premier instrument qui lui tombera sous la main Zak se mettra à jouer une mélodie envoûtante et triste avec une telle maestria et tellement de cœur que même les moins mélomanes en seront émus. Zak-Kranf est en train d'achever son dernier récital, le reprenant là où il l'avait laissé. Si les PJs l'entendent, ils en seront au moins émus aux larmes, s'asseyant dans l'herbe pour ne pas choir, ils écouteront la moindre note comme ensorcelés et gagneront cinq points d'expérience en Ouïe et 20 en musique.

Epilogue

Partagés entre la peur que leur inspire les nouveaux dons de Zak et la fierté d'avoir un nouveau virtuose parmi eux, les villageois finiront certainement par fermer les yeux sur cette marque flagrante de haute-rêvanterie et acclameront le jeune homme. Il va sans dire que dans ces conditions l'union avec Pruine est plus qu'envisageable... Même s'il n'est pas aisé d'être l'épouse d'un génie.

Il est probable que les joueurs soient rapidement évincés. Après tout, personne au village n'aimerait que l'on fasse courir le bruit qu'il y a haute-rêvanterie dans l'apparition du nouveau Kranf. Malheur à celui par qui le bonheur arrive ! Ils devront peut-être quitter le village précipitamment, et peut-être même ne sauront-ils jamais ce que le jeune Zak est devenu !

Néanmoins, s'ils sont pour quelque chose dans la résolution de l'affaire Lutrinotrilutri devrait les remercier d'avoir mis de l'ordre dans son rêve en permettant qu'un mort puisse vraiment mourir. La récompense pourra aller de quelques points d'expérience en botanique, ouïe ou en musique à une tête de dragon si les joueurs ont agi sciemment.

Veillez déposer votre manticore au bestiaire

Aide de jeu générique med-fantasy par Benjamin Schwarz

Elle a fait couler beaucoup d'encre et, à en croire les légendes, beaucoup de sang aussi. Un zeste de scorpion, une bonne dose de lion, une pincée d'humain... Tout ce que vous avez voulu savoir sur la manticore sans jamais oser le demander !

Cette aide de jeu est adaptée au jeu de rôle médiéval politique **Tsaliar** édité par la **Boîte à Polpette** (<http://boiteapolpette.free.fr/>), il ne sera néanmoins pas difficile d'y trouver matière à adaptation pour d'autres univers. En particulier, seuls les deux derniers chapitres ("histoire" et "caractéristiques pour Tsaliar") sont réellement liés à l'univers spécifique de ce jeu de rôle. Le document est en outre émaillé d'extraits issus de deux documents écrits par des initiés de Tsaliar. Le Guardian Hastiral (de l'ordre de la non-vie, résidant à Orion) et l'arpenteur Hiyern. Si l'approche du Guardian se veut plus scientifique, plus rigoureuse, celle de l'arpenteur, plus ancrée dans l'expérience du terrain, n'est pas non plus sans intérêt.

On comprendra que de grandes libertés ont été prises avec les mythes usuels la concernant. Ne soyez donc pas surpris si certaines informations vont ici à l'encontre de vos connaissances, encore une fois : il ne s'agit pas d'une étude sur les mythes et légendes mais d'une aide de jeu pour un jeu de rôle.

Comparable par la taille à un petit cheval, elle pèse toutefois bien plus lourd, pouvant facilement atteindre les 450 à 500 kilos pour une taille d'un mètre quarante au garrot. Son poids provient pour grande part de la masse musculaire qu'elle développe, mais aussi de l'épais squelette qui devra la porter tout au long des huit siècles que durera en moyenne son existence.



Tenant du félin, elle s'avère un prédateur particulièrement agile, rapide et silencieux. La masse étoilée ornant l'extrémité de sa queue contient un grand nombre de dards, tous empoisonnés. Si elle peut se servir de sa queue comme d'un fléau, elle a aussi la possibilité de projeter ses dards à une distance inférieure à 50 mètres. Le poison est contenu dans une poche située au milieu du torse, il alimente les dards par l'intermédiaire d'un réseau de canaux traversant le ventre et la queue de l'animal. Cette poche n'est accessible qu'à la mort de la créature.

PORTRAIT

Avec une tête humaine juchée sur un corps de lion, affublée d'une queue de scorpion terminée par une masse étoilée, la manticore a de quoi faire peur.

HABITUDES ET CARACTERE

Animal solitaire par nature, les manticores s'évitent soigneusement tout au long de leur existence sauf en période de reproduction, ce qui arrive une fois par décennie et simultanément pour l'ensemble de la population. Systématiquement en hiver.



Le reste du temps, elles se délimitent implicitement et tacitement un terrain de chasse personnel dont l'étendue ira croissante avec l'âge et la puissance. Les conflits pour la remise en cause de ce territoire sont aussi rares que violents et correspondent toujours à des périodes de disette. Le seul ennemi de la manticores est, avec l'homme (et encore...), la manticores elle-même.

22^{ème} jour

Depuis deux décades que nous traînons dans les forêts nous n'avons pas vu la moindre trace de ce pourquoi nous sommes venus. Toutes ces allégations seraient-elles pures élucubrations d'esprits faibles ?

23^{ème} jour

Dans la matinée nous avons découvert un cadavre de petit cerf vraisemblablement de 3 jours, enfin un signe de manticores ? Nous avons aussi trouvé des nids d'oiseaux et avons fait les œufs en omelette. Comme les oiseaux défendaient leur nids nous leurs avons décoché quelques flèches et les avons fait sécher pour les manger. Leur plumage orangé en ferait de parfaits oiseaux d'ornements, mais est ridicule pour des animaux sauvages qui devraient mieux savoir se dissimuler.

25^{ème} jour

Notre petite compagnie a dû faire halte, mes hommes sont tous assaillis de violentes convulsions et rendent littéralement tripes et boyaux. Pour ma part, je dois bien avouer que je ne me sens pas très bien, comme cette fois où dans ma jeunesse on nous avait servi par mégarde une viande avariée au cours de la fête de la lune.

Animal pragmatique et pusillanime à l'instar du lion, certaine de l'emporter face à tout ce qu'elle connaît, elle ne cherche jamais l'affrontement avec ce qu'elle ne connaît pas, préférant l'observer de loin.

Néanmoins si elle y est contrainte, elle se retournera contre ses agresseurs et se battra farouchement. En clair, tellement peu habituée à ce qu'on lui résiste ou à ce qu'on la menace, elle aura généralement le réflexe de se sauver face à une attitude aussi étrange que l'agression ! Cependant si on la blesse ou si on l'accule, sa peur se muera en fureur voire en colère aveugle. Gare alors aux agresseurs.

Carnivore invétéré, la manticores peut aussi se nourrir de plantes ou de racines. On prétend qu'en période de disette on en a vu survivre des mois en mangeant des tubercules ! Bien qu'elle puisse survivre longtemps sans manger, pour être au mieux de sa forme la manticores moyenne doit dévorer son daim par semaine.

Symbiote de la mentycore, l'oiseau venepyrium arbore une magnifique parure orangée, signe de sa haute toxicité. Il faut dire que, s'il se nourrit des parasites de la mentycore, le venepyrium en nettoie aussi les dangereux dards empêchant ainsi que le poison n'y sèche à force de suinter.

REPRODUCTION

Tant qu'à être étrange, autant ne pas l'être à moitié, la manticores est à la fois hermaphrodite et ovipare. A ces spécificités déjà bien lourdes s'ajoute le fait qu'une même manticores ne peut généralement pondre plus d'un œuf de toute sa longue existence. Il en découle de manière évidente que depuis la genèse de l'espèce, celle-ci n'a cessé de décliner soit du fait des rares chasses qu'on a pu lui mener, de la destruction de son habitat naturel ou du simple fait que certaines de ces créatures soient mortes sans descendance. L'espèce ne compte plus actuellement que quelques membres répartis dans quelques zones reculées.

31^{ème} jour

Aujourd'hui j'ai dû laisser mes hommes, malades au campement. Toute la matinée nous avons entendu de grands cris et par acquis de conscience je voulais m'assurer de ce qui pouvait les préférer. C'est donc avec surprise que je me trouvais nez à nez avec une manticores. Elle devait certainement être en chaleur ou quelque chose de ce genre, car ces bêtes sont généralement silencieuses, certainement afin ne pas faire fuir leur gibier.



Me cachant derrière le grand bouclier de bois j'attendais la projection de dards qui avait terrassé mon compagnon homme-ours quelques mois auparavant. Comme rien ne semblait venir, et que l'animal continuait de hurler, impatient je jetais le bouclier et me précipitais sur la créature qui ne faisait rien que gonfler sa crinière et montrer les crocs. A ma grande surprise, je l'assommait au premier coup de hache et constatais que sa queue était molle et dépourvue de piquants. Avec l'aide de trois de mes hommes encore valides, nous ramenâmes la bête au campement. Dans la mesure où elle est dépourvue de dards elle présente fort peu de danger, j'ai donc l'intention de l'appivoiser.

43^{ème} jour

[...]Quatre jours après la ponte, la carapace autour de la queue s'est reconstituée. Après que l'animal se fut servi de sa masse pour blesser un des gars il m'a fallu lui couper la queue. Quelques jours après le traitement, la plaie s'infectait et la créature mourait. J'ai entrepris de faire couvrir l'œuf par les convalescents.

L'accouplement chez les manticores est un acte de soumission, c'est la plus faible qui assume le rôle féminin. De fait, la reproduction est quasi systématiquement précédée d'un combat dont l'intensité provoque ou non l'ovulation du perdant. Plus le combat aura été inégal, plus l'ovulation aura de chance de se produire. D'autre part, une manticores ne peut produire d'œuf avant d'avoir atteint sa maturité musculaire depuis trois à quatre décennies. La combinaison de ces deux caractéristiques garantit une constante amélioration de l'espèce en dépit de sa lente extinction.

La ponte survient deux mois à peine après l'accouplement. La manticores cache généralement son œuf unique dans un terrier, ou un quelconque renforcement du terrain, ne le quittant que très rarement des yeux. Il arrive même, qu'elle reste à ses côtés tout le temps nécessaire à l'éclosion, soit environ un mois après la ponte... Après tout quand on a un œuf unique on peut bien consentir à quelques sacrifices.

L'œuf éclôt donc un mois après la ponte et sans qu'il ait été besoin de le couvrir. Comme c'est le cas pour la majorité des prédateurs, la jeune manticores tient plus du fœtus que du jeune adulte. Durant son premier mois d'existence, incapable de se déplacer, la jeune larve de manticores se déplace en rampant et

est nourrie par sa pondeuse. Dès qu'elle pensera que sa protégée est en état de se déplacer correctement, la protectrice abandonnera le rejeton, lui léguant son terrain de chasse qui se rétrécira les premières années sous la pression des manticores voisines.

JEUNESSE D'UNE MANTICORES

Il est de notoriété publique qu'en période de ponte la menticores se voit la queue dépourvue de chitine et qu'ainsi donc et de ce fait il lui est impossible d'user de ses mortels dards empoisonnés. Pour compenser cette infirmité la créature gonfle sa fort abondante crinière de manière à augmenter sa taille et pousse des rugissements audibles à des kilomètres à la ronde de manière à écarter les éventuels ennemis qui en cette période de sa vie sont plus nombreux car en effet, dépourvue de son venin elle pourrait être blessée par un cerf ou quelque sanglier.

La carapace caudale met une semaine à se reconstituer, et durant cette période l'animal, bien qu'il n'en reste pas moins un chasseur redoutable et puissant évite tout affrontement.



D'aucuns pensent que cette première séparation est vécue comme une tragédie par la jeune manticores qui en concevrait un réel dépit, expliquant son attitude hostile envers toutes les créatures tout au long de sa vie... D'aucun a parfois de drôles d'idées.

Le fait est que, consciente de son état de dépendance, la manticores conçoit une authentique reconnaissance pour qui la protégera et s'occupera d'elle au cours de sa première année d'existence. Cet attachement irait jusqu'à la mort !



On prétend que certains hauts dignitaires eurent recours à ce stratagème pour tisser des liens étroits avec ces créatures et s'en assurer les services tout au long de leur vie. Stratagème que l'entourage eut à déplorer à la mort du dignitaire et devant la tristesse non contenue de la créature.

Car si certaines se laissèrent mourir sur la tombe de leur maître, d'autres entrèrent simplement dans une rage folle, décimèrent l'entourage et interdirent l'entrée aux appartements, créant une situation pour la moins gênante.

Le premier mois passé, la manticore commence à chasser par elle-même. Maîtrisant rapidement la technique du jet de dards, elle ne met pas longtemps à terrasser ses premières proies, souvent plus grandes qu'elle. En un an elle est devenue un prédateur parfait. Sa taille adulte est atteinte à 3 ans, son développement musculaire optimal aux alentours de sa soixantième année.

76^{ème} jour

Durant tout le mois passé il ne m'a pas été donné de rencontrer d'autres manticores. J'en conçois un relatif dépit même si j'ai pu remplir mes autres objectifs. L'œuf ayant éclos nous avons entrepris le voyage de retour. La larve ne mesure pas deux mains et semble incapable de se mouvoir, comme un chaton à la naissance. Nous avons entrepris de la nourrir. Sans succès les premiers jours, la chance a voulu que je capture une jeune biche et son faon. La biche ne se laisse que difficilement traire mais son lait semble convenir à la manticore.

INTELLIGENCE

Bien que pourvue d'une tête humaine, la manticore n'en a pas la capacité de raisonnement. On prétend qu'à l'origine des temps cela a été le cas (bon nombre de récits anciens mettent en avant une de ces créatures interdisant l'entrée d'un passage à qui ne répondra pas à l'énigme... Quelle est la part de vérité, quelle est la part de mythe ?), mais qu'au fil des âges, la loi du plus fort aidant, elle aurait laissé place à la bête (mais là aussi ne faut-il pas simplement voir une parabole ?).

Le fait est qu'en matière de raisonnement, la manticore tient plus du prédateur type tigre ou lion que de l'homme.

Néanmoins, avec un peu d'abnégation, on peut lui inculquer des rudiments de logique et lui enseigner quelques mots (autour de deux cents.). Elle s'en acquitte néanmoins toujours à la manière d'un enfant en bas âge car la manticore ne sait définitivement pas se battre avec les concepts. N'allez pas croire pour autant que l'être est bête. Ce ne sont simplement pas ses schémas de pensée. Vous seriez surpris par contre de voir avec quel naturel elle vous piégerait en forêt, devinant à l'avance tous vos mouvements. A chacun son intelligence.



La manticore est aussi capable de parler, ses phrases seront très approximatives et son élocution laisse clairement à désirer, son expression naturelle étant plus proche du feulement léonin, amplifié par une cage thoracique plus large que celle de ce dernier.

LA MANTICORE ET L'HOMME

Les relations entre la manticore et l'homme n'ont jamais été cordiales. Éléments chaotiques et dangereux elles auraient fait l'objet de vastes chasses organisées, ce qui les aurait repoussées dans tous ces lieux hostiles où l'homme ne met généralement pas les pieds : montagnes, marais, savanes, forêts vierges. La manticore n'en a pas pour autant appris à se méfier de l'homme qui, en nombre restreint (moins d'une vingtaine de personnes) ne représente pas un danger pour elle.

S'il est possible de s'adjoindre l'amitié et la fidélité d'une manticore dans ses premiers mois, il est totalement impossible de l'appivoiser passé ce délai. Certains gens de cirques ont essayé d'en dompter ; ils l'ont systématiquement payé de leur vie.



Les écrits relatent aussi de manière épisodique la présence de manticores à la queue houscée dans les arènes des grandes villes.

Élément incontrôlable on les aurait tout de même utilisées lors de conflits pour semer l'effroi dans les rangs ennemis. Effet qui aurait souvent tourné au désavantage des possesseurs des dites créatures.

HISTORIQUE

La manticores a généré de nombreuses légendes populaires quant à son origine. La plus connue affirme que la manticores serait née d'un pacte entre trois êtres rejetés. Un vieux lion au seuil de la mort, un jeune homme colérique chassé de son village et un scorpion estropié. S'étant retrouvés autour d'un point d'eau les trois parias se seraient unis par la parole et par la chair pour donner naissance à la mythique créature.

Certains prétendent que les manticores comme les hommes auraient été créés par des dragons. D'autres prétendent qu'il n'en est rien et que les dragons auraient été créés eux-mêmes par une ou plusieurs consciences créatrices autrement plus puissantes, d'aucuns avancent des noms tels que Gaïa, l'Ultime ou un salmigondis d'autres dieux. D'autres encore vont jusqu'à nier l'existence des dragons. D'autres enfin s'en fichent carrément et s'occupent de bêcher leurs champs.

Une chose est sûre cependant, si l'on se fie aux documents les plus anciens conservés précieusement par les ordres guardianiques, les manticores étaient déjà là durant l'ère primitive, et elles servaient les dragons. Faut-il pour autant porter crédit aux légendes concernant leur intelligence perdue ? Le fait est qu'à la disparition des dragons elles se retrouvèrent sans maître et qu'on ne trouve plus d'elles que des traces diffuses dans les archives. Rapidement pourchassées car nuisibles (ne les accusait-on pas de tous les maux ?), leur habitat naturel se réduisant de plus en plus, on en vint à les considérer comme éteintes puis comme n'ayant jamais existé.

Il faudra attendre la toute récente Guerre des Champions pour que la créature de légende refasse son apparition sur la terre de Tsaliar.

S'étaient-elles cachées tout ce temps et ont-elles répondu à l'appel des champions ? Ont-elles été créées par eux ? Le mystère reste entier.

Une chose est sûre, elles prirent place dans les armées de certains champions. On se souvient particulièrement d'un assaut réalisé par une centaine de ces créatures qui fit des ravages dans les rangs adverses.

Avec la fin du conflit, le peu de manticores survivantes furent rapidement les champs de bataille pour revenir à la vie sauvage. A l'heure actuelle, on en voit encore bien que rarement, du côté du Sebkahs du Joshuan, dans la Forêt des Anciens ou encore dans la Cordillère des Oubliés. On estime à une cinquantaine le nombre des rescapées, mais personne n'est vraiment allé les dénombrer. Avec la reconstruction, on prime des tâches plus importantes que l'éthologie mythique...

CARACTERISTIQUES POUR TSALIAR

MU 15 (20 en course)
 PS 5 EN 15 PE 10
 AG 15 PR 15
 FP 5 RP 4 FS 10
 RS 9 INT 5 VIT 48
 COM+1 ESQ 3

Armure : aucune

Armes : Griffes (MAI 7 LIM 2 PUI+3)

Queue en fléau avec pointes (MAI 9 LIM 2 en coup puissant PUI+3)

Queue en fléau sans pointes (MAI 7 LIM 2 en coup puissant PUI+3)

Pointes en tir (MAI 8 LIM 10 en coups distincts PUI+3)

Les effets du poison sont assez drastiques : un malus de 1 point dans chaque caractéristique pour tout dard qui atteint sa cible. Le malus est ressenti pendant 10 heures.

Si une caractéristique tombe à 0 l'empoisonnement a des effets permanents :

MU	Arrêt cardiaque (mort)
PS	Arrêt cérébral (mort)
PE	Anéantissement des 5 sens (un D20 par sens : vue ouïe odorat toucher goût, sur 20 l'effet est définitif)
AG	Paralysie totale (perte définitive d'un point d'AG, EN, MU minimum 1)
EN	Perte de fluidité du sang (mort)
PR	Paralysie faciale et saturation nerveuse (perte définitive de 2 points en PRE, minimum PR 1)



Le poison est contenu dans une poche à venin située au milieu du torse accessible à la mort de l'animal et contenant une dizaine de doses. Il se conserve parfaitement.

Aux vues de ces caractéristiques on pourra être étonné de la relative faiblesse de la manticore, monstre pourtant légendaire. Il convient de remarquer que la créature est tout de même de nature à en imposer à tout homme du commun, ceux-ci n'auraient de toute façon jamais idée de s'y frotter. Quant aux initiés, ils sont de toute façon hors catégories.

Capacité extraordinaire : La frénésie destructrice.

Cette capacité méconnue n'a été que rarement observée. Elle n'est pas décrite dans " Les Tombeaux d'Osnirm " et constitue un petit bonus pour les utilisateurs de cette ressource.

S'il advient qu'elle se confronte à plus fort qu'elle sans le moindre espoir de fuite (ce qu'elle cherchera toujours à faire en priorité), la manticore entre dans une rage folle. Elle multiplie alors son nombre d'attaques par trois (élevant entre autres son nombre de dards projetés à 30 au lieu de 10), durant un maximum de (VIT restante) séquences.

La furie retombant, s'ensuit une période de profonde apathie pouvant durer un mois. La créature se cherche alors une tanière où elle passera son temps à dormir et se régénérer (un point de VIT par jour, durant autant de jours que de séquences de furie). Durant toute cette période, elle est très vulnérable

Les légendes étant ce qu'elles sont, et celle de la manticore ayant pour elle la bonification d'une paire de millénaires il n'est donc pas étonnant que l'émerveillement et la crainte qu'elle a pu instiller au peuple se soit diffusée jusque dans les écrits et les esprits des initiés dont beaucoup d'ailleurs n'ont pas tort de la craindre.



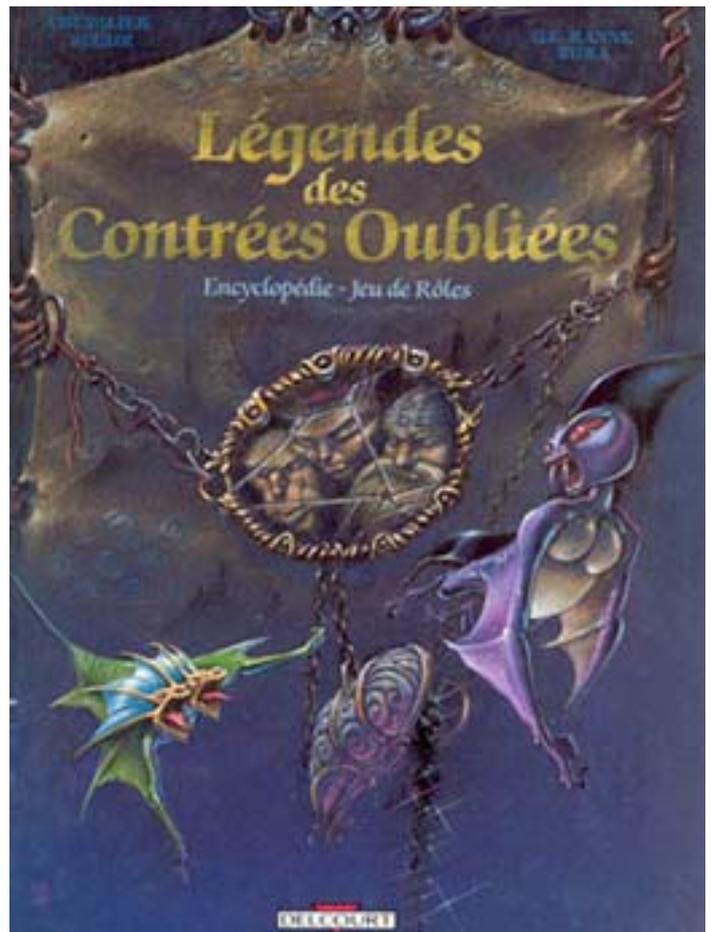
Légendes des Contrées Oubliées

Un jeu méconnu présenté par Jean-Luc

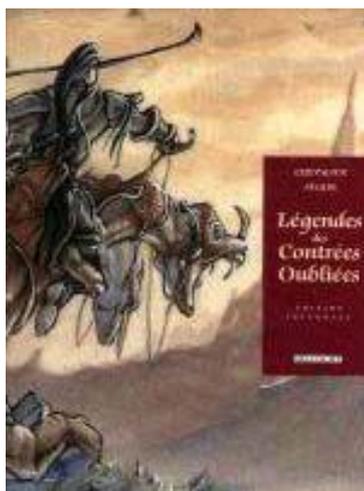
A la base de ce travail, la superbe trilogie de bandes dessinées exécutée par Thierry Ségur et Bruno Chevalier. Soit trois tomes (« La Saison des Cendres », « Le Pays des Songes » et « Le Sang des Rois » au démarrage très classiques. Un trio de nains embauche un mercenaire et un voleur pour une mission confidentielle. Un tel départ d'aventure semble ultra-classique pour un scénario de JdR. Pourtant au final, cette saga décidera du destin des Contrées Oubliées, terre dévastée où les dieux n'ont pas encore abandonné la partie.

En 1995, bien avant les Métabarons, une maison d'édition française tentait le pari d'éditer un jeu de rôles. La série avait connu un succès mérité et bénéficiait d'un univers original dont beaucoup restait encore à dire. Les auteurs avaient des affinités certaines avec le milieu du jeu de rôles. Souvenez-vous de Kroc le Bô ? C'était eux !

Thierry Ségur a signé nombre de couvertures de Casus Belli tout en illustrant les histoires de Bruno Chevalier. C'est Guy Delcourt qui leur proposa de passer à la vitesse supérieure dans ce qui deviendra les *Légendes des Contrées Oubliées*. Thierry Ségur a également dessiné un one-shot « le Roi des Méduses » avec Igor Szalewa. Depuis, on le retrouve au cinéma à réaliser les story-boards de Christophe Gans (Trooper, Necronomicon, Crying Freeman, Nemo et le Pacte des Loups)



LE CADRE DE JEU



L'environnement des Contrées Oubliées reprend les classiques du genre « heroic fantasy ». Nains, Gnômes, Dragons et Mages s'y croisent en presque quiétude. Des races telles que les Lins, les Morbelins et les Akeïs laissent un goût de « déjà vu ».

Néanmoins, quelques aperçus des monstres rencontrés laissent penser que de très puissantes créatures ont un rôle important à jouer dans l'écologie de ces Contrées. Les dessins originaux et croquis qui parsèment l'ouvrage

contribuent à l'atmosphère glauque de cet univers.

Cette terre forme un continent appelé Varda que cinq îles entourent. Certains pays sont très organisés, à l'image de l'Empire Lin et du pays des Nains. D'autres endroits sont totalement déserts, voire réfractaires à la vie tels « le Pays où Nul ne Va » et « le Pays des Songes ».

En ces lieux subsistent les traces de la folie des Anciennes Puissances. Elles, qui avaient créé ce pays et lié à leur destin chacune de ses peuplades, sont à présent dissoutes par l'érosion de leurs passions et le long labeur du temps.



L'ENCYCLOPEDIE

La majeure partie du Livre de règle se double d'une description détaillée et romancée des Contrées Oubliées.

Miks le Spouge, dernier avatar servant d'Amoss (une Puissance défunte) parcourt le pays pour en recenser les merveilles. Dans ces carnets de voyage, nous découvrons avec lui une multitude de créatures animales et végétales (parfois les deux à la fois). On passe en revue les endroits les plus intéressants (et dangereux) de cette terre décadente. C'est l'occasion d'en apprendre un peu plus sur la fabrication des sels noirs, base de l'économie locale, sur les mœurs et coutumes des sorcières d'Ihz, les principales pourvoyeuses en potions magiques ; ainsi que sur le mode de vie des Glanürs et des Chevaliers-Tonnerre, dont on ne faisait qu'entrevoir le destin dans la BD.

Les enjeux larvés de la Guerre des Puissances sont porteurs d'avenir. Les intrigues entre les treize cités-état peuvent également nourrir des aventures propres à satisfaire les appétits blasés des joueurs dans ce monde décalé. Dans les Contrées Oubliées, les apparences sont souvent banales mais elles dissimulent des secrets que personne ne souhaite voir dévoilés.



◆ Les règles

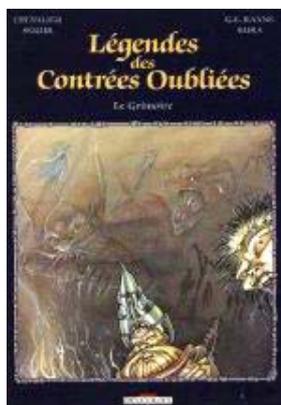
Le système de jeu de rôle des Légendes des Contrées Oubliées est délibérément simplifié afin de s'adapter à des joueurs débutants. Il a d'ailleurs été prévu d'expliquer le jeu de rôle à ceux qui ignorent de quoi il en retourne. Les personnages sont définis par cinq caractéristiques (Force, Vitalité, Agilité, Intelligence et Perception) ainsi que par une série de compétences. Le résultat sur une table de l'opposition entre un jet d'action et un jet de difficulté conditionne l'échec ou la réussite de l'action entreprise. Des exemples concrets expliquent chaque étape des règles.

◆ Les points de destin

La notion de destin joue un rôle non négligeable dans les Légendes des Contrées Oubliées. Chaque personnage dispose de points de destin qui peuvent être utilisés pour faciliter une action risquée. Dans un sens plus large, plus un personnage amasse des points de destin et plus il va être le jouet des Puissances, en bien comme en mal. Ainsi se fait le rapprochement entre l'esprit BD et le jeu de rôle. Dans la trilogie, les personnages principaux se montrent progressivement plus héroïques au cours de leur aventure à mesure qu'ils acquièrent de l'expérience. Dans le même temps, ils comprennent mieux à quel point ils sont impliqués dans la trame du destin. C'est alors que l'aspect tragique de la situation va crescendo. On retrouve là l'ambiance glauque et décadente qui est la marque de cet environnement de jeu.

LE SYSTEME DE JEU

Un scénario d'introduction, « le sceau du Dragon » remplira parfaitement son office pour guider les néophytes dans l'univers qu'ils ont découvert en bandes dessinées. On suit les pérégrinations d'un des personnages de la série, quelques années auparavant. Déjà les Puissances marquent de leur sceau le futur destin d'un monde qu'elles maîtrisent chaque jour un peu moins. Le moment est venu pour les joueurs de tenter d'échapper à cette influence maléfique...



BREF !

Il semble bien que les ventes n'aient pas suivi les espérances de l'éditeur. Le système de règle trop simpliste a découragé les rôlistes sans convaincre les néophytes. Les suppléments existant incluent un Grimoire de magie et un écran de Maître. La gamme ne s'est pas développée plus en avant malgré l'intérêt du background. Les Contrées Oubliées offrent néanmoins des perspectives intéressantes pour se changer les idées après tant d'univers med-fan vus et revus.

Pack spécial « Légende des 5 Anneaux »

Deux Aides de jeu pour Légende des 5 Anneaux par JBH

L'introduction des personnages venant de « Légende des 5 Anneaux » permettra aux joueurs d'explorer un environnement différent pour Warhammer. Egalement, une occasion pour le meneur de surprendre en proposant des adversaires ou des alliés plus... exotiques !

WARHAMMER ARMY : ROKUGAN

◆ Objectifs de cette aide de jeu :

Vous permettre d'utiliser Rokugan dans vos parties de Warhammer ; vous permettre d'utiliser les règles de Warhammer dans vos parties de L5R, notamment les batailles rangées. Cette aide est garantie « non encore testée », donc n'hésitez pas à la modifier, à créer des unités (les nagas par exemple, l'ordre de shinsei...), des personnages spéciaux, des armes magiques etc. *A priori* les héros sont relativement équilibrés entre eux. Mais n'oubliez pas de modifier les

caractéristiques pour coller au mieux à l'univers dans lequel vous jouez.

Par exemple, les ninjas (normaux, pas les goju) sont probablement moins forts dans L5R que dans Warhammer. Ici les caractéristiques sont surtout cohérentes avec l'univers de Warhammer.

Les Skavens (nezumi), les démons (oni), les mort-vivants (vampires, zombies), les dragons, la magie etc., sont présents dans les deux univers. Les Skavens ont même appris l'art de l'assassinat dans les contrées orientales (Cathay ?).

Les figurines peuvent venir de *Clan War* de Warhammer ou de n'importe où, bien entendu. Bon jeu !

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Daïmyo	4	6	5	4	4	3	6	4	9
Héros	4	5	5	4	4	2	5	3	8
Héros inexpérimenté (PJ débutant)	4	4	3	3	3	2	5	2	7
« Champion »	4	3	3	3	3	1	3	2	7
Bushi	4	3	3	3	3	1	3	1	7
Eclaireur nezumi	4	3	3	3	3	1	3	1	7
Kenku	6	7	3	4	3	2	7	3	8
Paysan	4	2	2	3	3	1	2	1	6
Archer	4	3	3	3	3	1	3	1	7
Ninja	5	6	5	4	4	2	8	3	9
Ninja apprenti	5	4	3	3	3	1	6	1	7
Ize Tsumi frère	5	6	3	3	3	2	7	3	8
Ize Tsumi novice	5	4	3	3	3	1	6	1	7
Maître Shugenja	4	3	3	3	4	3	3	1	8
Shugenja	4	3	3	3	3	2	3	1	7
Destrier	8	3	0	3	3	1	3	1	5
Dragon	6	6	0	6	6	6	3	5	8

Daïmyo	130 pts
Héros	85 pts
Ronin	75 pts
« Champion »	15 pts
Bushi	8 pts
Cavalier	14pts
Cavalier archer	17 pts
Eclaireur nezumi	12 pts
Kenku*	115 pts
Paysan	2 pts
Archer	3 pts
Ninja	125 pts
Ninja apprenti	40 pts
Ize Tsumi frère	90 pts
Ize Tsumi novice	50 pts
Shugenja	60 / 95 pts
Maître Shugenja	175/210 pts
Dragon**	320 pts

* shugenja de niveau 1, commandement. Les règles habituelles s'appliquent aux unités (cavalerie=cavalerie légère etc.)

** les dragons ne peuvent pas être montés mais ne sont pas considérés comme des monstres sans cavalier : en clair, pas de jet sur la table de réaction des monstres.



CLANS

◆ Crabe

Daïmyo : peut sacrifier 1 Pv (y compris le dernier) pour doubler ses attaques pendant un tour ; daïmyo : -1 sauvegarde adverse +1 endurance ; bushis : hallebarde ou arme lourde ; pas de malus au port d'une armure lourde ; haine des démons.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	svg	Modif svg
Daïmyo	4	6	5	4	5	3	6	4	9	-	-2
Héros	4	5	5	4	5	2	5	3	8	-	-2

◆ Dragon

Daïmyo : si son attaque tue son adversaire, ce coup ne compte pas comme une attaque et le daïmyo peut attaquer à nouveau immédiatement ; héros : +1 ou -1 contre la magie, +1 attaque ; bushi +1 sauvegarde (2 épées).

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	svg	Modif svg
Daïmyo	4	6	5	4	4	3	6	5(6)	9	+1	-1
Héros	4	5	5	4	4	2	5	4(5)	8	+1	-1

◆ Grue

Daïmyo : l'adversaire au corps-à-corps fait un jet sous son initiative au début de chaque tour, s'il échoue il prend une touche automatique ; héros : +1 CC ; bushi : +1 initiative, attaque en premier lors des duels.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	svg	Modif svg
Daïmyo	4	7	5	4	4	3	7	4	9	-	-1
Héros	4	6	5	4	4	2	6	3	8	-	-1

◆ Licorne.

Daïmyo : peut relancer tous ses dés pour toucher (y compris ceux réussis) 1 fois à chaque tour ; héros : +2 en sauvegarde au corps-à-corps (parade), pas de pénalité à cheval (tir, mouvement...) ; bushi : +1 CT.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	svg	Modif svg
Daïmyo	4	6	6	4	4	3	6	4	9	+2	-
Héros	4	5	6	4	4	2	5	3	8	+2	-

◆ Lion.

Daïmyo : relance (1 fois par tour) les jets pour blesser ratés (mais pas ceux sauvegardés) ; héros : +1 Force -1 à la sauvegarde adverse ; bushi : +1 Cd.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	svg	Modif svg
Daïmyo	4	6	5	5	4	3	6	4	10	-	-3
Héros	4	5	5	5	4	2	5	3	9	-	-3

◆ Phénix.

Daïmyo : peut sacrifier 1 Pv et doubler sa force pendant un tour ; héros : +1 Pv ; bushi +1 ou -1 contre la magie (sort amical/sort inamical) ; shugenja : +1 pour lancer un sort.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	svg	Modif svg
Daïmyo	4	6	5	4	4	4	6	4	9	-	-1
Héros	4	5	5	4	4	3	5	3	8	-	-1



◆ Scorpion.

Daïmyo : cause 1D3 blessures ; héros +1 initiative, -2 sauvegarde adverse ; bushi +1 initiative ;

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	svg	Modif svg
Daïmyo	4	6	5	4	4	3	8	4	9	-	-3
Héros	4	5	5	4	4	2	7	3	8	-	-3

◆ Ronin.

+1 CC , commandement.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Ronin	4	6	5	4	4	2	5	3	8

◆ Ninja.

Caché, commandement, attaques empoisonnées.

◆ Ize Tsumi.

2 tatouages (novice 1) , commandement, arts martiaux. Tatouages : chenille (double mouvement), dragon (petit souffle enflammé), tigre (frénétique, jet de commandement pour en sortir), lion (force +1), scorpion (adversaire utilise son trait le plus faible entre la CC et la CT), licorne (relance jets pour touchers ratés) ; un seul tatouage utilisé à la fois. Arts martiaux (Kaze-do) : peut sacrifier 1 ou 2 attaques (profil) pour augmenter sa force de 1 ou 2 ; esquive invulnérable de 5+ ; n'utilise ni arme ni armure.

HONNEUR

- Héros et daïmyo peuvent relancer une fois les jets de panique ratés
- Héros et daïmyo ne paniquent pas si des heimins ou des ronins s'enfuient
- Un héros qui s'est enfui ne peut plus se rallier
- Un héros ne peut refuser un duel de la part d'un adversaire du même rang (ou supérieur)

MACHINES DE GUERRE

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Pts
Baliste					7	3				40*
Lance-roc					7	3				80

*plus si les servants sont de la licorne ! (80 points ?)

PERSONNAGES SPECIAUX

Il y a ce qui faut dans L5R !

La Voie du Tigre

Une aide de jeu pour Légende des 5 Anneaux par JBH

Le clan du Tigre n'est pas un vrai clan. Il est né d'une tentative du clan du Scorpion pour discréditer le clan du Lion.

Afin de déstabiliser le clan du Lion, Bayushi Shoju a tenté de pervertir son sens de l'honneur. Des agents de Shoju, infiltrés chez les lions, ont ainsi pris la tête d'un mouvement de modernisation : ils ont réussi à convaincre de jeunes samouraïs qu'un code de l'honneur trop rigide était un désavantage face à des adversaires dénués de scrupules comme l'Outremonde ou les scorpions. Ils leur ont enseigné certaines techniques Bayushi qui, dans un premier temps, leur ont donné la supériorité sur leurs camarades d'école. Le mélange des techniques Lion et Scorpion a ainsi donné naissance à la Voie du Tigre.

La *modernisation* a cependant tourné court et les jeunes samouraïs ont été contraints à rentrer dans le rang. Quelques-uns décidèrent malgré tout de continuer et fondèrent le clan du Tigre. Parmi ceux-là, certains étaient des fils de hauts dignitaires du clan. Ils se mirent à défier des lions qui, rapidement, se lassèrent de la plaisanterie. Une vague de représailles réduisit les tigres à quelques unités. Ceux-ci sont aujourd'hui dispersés, ronins errants ou bandits de grand chemin.

Parmi ces paumés, Akodo Edao est le seul à avoir gardé ses rêves de grandeur. Combattant exceptionnel (rang 4), il s'est entouré de brigands sans envergure à qui il enseigne la Voie du Tigre. Rebaptisé Shen Edao, il martyrise de pauvres paysans pour entretenir son clan. Il est l'un des rares à avoir découvert la vérité sur la machination des scorpions. Il détient le traité du Tigre qui codifie ses techniques de combat. Ce traité porte, pour qui sait lire entre les lignes, la marque du Scorpion, et de ce fait constitue une preuve de la tentative de subversion. Pour cela, ce traité est activement recherché par les scorpions. Que la vérité éclate et le clan du Lion aurait une bonne raison de déclarer la guerre au Scorpion.

TECHNIQUES

◆ Rang 1 : La voie du tigre

Le tigre attaque par surprise pour ne laisser aucune chance à l'adversaire. Le bushi lance (et garde) 2 dés d'initiative.

◆ Rang 2 : La morsure du tigre

La morsure est précise et mortelle. Le bushi ne tient pas compte de l'armure de son adversaire ou (s'il préfère) bénéficie d'une augmentation gratuite à son jet d'attaque (dé supplémentaire de dommage, viser un endroit précis du corps etc.)

◆ Rang 3 : Le tigre est sans pitié

Le tigre maîtrise à ce point la surprise qu'il peut feinter son adversaire. Il effectue un jet d'Agilité + Kenjutsu contre les Réflexes de son adversaire x 5. S'il le réussit, le ND pour toucher cet adversaire sera de 5 au prochain tour.

◆ Rang 4 : Les griffes du tigre

Le tigre se sert de toutes ses armes et attaque deux fois par tour.

Il n'y a pas de rang 5 pour les tigres. Les scorpions ne dévoilent jamais tous leurs tours.



© Ghislain Thiery

Sons of Karn (2nde Partie)

Un jeu original de Pascal Rivière

Jeu de rôle d'héroïc fantasy brutal et décadent dans les Mondes Déclinants

Vous avez eu l'occasion de découvrir la première partie de ce jeu dans Eastenwest 11 « Entre les frontières ». Voici la suite et la fin de Karn, plus précisément la section « Règles ».

LES REGLES DU JEU

◆ Création du personnage

Je répartis 44 points dans mes trois caractéristiques – Physique, Mental, Ame – qui vont de 1 à 20.

L'Ame représente tout à la fois l'accord de l'esprit de mon personnage avec les principes mystiques et cosmiques du monde, en quelque sorte son karma. Nous conseillons au MJ de multiplier les jets de 1d20 sous Ame dans les situations hasardeuses qui mettent en circonstance la chance du personnage. La cuisine dans cette auberge est-elle bonne ? Pleuvra-t-il sur la route ? Les rencontres seront-elles heureuses ?

Mes compétences sont des pourcentages. Parmi ces compétences, certaines sont principales : elles définissent la fonction de mon personnage.

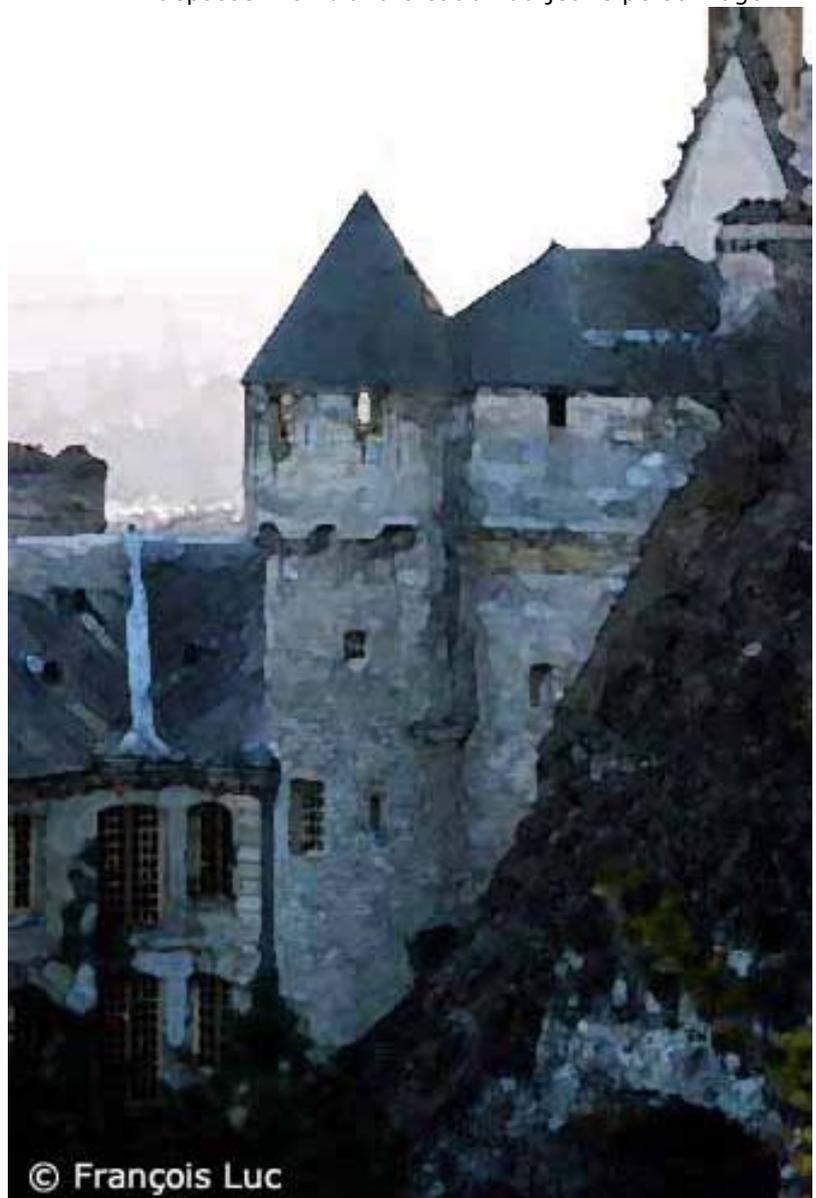
Je choisis 8 à 12 compétences principales qui définiront globalement les activités majeures du personnage. Certaines compétences s'ajoutent aux compétences générales selon la classe de personnage que j'ai éventuellement décidé d'incarner.

Je repartis Mental x 20 points dans ces compétences principales, sans oublier qu'elles ont un pourcentage de base qui s'ajoute aux points répartis.

Pour affiner mon personnage, je répartis ensuite Ame X 6 points dans d'autres compétences sélectionnées à mon goût et qui ne sont pas les compétences principales. L'inspiration et la personnalité du personnage l'ont conduit à s'intéresser à des formes d'expression, de connaissances et de pratiques techniques qui correspondent à ses aspirations personnelles.

Ce personnage a pu cultiver, parallèlement à sa formation, un don pour la peinture, un goût pour les bibliothèques ou le désir d'être bon cavalier.

Les pourcentages des compétences ne peuvent dépasser 70 % à la création du jeune personnage.



© François Luc



◆ Description des compétences

- **Escrime** : connaissance des techniques d'attaque et de parade utilisant l'épée, le sabre, la rapière...
- **Armes blanches** : art du maniement des armes à lames courtes comme la dague, le couteau, le poignard...
- **Armes contondantes** : maîtrise des armes produisant un effet de choc tels la masse de combat, le gourdin, le bâton...
- **Armes tranchantes** : connaissance du maniement des haches, faux, faucilles...
- **Tir à l'arc** : art de toucher son adversaire en le fléchant.
- **Corps à corps** : techniques de combat employant le corps humain : pieds, poings, tête, coudes, genoux...
- **Lutte** : art de saisir une cible et de l'immobiliser au sol par renversement ou debout au moyen d'une clé de bras. L'utilisation de cette compétence nécessite un jet d'opposition en physique qui permet de déterminer si l'attaquant est assez fort pour maintenir sa victime. Par extension, cette méthode permet de luxer une articulation, voir de la briser en réussissant un jet d'opposition en Physique avec une marge minimale de 5. Il est également possible si la cible est immobilisée et si l'attaquant a déclaré son intention de saisir au cou, d'étrangler ou de rompre les vertèbres - toujours au moyen d'une réussite au jet d'opposition de 5.
- **Esquiver** : capacité à éviter un coup ou un choc en se jetant hors de la trajectoire ou de la zone de ses effets.
- **Athlétisme** : capacité à produire un acte musculaire nécessitant un effort susceptible de mettre à l'épreuve une condition physique.
- **Baratin** : art de convaincre autrui en mentant et en jouant la comédie.
- **Bibliothèque** : capacité à ordonner des recherches dans une bibliothèque et à découvrir le renseignement cherché, le savoir convoité ou même à faire l'heureuse découverte d'une connaissance utile que l'on ne soupçonnait pas. Par extension, cette compétence permet également de trouver le plus rapidement possible dans un gros ouvrage l'élément recherché.
- **Compétences artistiques** : au choix, elle désigne l'une des formes de l'expression artistique : peinture, poésie, musique...
- **Commandement** : capacité à adopter une attitude convainquant d'une légitimité quelconque à donner un ordre et à obtenir le consentement.
- **Connaissances générales** : regroupent les savoirs ordinaires et la culture générale, soit des connaissances dont l'acquisition ne requiert pas une éducation spécialisée.
- **Contes et légendes** : dans un univers fantastique, cette compétence définit de manière générale la connaissance des faits passés et permet d'obtenir des éléments d'information par exemple sur une entité oubliée ou sur un haut fait.
- **Courtisan** : art de connaître les derniers potins d'une cour, de reconnaître ses protagonistes et d'apprendre qui est puissant et qui est disgracié.
- **Crochetage** : technique permettant d'ouvrir une serrure dont on n'a pas la clé.
- **Déguisement** : art de prendre l'apparence de quelqu'un que l'on n'est pas, au moyen de maquillage et de vêtements appropriés.
- **Dextérité** : capacité à faire preuve de souplesse et d'agilité.
- **Discretion** : capacité à produire un mouvement bref et discret sans être remarqué. Ce mouvement s'effectue sur un temps court et sur un espace réduit, à la différence de la furtivité.
- **Eloquence** : art de manier les mots avec subtilité de façon à convaincre au moyen d'arguments rationnels. L'éloquence permet de convaincre à l'aide d'un raisonnement, à la différence du baratin qui est l'art de manipuler et de mentir.
- **Equitation** : capacité à tenir à cheval notamment dans une situation périlleuse ou lors d'une poursuite.
- **Escalade** : capacité à grimper une surface.
- **Etiquette** : art de savoir se conduire à la cour d'un seigneur, d'un roi ou d'un dragon.
- **Forge et armurerie** : technique permettant de forger armes, armures et pièces métalliques ou de ferrer un cheval.
- **Fouiller** : habileté à découvrir dans un lieu inspecté quelque chose de remarquable ou d'intéressant.
- **Furtivité** : capacité de se déplacer sans être remarqué.
- **Héraldique** : connaissance des blasons, sceaux et symboles divers de la noblesse. Cette compétence intègre également la capacité de reconnaître une rune identifiant un dragon ou un servent d'un roi-sorcier.



- **Intimidation** : connaissance des attitudes à prendre pour impressionner quelqu'un et pour exercer sur lui une violence psychologique, fréquemment de façon à obtenir de cette personne quelque chose par la contrainte.
- **Lancer** : capacité à projeter un objet. Elle sert notamment pour les armes de jet et de lancer.
- **Nager** : cette compétence s'utilise essentiellement quand le personnage, plongé dans une étendue liquide dans laquelle il n'a pas pied, est mis à difficulté par des conditions hostiles – comme une tempête – ou de nature à mettre sa vie en danger – le personnage tombé à l'eau porte une armure lourde.
- **Navigation** : art général de conduire un bateau et de s'orienter sur une mer ou un océan.
- **Perception** : acte de voir, d'entendre, de sentir, d'identifier un goût ou de reconnaître tactilement un grain particulier, notamment quand quelqu'un cherche à se cacher.
- **Pistage et survie** : capacité à suivre des traces dans la nature et à survivre dans un environnement naturel.
- **Premiers soins** : connaissance pratique permettant de soigner superficiellement une personne et de la réanimer.
- **Psychologie** : connaissance de la personnalité d'autrui qui permet notamment de savoir si un personnage est sincère et consentant. Cette compétence permet également de déterminer l'émotion réellement éprouvée par une personne et de déterminer, également, si elle souffre d'un trouble psychique.
- **Résistance aux poisons** : un entraînement spécifique a permis au métabolisme du personnage de s'accoutumer à l'ingestion du poison et à supporter ses effets.
- **Séduction** : faculté à s'attirer les bonnes grâces...
- **Sociabilité** : connaissance des us et coutumes, des manières de se conduire correctement dans un quelconque milieu social
- **Stratégie** : science militaire du combat tactique permettant aussi bien à un homme seul, de déterminer quelle partie du terrain est favorable à sa progression pour rejoindre son ennemi dans le dos que de disposer des armées et de remporter une victoire militaire.

AUGMENTATION DES COMPETENCES ET EXPERIENCE

Au fur et à mesure de ses aventures et expériences, le personnage va progresser, s'il survit !

D'abord, une réussite et un échec critiques confèrent immédiatement 1 % supplémentaire à la compétence qui était en jeu.

En cours de jeu, les compétences qui sont employées et dont les jets de pourcentage sont réussis doivent être cochées. Les points d'expérience sont des pourcentages supplémentaires qui devront être répartis dans toutes les compétences cochées, sans exception. Nous préconisons d'en donner 15 en fin de partie, répartis à un maximum de 5 par compétences. Si moins de trois compétences ont été cochées, accordez-en une à deux choisies logiquement selon les actions dirigées par le personnage lors de la partie.

Apprentissage d'une compétence : un personnage n'ayant aucune disposition pour une compétence quelconque désire l'apprendre. S'entraînant en cours de jeu, le joueur lance un jet de compétence. Mais comme il a une base de compétence très faible, il pourrait ne jamais réussir son jet et accroître cette compétence, soit l'apprendre... Pour pallier à cette faiblesse, il sera possible d'augmenter, malgré l'échec, la compétence de 2 % prélevés sur le quota de points d'expérience.

RESULTATS EXCEPTIONNELS

Il est de coutume dans le monde du jeu de rôle de considérer que certains résultats de dés extrêmes entraînent des conséquences particulièrement favorables ou dangereuses pour le personnage.

L'échec critique est conditionné par un jet de compétence supérieur et égal à 95 %. Le personnage vient de commettre une grave maladresse. C'est au maître de jeu de décider des effets détestables de cette action qui tourne malheureusement à la catastrophe.

La réussite critique, quant à elle, et à l'inverse, signifie que le personnage réussit une action remarquable. Le jet de compétence réussi doit être inférieur ou égal à 10 % de la compétence éventuellement modifiée.

Sur 1d20 – dans le cas d'un jet de caractéristique – l'échec catastrophique se déclenche sur un résultat de 20 et la consécration sur 1.



POINTS DE VIE

Dans les récits, les héros bénéficient souvent d'une habileté à résister aux coups quand de médiocres adversaires s'écroulent dès la première attaque portée. Une distinction est ici établie entre un personnage ordinaire et un héros. A vous de déterminer quels sont les protagonistes les plus importants dans votre narration.

Au demeurant, un personnage ordinaire aura un total de points de vie équivalent à : Physique + 1d6.

Un héros bénéficiera pour sa part d'un total égal à : physique X 2 + 1d6.

Les blessures les plus graves ne sont pas sans occasionner des conséquences parfois fatales.

Le **Seuil de blessure critique** est égal à : vie / 2 (arrondi au supérieur). Si une blessure occasionne ce nombre de dégâts, le joueur devra réussir un jet sous physique, sinon le personnage tombe inconscient pour 1d10 rounds.

Le **Seuil de blessure mortelle** est équivalent à : vie / 5 (arrondi à l'inférieur). Si le personnage n'a plus pour points de vie que ce score, il perd un point de vie par tranche de une demi-heure, s'il n'a pas bénéficié d'un jet de soins réussi. De même, le joueur doit réussir un jet sous physique -5, sinon le personnage sombre dans l'inconscience jusqu'à ce qu'un soin soit réalisé ou jusqu'à son trépas qui survient quand ses points de vie sombrent dans le négatif.

SOINS

Un jet réussi en "premiers soins" permet de restaurer 1d6 points de vie si le soigneur dispose de matériel adéquat – pansements, baumes, potions –, et 1d3 en cas contraire.

Ces baumes s'achètent chez un herboriste et peuvent être assez fréquemment trouvés.

POINTS D'HEROÏSME

Un personnage débute une partie à sa création avec un point d'héroïsme. Dépenser un point d'héroïsme, lui permet de réussir une action dont l'échec aurait dû lui coûter la vie ou dont la réussite est nécessaire. Un seul jet peut être réussi par jour.

Un point d'héroïsme peut être gagné en expérience à la fin d'une intrigue si les personnages se sont conduits avec valeur – au jugement du maître de jeu.

♦ Accidents et déboires

L'affrontement n'est toutefois pas la seule source de désagréments pour l'aventurier...

ETOUFFEMENT ET NOYADE

Au-delà de deux minutes, le personnage subit un dommage de 1d8 points de dommages cumulatifs par round. Ainsi, au premier round, il perdra 1d8 points, au second 2d8 points, etc.

POISONS

Il n'y a pas de règles fixes ici. Au maître de jeu de déterminer la puissance du liquide ou de la poudre utilisés à une fin aussi malveillante. Le poison peut tuer à coup sûr ou infliger des dommages qui peuvent varier de quelques points à plusieurs dés, selon votre convenance. Il peut également simplement incapaciter, rendre malade, tétaniser les muscles, faire sombrer dans le coma, permettre de feindre par catalepsie la mort, etc.

FEU

Ici de même, déterminez subjectivement les dommages occasionnés. S'agit-il d'une flammèche (1d3 points de dommages) ou d'un bûcher (3d10) ? Les dommages s'administrent par rounds d'exposition. Considérez que les armures ne protègent pas d'un brasier intense.

CHUTE

Au-delà de trois mètres, une chute occasionne 1d8 points de dommages par mètres. Ainsi, une chute de six mètres occasionnera un dommage de 3d8. Un jet réussi en Athlétisme permettra de tomber en minimisant les effets. Il confèrera une déduction de point de dommages équivalente à 1d10. Les armures, par contre, n'accordent aucune protection. Bien au contraire, une armure pesante accroît la vitesse de la chute et la force de l'impact. Ajoutez 1 à 2 points de dommages.

SYSTEME DE COMBAT

♦ 1) Modificateurs de combat majeurs

- **Malus d'actions multiples** : il est possible de frapper jusqu'à trois fois par round avec un malus successif, dès la seconde action, au jet d'attaque ou de défense – parade et esquive – de 30 %. Les actions défensives sont traitées distinctement des attaques ; un malus d'attaque multiple n'est pas imposé à une parade ou à une esquive unique, et inversement. Il n'est pas possible d'esquiver et de parer plus de trois fois par round – à moins d'être maître dans la compétence Esquive ; le quatrième jet se voit alors imposé un malus de -90 %.



- Il est possible, en cas d'attaques multiples, de réaliser une **esquive totale**. Un seul jet d'esquive est réalisé, sans malus. Toutefois, aucune attaque n'est réalisable durant ce round de combat. Le personnage se concentre uniquement sur son esquive. Réussi, il permet d'esquiver toutes les attaques. Raté, il autorise toutefois encore des jets d'esquive simples avec le malus adapté – mais aucune autre attaque ou action n'est possible.

- Il n'est possible d'**esquiver une attaque à distance** tel le tir d'une flèche ou un sort projetant une énergie qu'en cas de maîtrise de la compétence Esquive – soit si la compétence est égale ou supérieure à 90 %.

- Les porteurs d'une cotte de maille et d'une plaque partielle et ceux armurés d'une armure de plaque complète ont respectivement un **malus de mobilité** à l'esquive de 30 % et de 50 %.

- Se battre avec **une arme dans chaque main** impose des malus à l'attaque de 25 % à la main directrice et de 40 % à la main non directrice. Combattre avec les deux mains constitue une seule attaque. Les malus d'action multiples s'ajoutent naturellement aux malus du combat à deux armes (ex : une deuxième action d'attaque impose un malus au jet de -55 % pour la main directrice et de -70 % pour la main non directrice).

- Frapper avec **une arme à deux mains** ajoute au bonus de force [phy/4 arrondi à l'inférieur] la moitié de ses effets habituels arrondis au supérieur. Combattre à deux mains divise le bonus aux dommages par deux pour l'attaque de la main non directrice.

◆ 2) Modificateurs de circonstances

VISER

Il est possible en cours d'un combat rapproché de viser une partie du corps en particulier – voir Feinte supérieure, page suivante. Un malus de -50 % est appliqué. Les dommages effectués à la tête où en plein cœur sont doublés.

Dans le cas des arcs et armes de jet, le même modificateur s'applique mais n'est pas considéré comme une feinte. De plus, employer un round à viser son adversaire confère un bonus de 25 % au tir.

OBSCURITE

Un combat effectué dans l'obscurité impose – sauf exception – un malus de 50 % aux actions de combat et aux actions physiques.

MOUVEMENT

Un adversaire en mouvement confère au jet d'attaque un malus de 25 %. De même, un tireur en mouvement subit un malus semblable.

SOMMEIL ET IMMOBILITE

Un personnage endormi ou immobilisé qui est victime d'un coup subira des dommages multipliés par deux. Une réussite critique au jet d'attaque le tue net.

COMBATTRE A CHEVAL

Si le personnage combat à cheval, ses jets de combat ne peuvent excéder sa compétence en équitation. Toutefois, les dommages sont aggravés de 1d8, du fait de la hauteur d'un cavalier frappant un fantassin, et doublés en cas de charge.

◆ 3) Techniques élémentaires

□ **Parade** : -

□ **Estoc & taille** : -

□ **Parade brutale** (-15 %) : la violence de la parade déséquilibre l'adversaire et lui impose un malus équivalent à sa prochaine action.

□ **Attaque croisée** (-25 %) : par ce mouvement en fléau croisé, administrez deux fois les dommages sans le bonus de force – le mouvement du poignet absorbe la puissance musculaire du bras. La parade adverse dispose d'un bonus de +15 % du fait de la lenteur du coup.

□ **Attaque tournoyante** (-35 %) : par ce mouvement tournoyant effectué au-dessus de la tête, administrez deux fois les dommages. Le bonus de force s'applique. La parade adverse à un bonus de +15 % du fait de la lenteur du coup.

□ **Feinte simple** (-40 %) : ce mouvement visant à tromper l'adversaire permet de le surprendre et de lui infliger un malus à la parade équivalent à la marge de réussite du jet de feinte soustrait de 10 % - le minimum du malus déterminé par la marge de réussite est toujours de 10 %, quel que soit le résultat.



- **Feinte défensive** (-40 %) : elle permet de faire croire à une attaque alors que le personnage tente de s'esquiver. Ajoutez 20 % à un jet d'esquive et rompez le combat – la distance est brisée et le personnage peut fuir.
- **Feinte supérieure** (-50 %) : elle permet de viser une partie sans protection de l'adversaire.

Note : la règle de feinte entend que l'on ne peut tenter une seconde fois une feinte sur un même adversaire qui en a déjà été victime sans un jet d'opposition entre le " Physique " du feinteur et le " Mental " du défenseur : la dextérité s'oppose ici à la compréhension. Si le défenseur réussit, il dispose d'un bonus cumulatif de 15 % à la parade dès le coup où il a compris l'usage de la feinte simple ou supérieure. Dans le cas de la feinte défensive, un jet d'opposition de Physique peut lui permettre de barrer le chemin au fuyard. S'il a réussi une réussite critique dans le jet d'opposition, il est susceptible d'avoir appris la feinte si elle consistait en une technique exceptionnelle comme " l'attaque foudroyante ".

- **Désarmer** : cette technique permet d'enrouler la lame de l'adversaire et de la faire sauter de ses mains. Un jet d'attaque à -60 % et un jet d'opposition en Physique doivent être réussis. Une seule attaque peut être effectuée, cette technique complexe demandant de la concentration et un temps d'action plus long. Selon la taille et le poids de l'arme, elle vole de 1d3 à 1d6 mètres – au jugement du maître de jeu.
- **Attaque rapide** : cette technique consiste à favoriser la vitesse et le réflexe au détriment de la puissance musculaire. En terme de règle, le joueur pourra transformer sur cette technique le bonus de force de son personnage en un bonus de rapidité qui s'ajoute au jet d'initiative.
- **Attaque puissante** : le personnage ne pourra passer qu'une seule attaque – d'estoc et de taille ou une attaque tournoyante. Il doit avoir au moins 70 % dans sa compétence d'attaque. Au moyen de cette technique, le bonus de force aux dommages du coup est doublé. La parade du défenseur bénéficie d'un bonus de 15 % du fait de l'ampleur et conséquemment de la lenteur du coup. Toute riposte bénéficie d'un bonus identique. Toutefois, si l'attaque est parée, un jet d'opposition en Physique est opéré. L'adversaire doit le remporter, sinon la violence du coup arrache son arme de ses mains. Selon la taille et le poids de l'arme, elle vole de 1d3 à 1d6 mètres – au jugement du maître de jeu.

◆ 4) Techniques exceptionnelles

Le personnage doit avoir au moins 90 % dans sa compétence. Ces techniques ne peuvent être enseignées au combattant que par un maître d'arme d'exception qui trouve à cette transmission le motif d'un intérêt – parfois simplement vénal - ou d'un sens particulier.

- **Attaque précise** : l'enseignement accentue la précision de l'attaque et permet à son bénéficiaire de voir son malus de visée tomber à 25 %.
- **Attaque puissante experte** : l'attaquant produit une attaque puissante dans un mouvement de haut en bas et en chargeant l'adversaire, ce qui produit l'effet que l'arme adverse tombée à même le sol se retrouve à l'emplacement tenu par l'attaquant ou juste derrière lui, ce qui empêche son adversaire de ramasser son arme. Cette technique se règle comme l'attaque puissante à l'exception du jet de dé mesurant la distance de la chute de l'arme – puisqu'elle tombe aux pieds.
- **Attaques multiples** : quatre attaques peuvent être passées avec des malus respectifs de -10 %, -40 %, -70 % et -100 %. Ici, l'application aux dommages du bonus de force est supprimée. La vitesse est privilégiée sur la puissance. Cette technique a toutefois une faiblesse : elle ne peut être pratiquée en combat à deux mains. Elle privilégie donc les détenteurs d'une arme lourde.
- **Riposte** : un coup paré est suivi d'une riposte. La riposte est un jet d'attaque soustraite d'un malus de 90 %. Elle ne constitue toutefois pas une attaque supplémentaire : on ne lui impose pas de malus pour une action défensive précédente et elle n'impose pas à l'attaque suivante un nouveau malus ajouté.
- **Attaque étendue** : Le coup frappe dans un mouvement long jusqu'à trois adversaires présents en ligne face au combattant. Un seul coup est réalisable. Le bonus de force aux dommages est doublé.
- **Papillon de la mort** : ce coup croisé multiplie les dommages par deux. Difficile à parer, il impose de plus au défenseur un malus de parade de 40 %. Il peut être utilisé sur plusieurs attaques mais ne tolère pas le combat à deux armes.



- ❑ **Attaque foudroyante** : ce coup vise à fracasser ou trancher le crâne de l'adversaire au moyen d'une feinte complexe qui égare le défenseur. Les dommages à la tête sont doublés même si la cible porte un casque ou un heaume et la feinte impose de plus au défenseur un malus de parade de 40 %. Cette technique est associée à un maître d'arme appelé Jarnoc et est donc également appelée le Salut de Jarnoc. Appliquer la règle de feinte.

◆ 5) Initiative

L'initiative est réalisée en additionnant 1d10 au score de la caractéristique Physique.

◆ 6) Réussite critique

En combat, on estime que l'attaque critique ou l'esquive critique est brillante.

Une attaque critique peut être parée ou esquivée, mais dans ce cas, l'attaque réussit tout de même, mais n'inflige que des dommages normaux.

Si la parade ou l'esquive sont à leur tour critique, l'attaque est évitée.

Si l'attaque critique n'est ni parée, ni esquivée, les dommages sont doublés.

Un effet de dommages magiques – comme une déflagration élémentariste – est également doublé.

Dans le cas d'une parade ou d'une esquive, le personnage gagne – dans le cas d'un combat au contact – la possibilité de placer une attaque en riposte, égale à sa compétence d'attaque non majorée d'un malus s'il a déjà agi.

TABLES DES DOMMAGES

◆ Corps à corps

En corps à corps, les dommages sont à la fois assommants et blessants.

Un jet d'opposition en force réussi d'au moins 5 points permet d'assommer un adversaire touché au visage ou à la tête.

De plus, les coups occasionnent les dommages structurels suivants.

- ❑ 1d4 + [phy / 4 arrondi à l'inférieur] : mains nues et coup de tête.
- ❑ 1d6 + [phy / 4 arrondi à l'inférieur] : pieds.
- ❑ 1d6 + 3 + [phy / 4 arrondi à l'inférieur] : crocs, griffes, cornes.

◆ Duels

Les dommages des diverses armes sont les suivants.

- ❑ 1d8 + 4 + [phy / 4 arrondi à l'inférieur] : couteau et poignard, bâton court, gourdin.
- ❑ 1d8 + 6 + [phy / 4 arrondi à l'inférieur] : épée courte, glaive, sabre court, marteau de guerre, javelot de jet, épieu, gourdin de fer, bâton de combat, fauchard, faucille, fléau d'arme simple.
- ❑ 1d10 + 6 + [phy / 4 arrondi à l'inférieur] : épée longue, sabre de combat, cimenterre, lance de fantassin, masse de guerre, étoile du matin.
- ❑ 1d10 + 8 + [phy / 4 arrondi à l'inférieur] : hache de bataille, claymore, épée à deux mains.
- ❑ 1d10 + 10 + [phy / 4 arrondi à l'inférieur] : hallebarde.

Une arme forgée par un maître peut apporter de 1 à 3 points de dommages supplémentaires. Son équilibrage et sa légèreté permettent des bonus au combat de 5 % à 20 % - pour les armes des maîtres les plus légendaires.

- ❑ Flèches ordinaires : 3d6.
- ❑ Perce-armures : infligent des 1/2 dommages, mais ne tiennent pas compte de la protection de l'armure.
- ❑ Déchireuses : 4d6.
- ❑ Couteaux de lancer : 1d8 + 4 + [bonus de force / 2].
- ❑ Shurikens : 1d6.
- ❑ Dards : 1d4.

Règle spéciale : il est possible de lancer jusqu'à trois shurikens ou trois dards par action d'attaque. Trois jets distincts sous la compétence " Lancer " sont toutefois nécessaires – sans malus d'action multiple.

◆ Armures

Les armures confèrent des points de protection à retrancher aux dommages infligés. Certains modèles ne protègent que le torse. D'autres, dites complètes, assurent une protection globale.

- ❑ Armure légère en cuir bouilli et clouté (torse) : 1d4+4.
- ❑ Armure légère en cuir bouilli et clouté complète : 1d4+4.
- ❑ Cotte de maille : 1d6+4.
- ❑ Armure de plaque partielle (torse) : 1d10+4.

- ❑ Armure de plaque complète : 1d10+4.
- ❑ Casque : 2 points de protection supplémentaires.
- ❑ Heaume : 3 points de protection supplémentaires.

- ❑ 4 : bras gauche - idem
- ❑ 5 : bras droit - idem
- ❑ 6 : bas ventre - idem
- ❑ 7 : jambe gauche - idem
- ❑ 8 : jambe droite - idem

Malus de mobilité

Les compétences suivantes sont minorées de 30 % pour le porteur d'une cotte de maille et d'une plaque partielle et de 50 % pour un individu armuré d'une plaque complète :
Athlétisme, Crochetage, Dextérité, Discrétion, Escalade, Esquiver, Furtivité, Nager.

CONVENTIONS ORDINAIRES

◆ Localisation des coups

Elle permet essentiellement de savoir si le membre touché est protégé par une armure.

Lancez 1d8 et appliquez la localisation :

- ❑ 1 : tête – doublez les dommages si le personnage ne porte pas de casque.
- ❑ 2 : poitrine – lancez 1d4 : sur un résultat de 1, le cœur est touché si le personnage ne porte pas d'armure. Doublez les dommages.
- ❑ 3 : abdomen – lancez 1d4 : sur un résultat de 1, une artère est touchée si le personnage ne porte pas d'armure. Doublez les dommages.

◆ Calendrier

Quatre mois de plus ou moins 90 jours dits mois de l'hiver, du printemps, de l'été et de l'automne composent simplement une année.

Les semaines comptent un jour pour un dragon, de la façon suivante :



© François Luc



Arkhenod-ahn est le premier jour de la semaine. Il marque celui du travail et de la loi. C'est le jour des juges et des rois. Premier jour du cycle, il réintroduit l'ordre et l'entente et fait table rase des haines et des tensions. Il lie les gens de Karn dans un nouveau projet et satisfait aux attentes les plus prospères.

Tylos-ahn est le jour de la conception et de la réflexion. Il est aussi celui des bâtisseurs, celui où les dévastations ont disparu au profit des nouvelles constructions et des espoirs nés.

Osiros-ahn est le jour béni des voyageurs. Les prix des auberges traditionnellement sont réduits. C'est aussi le jour préféré des noceurs qui préfèrent la convivialité aux violences du Feyr-ahn et la nuit est appelée celle des rencontres. Il marque un bref temps de repos dans le cycle et permet de reprendre son souffle, après le travail et les actions créatrices et avant les premières déviations de la transition et les drames de la fin du cycle.

Bjorn-ahn est le jour des marins. C'est un jour neutre également, celui de l'attente et de la transition vers le désordre qui consacre la deuxième partie du cycle.

Arshan-ahn est le jour de la dissolution des répressions. Il est un temps de transition entre le sérieux travailleur de Arkhenod-ahn et les réjouissances excessives de Feyr-ahn, bien que plus tourné vers le désordre. A cet effet, il consacre la parole du barde – celle qui défait parfois l'ordre en dénonçant les travers et l'hypocrisie du prince. Il est le jour des premiers excès. Ses drames se calfeutrent dans l'ombre et dans le silence.

Feyr-ahn est le jour de l'exultation et des excès. Nombres de professions n'exercent pas et les populations s'adonnent aux divertissements et aux violences.

Brone-ahn est également appelé le " jour noir ". Il est traditionnellement celui des vengeances et des règlements de comptes. Les comploteurs officient ce jour par superstition car ils pensent leurs machinations bénies par le dragon de la domination. De grands marchés financiers s'effectuent également ce jour, pour les mêmes motifs.

Le Jour de l'Oubli correspond au dragon de la vacuité. Il est celui du silence et du deuil, consacré au repos et aux cérémonies funéraires.

◆ Système monétaire

A Karn, la *grande dragon* est une imposante pièce d'or qui équivaut à 10 *dragons*, des pièces d'or ordinaires. Un *œil de dragon* est une pièce mêlée d'argent et de fer dont 10 valent un dragon. Un œil vaut 10 *sonnantes*, qui sont des piécettes de fer et la plus petite unité monétaire de Karn.

Les démiugistes usent d'un système mixte mêlant le troc et la monnaie qui peut être utilisé dans les cités. Dahngaronn utilise le *soleil*, une pièce d'argent frappée du symbole éclatant de Rism et les *étoiles*, pièces de bronze dont 10 valent un soleil.

◆ Mesure des distances

Un **pouce** équivaut à cinq de nos centimètres, un **piéd** équivaut à cinquante de nos centimètres, le **pas** vaut pour 1,50 m et le **tarn** pour 2 kilomètres.

Pour les liquides et volumes, employez artificiellement les conventions francophones actuelles.

SORTILEGES ELEMENTAIRES

Voici la description des sorts élémentaristes accessibles aux servants des éléments et en partie aux mages draconiques et aux conjurateurs. Un récapitulatif se trouve à la fin du document. Ils sont directement issus du jeu L5R et ont été transformés pour *Sons of Karn*.

Considérez ces sorts comme des compétences. Il est possible aux personnes qui ont une prédisposition intellectuelle à l'étude de se voir enseigner la science élémentariste ; on peut en apprendre jusqu'à un nombre équivalent au score de Mental, appartenant à un élément unique à l'exception d'un sortilège qui peut être tiré d'un autre élément.

Le score ou le premier des scores indiqués entre parenthèses indique les points de compétences que les mages ou le conjurateur doivent investir pour acheter l'apprentissage du sortilège et pour investir dans un second temps les points de compétences du score. Les élémentaristes se contentent d'investir des points de compétence pour acquérir l'usage des sortilèges.

Le **temps d'incantation** caractérise l'initiative à laquelle le personnage commence à incanter (score d'initiative standard) et celle à laquelle le sort fait effet (score d'initiative original auquel se soustrait la durée du temps d'incantation). Ainsi, dans le cas du sortilège de *Courage des sept tonnerres*, un jet d'initiative de 17 signifie que l'élémentariste commence à incanter à 17 et le lance à 15 – le temps d'incantation étant de 2 segments.



◆ Sorts de la Terre

Courage des sept tonnerres : [30 % / -60 %]

Durée : 10 rounds.

Temps d'incantation : 2 segments ;

En lançant ce sort, les élémentaristes en appellent à la fois aux énergies qui les parcourent et à celles qui les entourent et peuvent ainsi accroître la résistance aux coups d'une cible de 1d6 points. L'élémentariste peut également tenter de le faire sur une deuxième cible, avec un modificateur de -60 %.

Epée de la Terre : [20 %]

Durée : 10 rounds.

Temps d'incantation : 3 segments.

Grâce à ce sort, l'élémentariste peut créer une épée de métal. Chaque fraction de 20 % au seuil de difficulté accroît les dommages de 1d6 points de dégâts. Si l'élémentariste sombre dans l'inconscience ou est tué, l'arme élémentaire disparaît.

Evocation des éléments : [20 %]

Durée : huit rounds.

Temps d'incantation : un segment.

Ce sort permet d'animer des plantes grimpantes et des ronces dans une zone de 9 m² afin de ralentir la progression d'autres personnages. Une augmentation de 10 % du seuil de difficulté accroît la surface de 3 m². Pour ne pas être pris dans le piège végétal, tout personnage pénétrant dans la zone affectée par le sort doit réussir, à chaque action, un jet de Dextérité avec un malus égal au seuil de difficulté du sort. S'il se retrouve prisonnier, il doit réussir un jet sous Physique avec un malus de 5 pour pouvoir se déplacer de 30 centimètres par action. Les bêtes et créatures dépourvues d'intelligence paniquent dès qu'elles sont prises au piège et peuvent se blesser si elles ne parviennent pas à se libérer.

Feux de la forge : [10 %]

Durée : permanente.

Temps d'incantation : un segment.

Ce sort permet de réparer, jusqu'à lui rendre sa forme première, tout objet ou élément d'équipement manufacturé. Il ne peut restaurer les éventuels pouvoirs magiques qu'abritait l'objet avant d'être brisé. Ce sort n'a aucun effet sur un objet intact.

Frappe à la racine : [30 %]

Durée : 10 rounds.

Temps d'incantation : 2 segments.

En lançant ce sort, l'élémentariste empêche sa cible de puiser dans l'énergie de la terre qui l'habite, ce qui

a pour effet de désorienter son âme et d'affaiblir son corps. Tout dommage fait sur la cible est majoré de 1d6 supplémentaire.

Frappe de bronze : [20 %]

Durée : instantanée.

Temps d'incantation : un segment.

Ce sort ne peut viser qu'un personnage ou une créature démoniaque. En le lançant, l'élémentariste déchaîne les puissances de la Terre qui l'entourent et le parcourt contre la cible. Les dommages sont de 2d6, la protection n'agit pas.

Glyphe de protection élémentaire : [10 % / -20 % / -30 %]

Durée : quatre rounds.

Temps d'incantation : 2 segments.

En lançant ce sort, l'élémentariste fait appel aux vertus de la Terre qui parcourent son esprit et son corps. Une âme protégée par la force de la Terre est plus résistante à la magie. La cible de ce sort est protégée contre la magie. Le seuil de difficulté de tout sort visant cette cible est augmenté du seuil de difficulté employé par l'élémentariste pour tenter de lancer ce sort [-10 %, -20% ou -30 %].

Lame immortelle : [60 %]

Durée : permanente.

Temps d'incantation : une heure.

En lançant ce sort, l'élémentariste fait bénéficier une arme d'une partie de l'énergie de la Terre qui le parcourt. Ce sort augmente les dommages de l'arme de 1d6 points. On ne peut lancer deux fois ce sort sur la même arme. Il n'a d'effet que sur les armes de métal.

Paralysie de la Terre : [10 %]

Durée : un round.

Temps d'incantation : un segment.

En lançant ce sort, l'élémentariste invoque les énergies de la Terre qui parcourent sa cible afin d'accroître son poids jusqu'à l'immobiliser. C'est tout le poids de la terre qui s'abat sur la cible, rendant chaque pas plus difficile à faire et même l'air plus dense. Elle fait tous ses jets impliquant le mouvement avec un malus de -20 %.

Protection de la terre : [60 %]

Durée : jusqu'au lever du soleil.

Temps d'incantation : 3 segments.

Ce sort permet de créer autour de l'élémentariste une zone de protection de 10 m de rayon. Aucune créature ne peut plus l'approcher à moins de 10 m, sauf si elle réussit un jet d'opposition en Ame.



La portée de ce sort est décuplée s'il est lancé depuis l'intérieur d'un temple élémentariste.

Répartir nos forces : [30 %]

Durée : 10 rounds.

Temps d'incantation : 3 segments.

En lançant ce sort, les élémentaristes font bénéficier leur cible d'une partie de leur propre énergie de la Terre. Le bénéficiaire luit véritablement de l'énergie qui l'envahit soudain. Il peut, tant que le sort fait effet, faire tous ses jets avec un bonus de 20 %.

Tombe de bronze : [30 %]

Durée : Ame / 4 rounds arrondis au supérieur

Temps d'incantation : 3 segments.

En lançant ce sort qui ne peut être utilisé que contre un personnage ou une créature démoniaque, l'élémentariste tente de remplacer l'énergie de Terre impure de la cible par son énergie. S'il y parvient, la peau de sa cible se transforme en bronze, qui le paralyse petit à petit. La cible doit faire chaque round un jet d'opposition en Ame. Si elle le rate, elle subit des dommages de 1d6. Le bronze qui recouvre sa peau tombera en poussière dans un délai de quatre à sept jours, sans laisser aucune marque.

Ce sort, qui impose à l'élémentariste de transférer son énergie de la Terre, est extrêmement puissant : il ne peut en maintenir les effets que durant (Ame / 4 rounds arrondis au supérieur). Au bord de l'évanouissement après l'avoir utilisé, il sera dans l'impossibilité de lancer un sortilège pendant un nombre de rounds égal à celui pendant lequel il a maintenu le sort.

Tremblement de Terre : [30 %]

Durée : cinq rounds.

Temps d'incantation : 5 segments.

En lançant ce sort, l'élémentariste fait appel aux forces destructrices de la Terre afin de provoquer des secousses sismiques dans un rayon de 50 mètres autour de la cible du sort. Les personnages présents dans cette zone font tous leurs jets avec un malus de -40 %. Ils ne sont pas à l'abri, en outre, d'éventuelles chutes d'objets, d'arbres, rochers...

Chaque augmentation par tranche de 10 % permet soit d'accroître de 10 m la zone d'effet du sort, soit de faire perdre 10 % en plus aux personnages présents dans cette zone. L'épicentre du tremblement de terre doit être à portée de vue de l'élémentariste.

Volonté absolue : [20 %]

Temps d'incantation : 2 segments.

Durée : trois rounds.

La cible de ce sort (y compris l'élémentariste lui-même) bénéficie d'une protection magique aux dommages de 1d6+2 points tant que le sort produit ses effets.

◆ Sorts de l'Eau

Il n'est pas nécessaire d'être à proximité d'une source d'eau pour lancer ces sorts, mais si c'est le cas, l'élémentariste bénéficie d'un bonus de 15 %.

Bassin réfléchissant : [20 %] :

Durée : trois minutes.

Temps d'incantation : 5 segments.

L'élémentariste doit prendre pour cible de ce sort un bassin d'eau calme. S'il parvient à la lancer, l'élémentariste peut observer (mais n'entendra pas) tout ce qui se passe dans un endroit qu'il connaît déjà, comme si le plafond de l'endroit était une paroi de verre.

Bénédictio de la pureté : [20 %]

Durée : instantanée.

Temps d'incantation : 20 minutes.

En lançant ce sort, l'élémentariste sollicite la bénédiction des forces de l'eau pour débarrasser la cible des maladies et des maux (y compris un poison actif) qui l'affectent.

Ce sort, qui impose à l'élémentariste de forcer les esprits malins à intégrer son corps avant de les expulser, est particulièrement épuisant, pour lui comme pour sa cible. Si ce sort est lancé devant un autel dédié à l'air, l'élémentariste bénéficie d'une augmentation de 15 %.

Cœur de la nature : [30 %]

Durée : un mois.

Temps d'incantation : 4 segments.

Ce sort permet à l'élémentariste d'établir un lien mental (mais pas de communiquer) avec un animal à portée de vue. S'il parvient à le lancer, l'animal restera toujours à moins de trois heures de route de l'élémentariste et le rejoindra s'il l'appelle. L'animal aura ordinairement un comportement amical envers l'élémentariste et pourra même se montrer agressif si ce dernier était menacé (mais pas au point de risquer sa vie). Si l'élémentariste ne l'appelle pas dans le mois qui suit le lancement du sort, le lien mental est rompu (chaque augmentation de 20 % permet de prolonger ce délai d'un mois).



Pour déterminer où est l'animal (direction et distance par rapport à lui), l'élémentariste fait un jet sous Ame.

Epée de l'eau : [20 %]

Durée : 10 rounds.

Temps d'incantation : 3 segments.

Ce sort permet de créer une épée étincelante. Chaque augmentation du seuil de difficulté de 20 % permet de lancer 1d6 de dommages supplémentaires. Si l'élémentariste perd conscience ou est tué, l'arme élémentaire disparaît.

Liens spirituels : [20 %]

Durée : 10 rounds.

Temps d'incantation : 3 segments.

L'eau vit au plus profond de la terre et se fraye ainsi un chemin jusqu'aux quatre coins du monde. Ce sort permet à l'élémentariste de se mettre en phase avec ces eaux souterraines et de localiser un individu ou un objet manufacturé. S'il parvient à le lancer, l'élémentariste a une vision de l'endroit où se trouve l'objet, voire, si ce dernier se trouve à moins de 2 km, est guidé jusqu'à lui. L'élémentariste doit connaître l'objet en question ou doit posséder quelque chose ayant un lien avec cet objet ou cette personne. La portée de ce sort est de 2 km, plus 2 km supplémentaires par augmentation de 20 % du seuil de difficulté.

Paix de l'esprit : [20 %]

Durée : instantanée.

Temps d'incantation : 4 segments.

Ce sort permet de faire disparaître toute peur et tout effet altérant l'esprit de la cible qui serait provoqués par une tierce personne. Chaque augmentation de 20 % permet de faire bénéficier une cible de plus de cette protection.

Pluie torrentielle : [60 %]

Durée : une heure.

Temps d'incantation : 5 segments.

Ce sort permet de provoquer une violente tempête qui frappe une zone de 2 km² dont l'élémentariste est le centre. Dans cette zone, la visibilité est réduite à 30 cm et tous les jets d'action sont faits avec un malus de 60 %. Chaque augmentation de 20 % aggrave ce malus de 20 % ou accroît la zone d'effet de 2 km².

Reflets révélateurs : [20 %]

Durée : cinq rounds.

Temps d'incantation : 5 segments.

En lançant ce sort, l'élémentariste apprend à mettre en phase son énergie de l'Eau avec les énergies supranaturelles qu'émet un objet magique. Une fois ce sort lancé, la vision de l'élémentariste se trouble, comme s'il observait de l'eau, et la nature de l'objet magique apparaît sous la forme d'un reflet d'une intensité proportionnelle à la puissance de l'objet en question.

Rempart d'eau : [20 %]

Durée : cinq minutes.

Temps d'incantation : 2 segments.

Ce sort permet à l'élémentariste de faire apparaître des douves tout autour de lui. Ces douves ne pourront apparaître à proximité de bâtiments érigés par l'homme. Elles ont une profondeur et une largeur de 3 m (plus 1,50 m par augmentation de 20 % du seuil de difficulté du sort) et un rayon de 4 m (plus 3 m si augmentation). L'eau des douves est parfaitement normale, et même potable si besoin est.

Revers de fortune : [20 %]

Durée : 10 rounds.

Temps d'incantation : 3 segments.

Ce sort, qui est une bénédiction, permet à la cible de refaire un jet raté pendant la durée du sort. Chaque augmentation de 20 % du seuil de difficulté prolonge la durée de 10 rounds.

Transfert d'énergies : [20 %]

Durée : trois rounds.

Temps d'incantation : 3 segments.

Ce sort permet de réduire de 1d6 la caractéristique d'un personnage consentant et d'augmenter de la même valeur la caractéristique correspondante d'un autre personnage. Une caractéristique ne peut être réduite en dessous de 5.

Voie vers la paix intérieure : [10 %]

Durée : permanente.

Temps d'incantation : 2 segments.

Ce sort permet à l'élémentariste d'utiliser ses énergies élémentaires pour soigner les blessures d'autrui. S'il parvient à le lancer, le sort prend la forme d'un influx d'énergie vitale qui fera récupérer 1d6 points de vie à la cible. Chaque augmentation de 10 % permet de récupérer 1d6 supplémentaire.



Ce sort ne fait qu'accélérer le processus naturel de guérison et n'a aucun effet chirurgical (réduire les fractures, stopper les hémorragies internes, régénérer les organes touchés...) : ces blessures graves engendreront des séquelles.

Il est possible de neutraliser un poison grâce à ce sort, à la condition de le lancer autant de fois que nécessaire, jusqu'à ce que ses symptômes se dissipent. L'élémentariste essaye ainsi de convaincre l'âme de la victime de demeurer dans son corps.

Le MJ devra décider de la fréquence de lancement du sort (généralement au moins une fois par heure).

◆ Sorts du Feu

Ailes du Feu : [20 %]

Durée : deux minutes.

Temps d'incantation : 3 segments.

Ce sort permet de faire apparaître des ailes de feu d'environ 2,50 m le long des bras de la cible. Si la cible est lourdement chargée, chaque augmentation de 20 % lui permet de porter 15 kilos supplémentaires. Chaque augmentation supplémentaire permet d'accroître le temps de vol de 2 minutes par augmentation de 20 %.

Bénédictio élémentaire : [10 %]

Durée : cf. dessous.

Temps d'incantation : 3 segments.

Ce sort crée une source de lumière qui éclaire comme le soleil de midi, n'importe où et dans n'importe quelles conditions, à l'exception de ténèbres magiques. Elle peut éclairer une pièce de petite ou moyenne taille. Pour les pièces plus grandes ou en extérieur, des augmentations de 10 % seront nécessaires pour dissiper toutes les zones d'ombre, dans les coins notamment. La durée d'effet dépend des augmentations utilisées :

Nbre d'augmentations	durée d'effet
Aucune.....	une minute
Une.....	cinq minutes
Deux.....	quinze minutes
Trois.....	trente minutes
Quatre.....	une heure
Cinq.....	trois heures
Six.....	une journée
Sept.....	un mois

Cœur de l'enfer : [30 %]

Temps d'incantation : 5 segments.

Durée : instantanée.

En lançant ce sort, l'élémentariste provoque une explosion de feu qui frappe (5d6) une cible à portée de vue et tout ce qui se trouve dans un rayon de trois mètres autour d'elle (personnages et objets).

Tout personnage présent dans la zone d'effet peut faire un jet en esquive avec un malus de 30 % pour tenter de diviser les dommages par deux.

Ce sort ne peut être utilisé qu'une fois par jour.

Colère solaire : [20 %]

Durée : instantanée.

Temps d'incantation : 2 segments.

Ce sort permet de déchaîner la colère du soleil sous la forme d'une explosion aveuglante de lumière, dont l'origine est l'élémentariste. Tout personnage pouvant la voir, même partiellement, doit faire un jet en dextérité avec un malus de (Ame du lanceur X 2), sous peine d'être momentanément aveuglé. Si le personnage est aveuglé, ses jets d'action physique sont affectés d'un malus de 50 %.

Combustion : [10 %]

Durée : instantanée.

Temps d'incantation : 3 segments.

Ce sort ne peut viser que des objets. En le lançant, l'élémentariste met en phase son énergie du Feu et celle qui sommeille dans l'objet afin de réveiller cette dernière. S'il réussit à le lancer, l'objet s'embrase. Ce sort n'affecte que des matériaux naturellement inflammables (papier, petit bois...), sauf emploi d'une augmentation de 10 %

Augmentation	Matériau
Une	bois mort, vêtements...
Deux	matériaux solides (mais inflammables), armure autre que métallique, cuir.

Epée de feu : [20 %]

Durée : 10 rounds.

Temps d'incantation : 3 segments.

Ce sort permet à l'élémentariste de créer une épée de feu. Chaque augmentation de 20 % permet de lancer 1d6 de dommages supplémentaires. Si l'élémentariste perd conscience ou est tué, l'arme élémentaire disparaît.

Feu intérieur : [30 %]

Durée : instantanée.

Temps d'incantation : 3 segments.

Ce sort permet à l'élémentariste de projeter par les mains une boule de feu vers une ou plusieurs cibles à portée de vue (une nouvelle cible par augmentation de 20 %). Ce sort occasionne 3d6 points de dommages.



Feu de la destruction : [20 %]

Durée : instantanée.

Temps d'incantation : 2 segments.

Ce sort permet de créer une terrifiante boule de feu (4d6) qui englobe l'élémentariste qui l'a lancée et sa cible, située à 30 m maximum. L'élémentariste subit la moitié des dommages (arrondie au supérieur) infligés à sa victime, ainsi que tout personnage se trouvant à moins de trois mètres de la cible et ratant un jet en esquive. Toute personne se trouvant entre l'élémentariste et la cible subit la totalité des dommages, comme la cible elle-même.

Feux purificateurs : [20 %]

Durée : 5 rounds

Temps d'incantation : 2 segments.

La cible brûle d'un feu magique qui lui accorde un bonus à ses jets de combat de 20 % et accroît ses dommages de 1d6.

Fureur foudroyante : [20 %]

Durée : instantanée.

Temps d'incantation : 2 segments.

Ce sort est en réalité une prière adressée au tonnerre, pour qu'il fasse apparaître un éclair (3d6 de dommages), et ce même s'il n'y a pas le moindre nuage à l'horizon. L'élémentariste qui lance ce sort pendant un orage bénéficie de 1d6 de dommages supplémentaires. Ce sort provoque bien souvent de violents orages, qui durent environ une semaine, dans la partie du ciel à la verticale de l'élémentariste.

Glyphe de protection contre le mal : [20 %]

Durée : une journée.

Temps d'incantation : 5 segments.

Ce sort prend la forme d'un symbole de protection contre le mal que l'élémentariste trace à même le sol (ou sur n'importe quelle surface immobile). Une fois lancé, toutes les créatures démoniaques s'enflamment dans un rayon de 10 m autour du symbole. Elles subissent un dommage de 3d6 toutes les minutes, tant qu'elles restent dans la zone d'effet du sort. Cette zone peut être étendue de 3 m par 20 % d'augmentation du seuil de difficulté.

Lame acérée : [10 %]

Durée : deux rounds.

Temps d'incantation : 2 segments.

La cible de ce sort ne peut être qu'une arme. En cas de réussite, le porteur de l'arme fait tous ses jets de toucher avec un bonus de 10 % et de dommages avec 1d6 supplémentaire, tant que le sort produit ses effets.

Chaque augmentation de 10 % augmente les chances de toucher de 10 % et les dommages de 1d6.

Poing du tonnerre : [50 %]

Temps d'incantation : une heure.

Durée : une heure.

La cible de ce sort doit être un bâtiment à portée de vue de l'élémentariste. Pendant l'incantation, des nuages sombres et menaçants s'accumulent au-dessus de la cible. Une fois le sort lancé, la cible subit les assauts continus de la foudre, pendant la durée du sort. Ces assauts répétés affaiblissent la structure du bâtiment, qui, sans doute, s'effondrera à l'issue de la durée du sort. En raison de sa durée d'incantation et de la concentration qu'il requiert (susceptible d'être brisée à tout moment), ce sort est rarement utilisé contre les bâtiments gardés. Il est efficace contre les bâtiments de petite taille, qu'il peut détruire rapidement et facilement. Il ne fera que des dégâts légers à des bâtiments plus solides ou de plus grande taille.

◆ Sorts de l'Air

Brumes d'illusion : [20 %]

Durée : une minute.

Temps d'incantation : 2 segments.

Ce sort permet à l'élémentariste, en se servant de jeux d'ombre et de lumière, de créer une illusion particulièrement convaincante. Cette illusion a la taille d'un homme adulte et est muette. Tout personnage à proximité de l'illusion peut faire un jet de psychologie à -30 % pour percevoir à jour le subterfuge. L'illusion ne peut entrer en contact avec quoi que ce soit sans dévoiler sa réelle nature illusoire. L'utilisation d'augmentations de 20 % permet d'obtenir une grande variété d'effets.

Effets	nbre d'augmentations
Mouvements lents, simples	une
Mouvements complexes, rapides	deux
Son ou mot unique	une
Phrase entière	deux
Taille + 50 % (un homme et demi)	une
Illusion supplémentaire	deux
Minute supplémentaire d'effet	une
Difficulté supplémentaire de 10 % au jet de psychologie	une



Commander à l'esprit : [20 %]

Durée : un ordre

Temps d'incantation : un segment.

En lançant ce sort, l'élémentariste fait appel à la subtile influence de son énergie de l'Air pour implanter des pensées dans l'esprit de la cible. Pour y parvenir, il doit pouvoir la regarder droit dans les yeux.

S'il parvient à lancer le sort, la cible doit faire un jet de Perception avec pour malus (âme du lanceur x2). Si elle le réussit, elle perce à jour l'élémentariste et le sort échoue ; si elle le rate, il produit ses effets et la cible est alors persuadée que ces pensées sont bien les siennes. La cible ne fera pas sienne des pensées qui iraient à l'encontre de ses croyances ou de ses principes. Chaque augmentation de 20 % s'ajoute également au seuil de difficulté de Perception de la cible.

Diversion aérienne : [30 %]

Durée : cinq rounds.

Temps d'incantation : un segment.

Ce sort permet à l'élémentariste d'invoquer un esprit de l'air particulièrement énervant dont les acrobaties et les sarcasmes déconcentreront la cible. Chaque augmentation de 30 % permet d'invoquer un nouvel esprit de l'air qui pourra soit être une nouvelle source de tourments pour une cible unique, soit distraire une nouvelle cible. Le facteur difficulté de la cible augmente de 30 %.

Echo messenger : [30 %]

Durée : spéciale (cf. ci-dessous)

Temps d'incantation : 6 segments.

Ce sort permet de confier aux énergies de l'Air un message d'une dizaine de mots qui va rester en sommeil jusqu'à ce que son destinataire (désigné par l'élémentariste au lancement du sort) approche du lieu. Si tel est le cas, le message lui sera délivré comme si l'élémentariste le lui murmurait directement à l'oreille et le sort se dissipera aussitôt après. Chaque augmentation de 30 % permet d'allonger le message de dix mots supplémentaires. L'élémentariste peut ne pas choisir de destinataire précis ("quiconque") et rendre le message permanent en utilisant deux augmentations : dans ce cas, le message est délivré pour l'éternité à quiconque pénètre dans la zone d'effet (10 m de rayon).

Epée de l'air : [20 %]

Durée : 10 rounds.

Temps d'incantation : trois rounds.

Ce sort permet à l'élémentariste de créer une épée d'air.

Chaque augmentation permet de lancer 1d6 supplémentaire. Si l'élémentariste perd conscience ou est tué, l'arme élémentaire disparaît.

Essence de l'Air : [30 %]

Durée : une minute.

Temps d'incantation : 3 segments.

Ce sort permet à l'élémentariste de réduire ses aspects physiques pour prendre l'apparence de l'Air. Il devient alors invisible comme l'air. S'il accomplit une action dont les résultats sont perceptibles (parler, ouvrir une porte, saisir un objet...), tout personnage présent peut faire un jet de perception avec un malus de (30 % + âme du lanceur) afin de repérer l'utilisation du sort, et donc la présence de l'élémentariste. S'il réussit son jet, il pourra par la suite voir et suivre l'élémentariste, à condition de n'être jamais distrait, même brièvement, sous peine de le perdre à nouveau. S'il rate son jet, il ne percevra qu'un courant d'air.

Influence de la nature : [20 %]

Durée : une question.

Temps d'incantation : un segment.

Ce sort permet à l'élémentariste (ou à toute autre cible) de communiquer avec les créatures vivantes. S'il parvient à le lancer, l'élémentariste pourra poser une question à une créature et comprendre sa réponse. Chaque augmentation de 20 % permet de poser une question supplémentaire.

Invocation du vent : [20 %]

Durée : 4 rounds.

Temps d'incantation : 3 segments.

En lançant ce sort, l'élémentariste fait appel aux esprits du vent pour transporter la cible par la voie des airs. C'est l'élémentariste qui contrôle le sort : sa cible ne maîtrise pas ses déplacements, qui restent assez lents. Si la cible n'est pas consentante, le seuil de difficulté est égal à (âme de la cible x3).

L'art de la tromperie : [20 %]

Durée : trente minutes.

Temps d'incantation : 3 segments.

Ce sort permet de revêtir la cible d'une illusion prenant la forme d'un costume et d'un masque. Cette illusion disparaît en cas de contact physique ; tout personnage à proximité peut également percevoir à jour le subterfuge (sans pour autant découvrir l'identité réelle de la cible) en réussissant son jet de (perception - âme du lanceur x3). Chaque augmentation de 20 % du seuil de difficulté accroît d'autant le seuil de difficulté du jet de perception.



Si l'illusion et la cible sont manifestement antagonistes, le recours à des augmentations sera nécessaire pour rendre l'ensemble crédible.

* aucune augmentation : changements mineurs d'apparence uniquement (reproduire le visage d'une autre personne dont la forme est proche) ;

* une augmentation : modification de la taille de 10 % maximum, nouveaux membres (ailes) pouvant être déplacés ou ressemblance plus frappante (tenter de tromper un personnage en prenant l'apparence de quelqu'un qu'il connaît bien).

* deux augmentations : modification totale de l'aspect physique, changement de sexe, modification de la taille de plus de 50 % ou sons inhumains, etc.

Lumière révélatrice : [10 %]

Durée : 5 rounds.

Temps d'incantation : 2 segments.

Ce sort permet de révéler l'existence de tout objet volontairement dissimulé ou camouflé (trappe, faux plancher). Tout objet ainsi caché qui se trouve à portée de vue de l'élémentariste (pas une épée posée derrière un grand vase, par exemple) s'auroolera d'une lumière bleutée. Ce sort permet uniquement de déterminer que l'objet a été dissimulé volontairement, pas sa nature exacte.

Les objets cachés magiquement (illusions, etc.) sont plus difficiles à mettre en évidence : pour y parvenir, l'élémentariste devra réussir un jet de (perception - âme du lanceur X 2).

Manteau de nuit : [20 %]

Durée : un jour.

Temps d'incantation : 2 segments.

Ce sort permet de dissimuler ce que porte le personnage ciblé (objet ou personne). L'élémentariste doit toucher à la fois l'objet et la cible pour lancer le sort. S'il parvient à lancer le sort, seule la cible peut voir l'objet tant qu'elle ne le prépare ou ne l'utilise pas. La cible ne doit pas transporter l'objet dans ses mains. Le MJ est libre d'augmenter le seuil de difficulté de ce sort s'il estime que d'éventuels spectateurs ne pourront que difficilement ignorer la présence de cet objet.

Percer l'esprit : [20 %]

Durée : trente secondes.

Temps d'incantation : 3 segments.

En lançant ce sort, l'élémentariste met son énergie de l'Air en phase avec celle de sa cible et a ainsi accès à ses pensées et émotions superficielles.

En utilisant des augmentations (âme de la cible), l'élémentariste pourra pénétrer plus profondément dans l'esprit de sa cible.

La présence d'un esprit étranger fouillant ses pensées peut s'avérer extrêmement perturbatrice pour la cible : le MJ pourra lui demander de faire un jet sous âme pour l'empêcher d'être brièvement sonnée par le choc que constitue cette intrusion.

Les pensées superficielles concernent la situation actuelle, les plus profondes concernent les souvenirs, croyances... sur lesquels le temps n'a pas de prise.

Percer les ombres : [10 %]

Durée : 10 rounds.

Temps d'incantation : 4 segments.

Ce sort permet à l'élémentariste de soumettre les ombres à sa volonté et, en les mêlant à ses énergies de l'Air, de ne plus faire qu'un avec les ténèbres.

L'élémentariste doit se trouver à proximité d'une zone d'ombre pour pouvoir lancer ce sort, qui, bien évidemment, ne produit aucun effet en pleine lumière. Chaque augmentation de 10 % accroît de même le seuil de difficulté de la compétence en perception utilisée par autrui pour voir la cible (ou la toucher avec une arme à distance).

Secrets du vent : [10 %]

Durée : dix minutes

Temps d'incantation : 6 rounds.

En lançant ce sort, l'élémentariste gagne les faveurs des esprits du vent, qui lui permettent d'écouter pendant 10 min (plus 10 min supplémentaires par seuil de difficulté supplémentaire de 10 %) toute conversation se déroulant dans un lieu (taille d'une pièce maximum) qu'il connaît. Ce lieu doit se trouver à 15 km maximum de l'élémentariste (plus 15 km supplémentaires par augmentation). Il entend la conversation comme s'il se trouvait au centre de la pièce. Il devra réussir un jet de perception pour parvenir à entendre une conversation à voix basse.

Sommeil du vent : [30 %]

Durée : une heure.

Temps d'incantation : un segment.

En lançant ce sort, l'élémentariste fait appel aux esprits apaisants de l'air et fait sombrer les énergies de l'Air de la cible dans un profond sommeil. Celle-ci fait un jet sous (Ame x2) avec pour malus le score en Ame du lanceur. Si elle le rate, elle sombre pendant une heure dans un sommeil profond. Si elle subit des dommages ou si l'on passe à moins de 30 cm d'elle pendant ce laps de temps, la cible se réveille automatiquement. Chaque augmentation de 20 % permet d'accroître le seuil de difficulté du jet de la cible d'une fois le score en Ame du lanceur.



Tornado : [30 %]

Durée : six rounds.

Temps d'incantation : Ce sort permet de projeter une puissante rafale de vent vers la cible. Cette rafale empêche tout projectile éventuel tiré par la cible d'atteindre l'élémentariste. A chaque action et jusqu'à la fin du sort, faites un jet d'opposition en Ame. S'il est réussi, la cible perd l'équilibre et est emportée de 3 m par round. Une augmentation de 30 % permet de faire subir les effets de ce sort à une cible supplémentaire.

Tranquillité de l'Air : [10 %]

Durée : 10 rounds.

Temps d'incantation : un segment.

Ce sort permet à l'élémentariste de créer tout autour de lui une zone de 1,5 m de rayon (chaque augmentation permet d'accroître ce rayon d'un mètre supplémentaire) qui absorbe tout son émis dans cette zone. Il est impossible de lancer un sort de l'intérieur de la zone d'effet.

Il est possible, en utilisant deux augmentations, de créer une bulle qui atténue tous les sons qui y pénètrent ou y sont émis, ce qui permet de continuer à parler dans la zone d'effet sans être dérangé par les bruits environnants.

Vents de murmures : [20 %]

Durée : instantanée.

Temps d'incantation : un segment.

Ce sort permet à l'élémentariste de savoir si les dernières paroles prononcées en sa présence par la cible étaient un mensonge ou non. Il indiquera juste à l'élémentariste ce que la cible croit être la vérité (et tant pis si on lui a menti à l'origine).

L'utilisation d'augmentations permet de mesurer l'importance du mensonge et parfois même de savoir si la cible a dit la vérité malgré elle en croyant préférer un mensonge.

Vitesse du vent : [30 %]

Durée : 12 rounds.

Temps d'incantation : 4 rounds.

La cible de ce sort est emportée par les vents et se déplace à une vitesse importante, à 10 mètres maximum au-dessus du sol (attention aux branches basses dans une forêt dense). Chaque augmentation permet soit de faire bénéficier à une nouvelle cible des effets de ce sort, dans la limite de (Ame/ 4) cibles, soit de faire se déplacer la cible de 3 m supplémentaires par tour.

RECAPITULATIF

Terre :

- Courage des sept tonnerres : accroît la résistance aux dommages de 1d6
- Epée de la terre : crée une épée de métal magique.
- Evocation des éléments : croissance végétale qui immobilise ou ralentit des adversaires
- Feux de la forge : répare un objet brisé, sans lui rendre ses éventuelles capacités magiques.
- Frappe à la racine : accroît les dommages faits sur un adversaire de 1d6.
- Frappe de bronze : 2d6 de dommages contre créature ou personnage marqué par la souillure.
- Glyphe de protection élémentaire : offre une résistance à la magie.
- Lame immortelle : accroît de façon permanente les dommages d'une arme métallique de 1d6.
- Paralysie de la Terre : alourdit les mouvements de la cible ; malus de -20 %.
- Protection de la terre : zone de protection de 10 m autour de l'élémentariste empêchant de l'approcher à moins de réussir un jet en opposition en Ame.
- Répartir nos forces : octroie à sa cible un bonus de 20 % à tous ses jets.
- Tombe de Bronze : crée des dommages sur une créature ou un personnage marqué par la souillure.
- Tremblement de terre : dans un rayon de 50 mètres autour de la cible, malus aux actions de -30 % ou plus suite à des secousses.
- Volonté absolue : protection magique aux dommages de 1d6+2 points.

Eau :

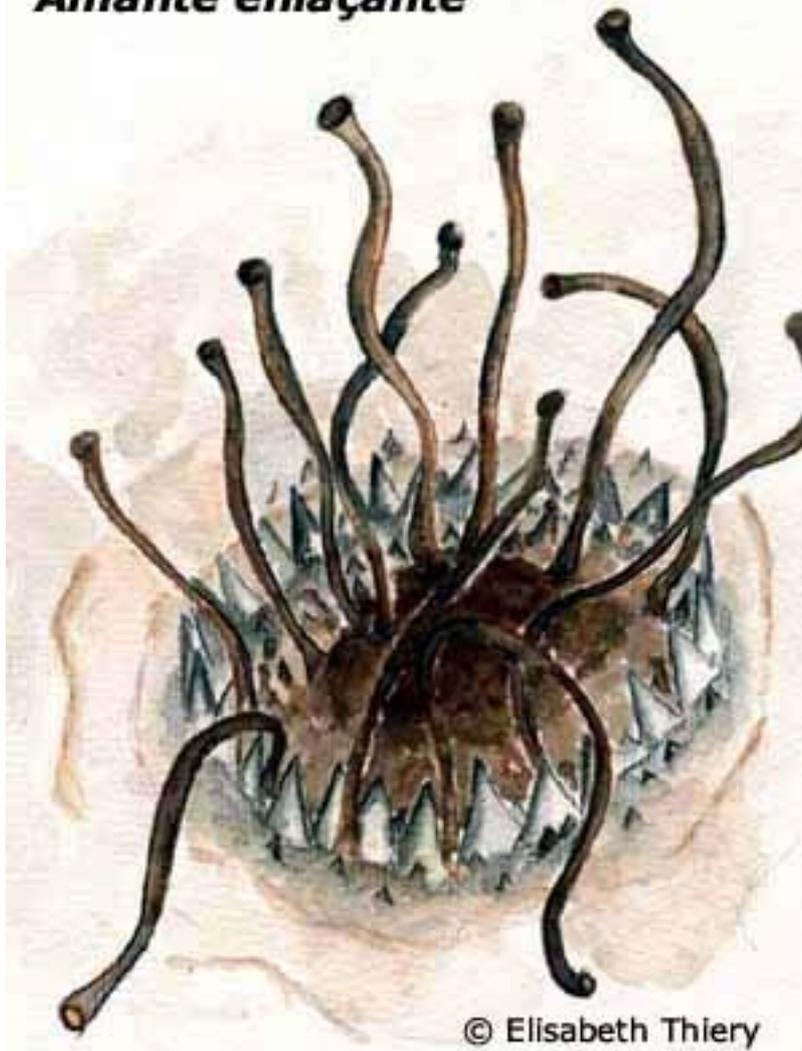
- Bassin réfléchissant : voir en un lieu connu ce qu'il s'y passe - mais n'entend pas -.
- Bénédiction de la pureté : soigne de la maladie et du poison.
- Cœur de la nature : amitié animale et lien mental.
- Epée de l'eau : crée une épée magique.
- Liens spirituels : localiser un individu ou un objet manufacturé.
- Paix de l'esprit : fait disparaître toute peur et effet altérant l'esprit produit par une tierce personne.
- Pluie torrentielle : une tempête réduit la visibilité et les actions physiques. (sort difficile à lancer)
- Reflets révélateurs : identification d'un objet magique.

- ❑ Rempart d'eau : création de douves autour de l'élémentariste.
- ❑ Revers de fortune : permet à la cible de refaire un jet raté pendant la durée d'effet du sort.
- ❑ Transfert d'énergies : abaisse 1d6 points de caractéristiques de la cible et transmet ces points à un bénéficiaire.
- ❑ Voie vers la paix intérieure : soin des blessures et du poison.

Feu :

- ❑ Ailes de feu : permet de voler pendant quelques minutes.
- ❑ Bénédiction élémentaire : lumière magique.
- ❑ Cœur de l'enfer : boule de feu.
- ❑ Colère solaire : explosion de lumière aveuglante.
- ❑ Combustion : enflammer des objets.
- ❑ Epée de feu : épée magique enflammée.
- ❑ Feu intérieur : autre boule de feu, moins

Amante enlaçante



© Elisabeth Thiery

puissante, mais divisible sur plusieurs adversaires dans différentes directions.

- ❑ Feux de la destruction : autre boule de feu qui affecte une cible, son entourage et une personne sur le chemin de la boule, entre l'élémentariste et la cible.
- ❑ Feux purificateurs : accorde bonus aux touchers et aux dommages de la cible qui en bénéficie.
- ❑ Fureur foudroyante : éclair.
- ❑ Glyphe de protection contre le mal : les créatures souillées s'enflamment dans la zone de protection.
- ❑ Lame acérée : accroît les effets de l'arme au toucher et aux dégâts.
- ❑ Poing du tonnerre : fait tomber la foudre sur un bâtiment pendant une heure.

Air :

- ❑ Brumes d'illusion : créer un personnage illusoire.
- ❑ Commander à l'esprit : tenter d'influencer les pensées de la cible.
 - ❑ Diversion aérienne : déconcentrer une cible
 - ❑ Echo messenger : laisser un message dans une zone qui sera transmis par l'air.
 - ❑ Epée de l'air : créer une lance élémentaire.
 - ❑ Essence de l'air : invisibilité relative.
 - ❑ Influence de la nature : poser une question à une créature quelconque.
 - ❑ Invocation du vent : faire voler quelqu'un, éventuellement contre son gré.
 - ❑ L'art de la tromperie : apparence illusoire.
 - ❑ Lumière révélatrice : trouver trappes et objets dissimulés.
 - ❑ Manteau de nuit : dissimuler l'objet ou la personne que porte la cible.
 - ❑ Percer l'esprit : lire les pensées superficielles et/ou profondes.
 - ❑ Percer les ombres : disparaître dans les ombres.
 - ❑ Secrets du vent : écouter une conversation dans un lieu qu'il connaît, à moins de 15 km, comme s'il y était.
 - ❑ Sommeil du vent : sommeil
 - ❑ Tornade : une violente rafale de vent
 - ❑ Tranquillité de l'air : zone autour de l'élémentariste où le bruit est amorti ; impossible de lancer un sort.
 - ❑ Vents de murmures : détection du mensonge.
 - ❑ Vitesse du vent : faire voler.



Le Livre Secret

Section du maître de jeux à préserver des regards indiscrets...

Le Livre Secret met à votre disposition les éléments qui vont permettre de faire vivre les personnages dans les *Mondes Déclinants*. Il présente des adversaires effrayants et des sites dépaysants, révèle quelques secrets du monde, dépeint ses dangers et présente les oppositions qui devraient, tous réunis et assemblés, constituer des instruments aisés à manipuler pour écrire les scénarios de votre campagne. Il délivre notamment différents exemples d'intrigues.

Débutons par quelques "joliesses" typiques de Aktos...

BESTIAIRE ET ADVERSAIRES

◆ Amante enlaçante

Plante carnivore désertique commune au désert du Flambeau de Kar-shran, elle forme un bubon dont la poche fait plusieurs mètres de diamètres. Dissimulée sous le sable, elle produit, au travers d'une bouche dentée qui déchire les chairs de ses victimes, des tentacules longues de dix mètres de long qui enlacent et attirent sa proie vers la bouche et vers l'estomac dont l'acide digestif est très corrosif. Elles réagissent aux vibrations du sol.

Physique : 24

Mental : 0

Ame : 0

Vie : chaque tentacule a 18 points de vie, et le corps dispose de 40 points de vie.

Tentacule : 50 % d'enlacer. Il faut 1d3+1 rounds d'opposition à un jet de force réussi pour attirer la victime dans la mâchoire puis dans l'estomac.

Mâchoire : 2d8. Elle s'active tant que la victime se débat.

Acide : 3d6 par rounds jusqu'à digestion accomplie.

◆ Ames damnées

Ceux qu'on appelle les demi-humains ont été maudits, prétend-on. Il en existe deux catégories. Les premiers sont en réalité les enfants d'un démon et d'une humaine, et les seconds ont réalisé des actes impies qui ont mis leur âme en résonance avec

les enfers et qui ont gagné des propriétés infernales. Les âmes damnées ne forment pas de société à part entière. Ce sont des individualistes marqués par le poids du destin et pourchassés. Leurs transformations peuvent se produire malgré eux sous le coup d'une extrême émotion. Elles peuvent se déclencher du fait de circonstances liées à la malédiction ou aux actes qui ont déterminé le châtement. Un guerrier sanguinaire peut se transformer s'il se sent provoqué, en meurtrier s'il voit du sang, etc.

Compétence : transformation [âme] :

- ❑ Œil nocturne : le personnage acquiert des yeux lumineux et une vision nocturne.
- ❑ Puissance [-25 %] : la caractéristique Physique augmente de deux.
- ❑ Griffes et crocs [-35 %] : une transformation partielle fait apparaître des armes naturelles effrayantes, en plus des effets des talents précédents.
- ❑ Métamorphose [-50 %] : La transformation en démon double la caractéristique Physique et la chance de réussite de toute compétence physique et martiale. L'apparence est bestiale et monstrueuse.

◆ Baz'amelth, sœur de l'araignée-démon

Les sœurs de l'araignée-démon composent une part des meutes monstrueuses qui constituent les Hordes Hurlantes. Sortes de parodies blasphématoires et grinçantes de Unoth-Ctha, les Baz'amelth sont des araignées géantes de 3 mètres au garrot dont le visage, humain, est celui d'une vieille femme à l'expression chagrine ou haineuse. Elles sont dotées d'intelligence et profèrent des paroles généralement sensées, mais invariablement culpabilisantes ou agressives si on les "force au combat" – soit si on tente de se défendre de leur propension à manger de la chair humaine et à vous viser pour son prochain repas.

Physique : 25

Mental : 14

Ame : 23

Griffes et mâchoires : 70 %.

Ses huit pattes d'araignée sont achevées par des griffes tranchantes. Elle attaque quatre fois et cause une perte d'1d8+10 points de vie. Une armure chitineuse noire et luisante la protège de 6 points.



Sa mâchoire, une atrocité claquante et hérissée de crocs, occasionne 1d6+8 points de dégâts.

Un poison émane de ses crocs. Un jet en Résistance aux poisons est nécessaire. S'il est raté, la vue du personnage se trouble... Sans un jet en Physique réussi, il tombe inanimé et perd 1 point de vie à chaque round s'il n'est pas soigné grâce à un jet en Premiers soins réussi. S'il réussit le jeu sous Physique, il subit un malus de 25 % à tous ses jets, et son bonus de Physique aux dommages est réduit à un.

◆ Barbares de l'Au-delà

Pris dans la démente du combat, ils ne sont pas affectés par les effets et les modificateurs des règles des blessures critiques et mortelles. Leur fureur leur permet, de même, d'infliger 1d6 points de dommages supplémentaires. La violence de leur société ne permet qu'aux plus forts et aux plus agressifs de survivre.

Physique : 18

Mental : 10

Ame : 12

Points de vie : 24

Compétences de combat premières (escrime ou armes tranchantes) : 75 %

Compétences de combat secondes (tir ou armes blanches) : 60 %

Esquive : 60 %

Athlétisme, Equitation, Pistage et survie, Dextérité, Discrétion, Furtivité et Commandement : 65 %

Les compétences sociales (sociabilité, étiquette), artistiques ou psychologiques (psychologie, séduction) sont très faibles (de 5 à 20 % maximum).

◆ Chevalier arcanique (standard)

Force : 20

Mental : 12

Ame : 15

Vie : 46

Bonus aux dommages : 5

Martialisme : 70 %

Escrime : 90 %

Esquive : 70 % (-50 %, pénalité de mobilité de l'armure)

Armure complète (avec heaume) : 1d10 + 4 (+3)

Protections magiques :

- Enchantement (troisième cercle) : +1d6
- Enchantement (cinquième cercle) : +4 (une fois par jour, pendant un combat)

Arme :

Epée longue à deux mains :

- dommages physiques : 1d10 + 6 + [8]

◆ Chevalier arcanique (expérimenté)

Ce personnage dispose des mêmes caractéristiques qui précèdent à l'exception de :

Martialisme : 180 %

Attaque : 180 %

Parade : 180 % (180/150/120/90)

Esquive : 100 % (100/70/40/10)

Son arme dispose des dommages magiques ajoutés par l'enchantement (sixième cercle : +1d6) : 1d10 + 1d6 + 14

◆ Chimère

Physique : 25

Mental : 8

Ame : 24

Points de vie : 70

Arme tranchante : 85 %

Hache à deux mains : 1d10 + 8 + [9]

Morsure : 50 %

Dommages : 1d8 + 6

Chaque tête a indépendamment 16 points de vie.

Le buste dispose d'une protection magique de 1d8+3 points.

Certaines variétés sont dotées d'une queue de scorpion.

Attaque : 60 %

Effets : L'aiguillon produit 1d8+4 points de dommages. Si un seul point de dommage passe la protection de la cible, un jet en Résistance aux poisons est nécessaire. Dans tous les cas, le personnage perd 6 points de vie. De plus, s'il est raté, la vue du personnage se trouble. Sans un jet en Physique réussi, il tombe inanimé et perd 1 point de vie à chaque round s'il n'est pas soigné grâce à un jet en Premiers soins réussi. S'il réussit le jeu sous Physique, il subit un malus de 25 % à tous ses jets, et son bonus de Physique aux dommages est réduit à un.

La chimère est un serviteur infernal particulièrement effrayant. Du corps d'une hydre à 8 têtes pourvu de larges ailes membraneuses émerge le buste d'un homme colossal nu maniant une hache à deux mains runique et démoniaque.

Le pouvoir de la hache lui fait disposer d'un pouvoir magique à votre choix ou plus simplement d'un bonus au toucher de 20 % ou d'un accroissement aux dommages de 6 points.

◆ Combattants humains

Soldat, garde, brigand :

Vie : 14
Phy : 12
Ame et Mental : 9
escrime et esquive : 50 %

Sergent de la garde et guerrier expérimenté :

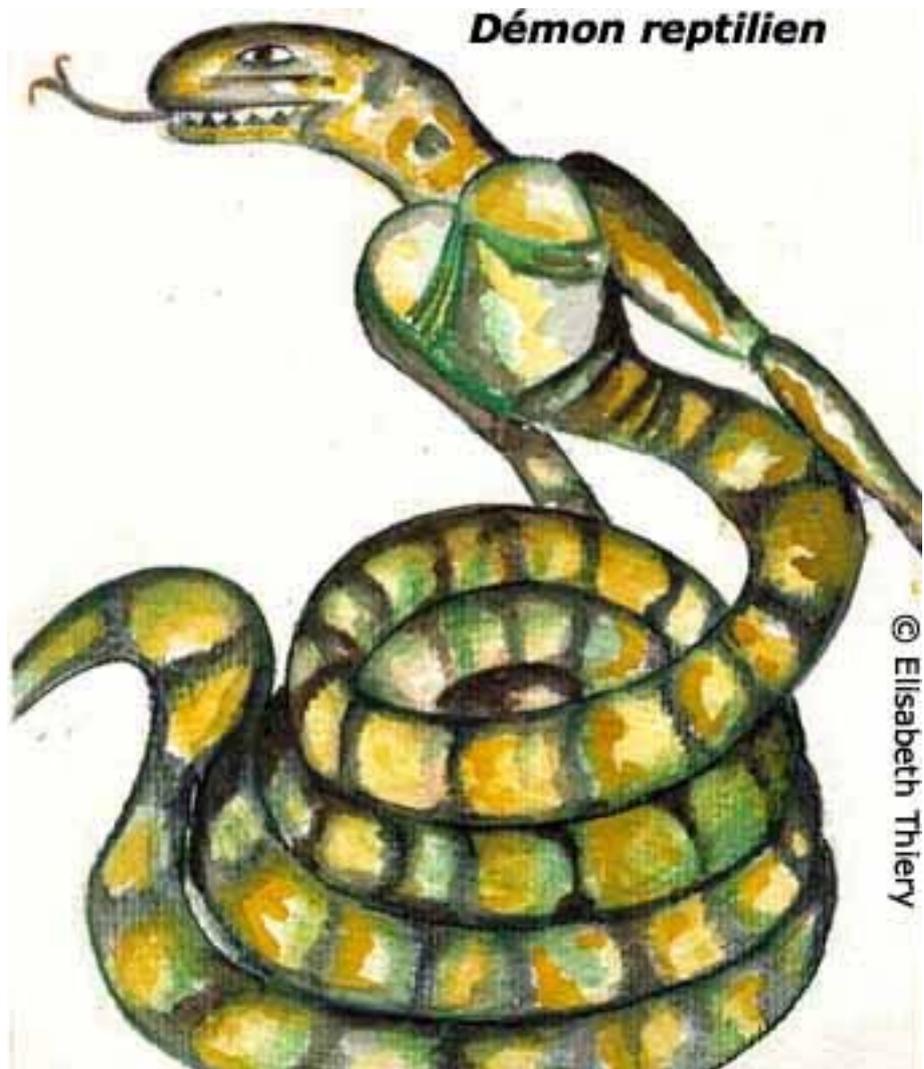
Vie : 18
Phy : 15
Ame et Mental : 11
Compétences de combat : 60 %

Officier et mercenaire d'élite :

Vie : 20
Phy : 16
Ame et Mental : 12
Compétences de combat : 70 %

Duelliste légendaire et maître d'arme :

Physique : 16 – ou 13 s'il est âgé.
Mental : 18
Ame : 20
Escrime : 150 %
Esquive : 160 %
Autres compétences de combat : 90 %
Vie : 32



Il dispose des "techniques exceptionnelles" attaque étendue et papillon de la mort.

◆ Démon reptilien

Long de 8 mètres, ce serpent dont les anneaux sont larges de 2 mètres achève son corps par un torse humain géant doté d'une tête de serpent. Des vipères émergent de sa chair autour de son cou. Il est l'un des monstres combattants d'élite de l'armée des Hordes Hurlantes.

Physique : 25
Mental : 8
Ame : 18
Points de vie : 90
Armure naturelle : 6 points.



Attaques :

- ❑ **mâchoire** : 75 % (peut être esquivée mais pas parée). Dommages : 1d10. Faire un jet sous "Résistance aux poisons" ou être pris d'un malaise qui inflige 15 % de malus à tout jet de compétence, puis 25 % si le personnage est affecté une seconde fois.
- ❑ **queue** : 55 % (peut être esquivée mais pas parée). Dommages : 1d8 (la protection des armures est réduite de moitié).
- ❑ **vipères** : 65 % (peuvent être parées - et esquivées). Dommages : 1d6. Faire un jet sous "Résistance aux poisons" si un ou plusieurs points de dommages passent la protection de l'armure et/ou affectent le personnage. En cas d'échec, le venin inflige 1d6 points de dommages durant 1d4 rounds.

◆ Dragons

Physique : 40

Mental : 30

Ame : 65

Points de vie : 200

Armure : 2d10 + 10

Considérez que les compétences ordinaires culminent à 100 et assurent une réussite. Les compétences de Nécromancie et de Domination varient de 200 % à 300 % et celles du Combat sont rarement inférieures à 100 %. Il est absurde d'affronter un dragon, il suffit de considérer ses codes de dommages pour s'en convaincre : sous forme draconique, il attaque avec son souffle - 5d10 -, sa mâchoire - 3d10 -, ses deux mains - 3d6 chacune - et sa queue qui s'abat comme une masse - 4d10 -.

De plus, les dragons ont pour habitude de résider près d'un amoncellement de squelettes - scrupuleusement nettoyés pour se défaire des mauvaises odeurs - qu'il leur sera aisé de relever par nécromancie ou qui le seront peut-être déjà par mesure de sûreté.

Les dragons sont immunisés au feu, au froid, au poison, à l'acide, à la faim, à la soif et à quelques autres choses communément mortelles pour l'homme.

◆ Fléau de Yarghal

Ce guerrier sacré barbare honore Yarghal, un demi-dieu qui servant Sharde sous le nom de Sharde-Fahng, ce qui signifie " le bras de Sharde ", accepta de se laisser pervertir par Kar-shran pour un octroi de puissance qui lui permit de vaincre un démon qui terrorisait le marais de Phran-Khed.

Le culte de Yarghal est secret et presque oublié de tous - cette histoire remonte à des centaines d'années avant l'avènement des rois-sorciers. Les servants de Yarghal sont des prêtres et des guerriers sacrés de Sharde qui ont été pervertis par conviction - descendants des membres du culte qui échappèrent aux purges de Sharde - ou par l'effet maléfique d'un artefact ayant appartenu au demi-dieu. Ils ont clandestinement intégré le clergé de Sharde posté dans la cité de Faluane.

Physique : 26

Mental : 12

Ame : 14

Vie : 52

Escrime : 105 %

Double lame : 1d10 + 8 + [6]

Corps à corps - gantelet d'arme : 100 %

Esquive : 95 % - lui confère une 4^e action défensive en esquive

Protection magique : 6 points ou (1d4+4) + 6 - aux jambes.

Ce personnage emploie une double lame portée dans la main droite et un gantelet d'arme, dans la gauche, qu'il utilise dans un style de combat étonnant pour parer en déviant l'attaque adverse. Le métal du gantelet est dans un métal rendu indestructible par magie.

Du fait de la double lame - un long bâton de métal portant à ses deux extrémités deux lames semblables à celles d'une épée longue - il n'emploie que les techniques de combat présentées parce qu'il frappe en réalité deux fois pour une seule action en faisant tourner son arme dans un mouvement en moulinet. L'adversaire est donc obligé de parer deux fois pour une seule action d'attaque du Fléau de Yrghal.

Il n'a pas d'armure mais dispose d'une protection magique. Son torse nu est musculeux. Un tatouage tribal sinueux prend naissance sur son visage et couvre son crâne, ses épaules et son torse sur lesquels il s'étend. Le bas de son corps est habillé par une jupe de cuir - qui offre à ses jambes une protection supplémentaire de 1d4+4. Il porte des sandales lacées. Son crâne est rasé à l'exception d'une queue de cheval qui naît à l'arrière de sa tête.

- ❑ pouvoir de "fureur sacrée" sur une attaque particulière - les dommages sont doublés.
- ❑ "coup au but" : il touche son adversaire sans que la parade ou l'esquive du défenseur n'agissent.



COMBAT :

Attaque croisée : -25

1^{ère} attaque (-25) : 80

2^e attaque (-55) : 50

3^e attaque (-85) : 25

Note : bonus à la parade adverse : +15

Attaque tournoyante : -35

1^{ère} attaque (-35) : 70

2^e attaque (-65) : 40

3^e attaque (-95) : 10

Note : bonus à la parade adverse : +15

Attaque rapide : le joueur peut transformer sur cette technique le bonus de force de son personnage en un bonus de rapidité qui s'ajoute au jet d'initiative.

Attaque puissante : une seule attaque d'estoc, de taille ou **tournoyante**. Au moins 70 % en compétence d'attaque. Le bonus de force aux dommages du coup est doublé. Parade du défenseur ou riposte : bonus de 15 %, mais si l'attaque est parée : jet d'opposition en Physique. La violence du coup arrache l'arme de l'adversaire de ses mains.

Désarmer : -60 : une seule attaque + jet d'opposition en Physique.

* * *

Parade : -

1^{ère} parade : 100

2^e parade (-30) : 70

3^e parade (-60) : 40

Parade brutale : -15

1^{ère} parade (-15) : 85

2^e parade (-45) : 55

3^e parade (-75) : 25

Esquive : 95 %

Armure : -

Malus de mobilité : -

1^{ère} esquive (- / -) : 95

2^e esquive (-30 / -) : 65

3^e esquive (-60 / -) : 35

4^e esquive (-90 / -) : 05

◆ Guerrier sacré

L'équilibre entre les terres des rois-sorciers et les Franges Démiurgistes est parfois remis en cause par les haines personnelles ou par des machinations visant à rompre la paix au détriment des deux camps. Les agents des esprits-dieux sont ainsi parfois les adversaires des héros de Karn.

Physique : 20

Mental : 12

Ame : 14

Vie : 52

Escrime : 80 %

Epée à deux mains : 1d10 + 8 + [5]

Armure : Armure partielle en plaque : 1d8+4.

Rappel : au choix, une fois par jour :

- pouvoir de "fureur sacrée" sur une attaque particulière - les dommages sont doublés.
- "coup au but" : il touche son adversaire sans que la parade ou l'esquive du défenseur n'agissent.

COMBAT :

Estoc & taille : -

1^{ère} attaque : 80

2^e attaque (-30) : 50

3^e attaque (-60) : 20

Attaque croisée : - 25

1^{ère} attaque (-25) : 55

2^e attaque (-55) : 25

3^e attaque (-85) : 01

Attaque tournoyante : -35

1^{ère} attaque (-35) : 45

2^e attaque (-65) : 15

3^e attaque (-95) : 01



Feinte simple : -40

1^{ère} attaque (-40) : 40

2^e attaque (-70) : 10

3^e attaque (-100) : 01

Feinte défensive : -40

1^{ère} attaque (-40) : 40

2^e attaque (-70) : 10

3^e attaque (-100) : 01

Feinte supérieure : -50

1^{ère} attaque (-50) : 30

2^e attaque (-80) : 01

3^e attaque (-110) : 01

* * *

Parade : -

1^{ère} parade : 80

2^e parade (-30) : 50

3^e parade (-60) : 20

Parade brutale : -15

1^{ère} parade (-15) : 65

2^e parade (-45) : 35

3^e parade (-75) : 05

Esquive : 65 %

Armure : plaque partielle

Malus de mobilité : 30 %

1^{ère} esquive (- / -30) : 35

2^e esquive (-30 / -30) : 05

3^e esquive (-60 / -30) : 01

◆ Horreurs chaotiques

Ces êtres peuvent altérer leur forme et changer d'apparence à volonté. De même, certains possèdent les humains et usent de l'apparence innocente de leur hôte avant de faire paraître leur vrai visage. Ils affectionnent à tromper les humains, avant de "subir" devant leurs yeux horrifiés des transformations monstrueuses. Leurs désirs sont exacerbés et leur sadisme n'a pour limites que celles de leur imagination. Ils aiment violer les humaines et les abandonner à un accouchement difficile. Ils ont un pouvoir de séduction magique qui facilite leurs atroces affaires.

Les horreurs sont de puissance diverse. Celle-ci est proportionnelle à leur taille qui va de 30 centimètres à des proportions gigantesques. De nature chaotique, elles prennent les apparences les plus repoussantes. Aucune d'entre elles ne semble être originelle, et leur corps laissé à lui-même ne cesse de muter, de se convulser et de se déchirer pour laisser place à d'autres membres, d'autres appendices, d'autres visages hurlants. A la naissance, la mère meurt le plus souvent quand l'être s'expulse de l'utérus, parfois en crevant la paroi ventrale et en se nourrissant des chairs de sa génitrice ou des témoins horrifiés.

Ils disposent généralement d'une protection magique qui absorbe de 5 à 15 points de dommages.

Certains diffusent une aura de terreur magique, d'autres crachent du venin, de l'acide, des gaz empoisonnés, des essaims d'insectes, etc. D'autres magnétisent leurs victimes, les charment et les retournent contre leurs compagnons d'armes. D'autres, encore, puissants, sont susceptibles d'appeler à eux leurs frères chaotiques.

◆ Guerriers infernaux

On prétend qu'un véritable guerrier ne doit pas avoir peur de mourir. Il en est certains pourtant que cette idée terrorise. Au grand moment, expirants, hantés par les affres de l'extinction, ils sont repérés par les seigneurs des Hordes Hurlantes qui les ressuscitent, à l'extrême condition que ces guerriers se mettent à leur service.

Les guerriers infernaux sont des combattants pervers. Certains sont physiquement dénaturés. Leur peau devient rocheuse, ils crachent des serpents ou gagnent des protubérances ignobles telle une queue de scorpion. D'autres ont gardé apparence humaine. La malédiction leur fait adopter des comportements déviants et sadiques et les dote de pouvoirs surnaturels. Les plus faibles d'entre eux ont simplement vu leurs habiletés martiales accrues, parfois au-delà des limites humaines.

Voici deux exemples de guerriers infernaux :

Ce premier guerrier porte une armure lourde et a acquis le pouvoir de frapper plus souvent qu'un être normal - quatre fois par round.

Physique : 25 (bonus de force aux dommages : 6)

Mental : 8

Ame : 14

Vie : 90

Arme tranchante ou escrime : 80 %

Esquive : 70 %



Autres compétences de combat : 60 %
 Nombre d'attaques : quatre [0, -15 %, -30 %, -45 %]
 Hache de bataille ou épée à deux mains : 1d10+8 +6
 Armure complète : 1d8+3
 Protection magique : 5

Ce second guerrier infernal porte un manteau blanc et immaculé, tissé de fils d'or. Leurs motifs s'animent et dessinent des formes étranges et subtiles qui peuvent hypnotiser ceux qui les voient s'il gagne un jet d'opposition sous Ame. Son visage est fin et gracieux. Ses cheveux sombres comme la nuit sont longs, descendant jusqu'aux genoux. Il dispose des pouvoirs de voler et d'être invisible. C'est un combattant remarquable, mais sa défense, amputée d'une armure matérielle ou magique, est son point de faiblesse. Il privilégie l'attaque discrète et l'usage de son pouvoir d'invisibilité le rend presque invincible.

Physique : 24
 Mental : 13
 Ame : 18
 Vie : 50
 Compétences de combat : 120 %

◆ Jedkars

Physique : 9
 Vie : 11
 Mental : 3

Ces créatures ailées bicéphales, mi-oiseau mi-reptile, arrogantes et idiotes sont prisées par les notables pour leur grâce. Elles servent de créatures de monte. Il est difficile de les diriger du fait de leur difficulté à coordonner les décisions des deux têtes. On emploie deux paires de rênes pour les diriger – ce qui constitue un exercice demandant de l'expérience (jet d'équitation à -25 %).

Elles sont élevées par les oredhans de Dahngaronn et vendues par ces derniers dans les cités de Karn. Leur coût est très élevé : 200 grands dragons, soient 2 000 pièces d'or.

◆ Légions nécromantiques

Les rois-sorciers disposent naturellement d'armées conventionnelles composées de soldats. Ils gardent toutefois en réserve des légions moins orthodoxes qu'ils emploient en soutien ou en réserve pour les grandes occasions. Les serviteurs morts-vivants les plus ordinaires des rois-sorciers sont des squelettes.

Des guerriers relevés des morts composent une élite et les séides forment les capitaines et les généraux de l'armée nécromantique. Ces créatures vivent à l'état inanimé dans les gigantesques cryptes creusées dans les profondeurs des palais des dragons.

Les soldats morts ne sont pas sujets aux règles de blessure critique et mortelle. Ils bénéficient ordinairement d'une légère protection magique aux dommages.

❖ SQUELETTES

Physique : 12
 Mental : 5
 Ame : 7
 Vie : 15
 Armure légère de cuir : 1d6
 Protection magique : 2 points
 Compétence de combat sélectionnée et esquive : 55 %
 Ces fantassins suivent des ordres de bataille simples. Leur avantage consiste en leur facilité de conception pour les rois-sorciers qui disposent de nombreux bataillons enfouis dans les caves de leurs palais.

❖ MORTS-VIVANTS

Physique : 17
 Mental : 12
 Ame : 8
 Vie : 23
 Armure complète en plaques : 1d10+4.
 Casque : 2 points de protection
 Protection magique : 3 points
 Compétences de combat sélectionnées : 70 %.

La perte d'excellents guerriers est un préjudice pour tout souverain – un nécromant appliqué peut cependant circonvenir cet inconvénient...

❖ SEIDES

L'ordre des séides est doté d'un trait qui leur est communément caché à la création – de façon à éviter une attitude suicidaire et des pertes excessives. Le séide ne perd pas l'usage de la conscience, de l'intelligence et de ses sens après la mort. Par contre, il entre en putréfaction. Avec son accord – il ne sert à rien d'avoir des officiers réfractaires –, le roi-sorcier qu'il sert peut l'endormir et plonger son corps dans la glace, en attente de le réveiller pour livrer bataille.



Plongé dans le sommeil, l'esprit du séide vit en fusion avec celui de la démonsse dans une sorte de monde onirique créé selon les désirs de l'épée – un autre détail fréquemment caché au séide. Il arrive que certains séides qui eurent de mauvais rapports avec un esprit-démon rancunier, ramenés à la conscience après avoir été frigorifiés, se réveillent complètement fous et nécessitent d'être abattus sur place.

Séide standard :

Physique : 22

Mental : 13

Ame : 10

Vie : 47

Fureur démoniaque : 110 %

Escrime : 90 %

Esquive : 90 %

Autres compétences de combat : 65 %

Protection démoniaque : 1d10+3

Heaume : 3 points.

Protection magique nécromantique : 3 points.

Épée à deux mains : 1d10 + 8 + [6] + 1d8.

◆ Mages assassins

Ces agents de l'Au-delà disposent de pouvoirs acquis grâce à leur obédience avec Kardros.

Les diverses capacités magiques des mages assassins sont en quelque sorte des sortilèges. Ils se lancent au moyen d'1d20 sous Ame, avec le modificateur indiqué entre crochets. Cette formule magique peut se transmettre par écrit ou oral. Il faut réussir 1d20 sous Mental pour l'apprendre, une fois par semaine.

Ces sorts nécessitant beaucoup d'énergie, l'épuisement mental du lanceur le contraint à ne plus pouvoir lancer de sortilèges durant 1d4+2 rounds, qu'il soit parvenu ou non à le lancer.

Mots volés [-7] :

Temps d'incantation : 5 segments.

Ce sortilège permet de modifier sa voix, ainsi que de reproduire celle d'une personne dont on a déjà entendu le son. Une femme peut prendre la voix d'un homme et inversement.

Nuée métallique [-8] :

Temps d'incantation : un segment.

Un nuage de dards s'abat sur la cible sur une zone de 3 m².

Un jet d'opposition en Ame est fait contre la cible. Si la cible réussit, elle peut tenter un jet d'esquive et perd 3d6 points de dommages en cas d'échec. Si elle rate, elle est frappée de plein fouet par le sort et perd 4d6 points de dommages. Une esquive totale seule, soustrait la cible aux dommages.

Distance : Ame x3 mètres

Cercles concentriques de flammes [- 10] :

Temps d'incantation : 3 segments.

1d2+2 cercles de flammes émanent successivement du lanceur à une distance de 1 à 3 mètres de lui, formant un cercle dont il est le centre, et s'étendent concentriquement jusqu'à un rayon de [Ame / 2] mètres. Chaque cercle inflige 1d10 points de dommages. Il est possible de tenter de bondir au-dessus de la majeure partie des flammes – en réussissant un jet sous "esquive" ou sous "athlétisme" - ce qui divise les dommages par deux.

Flèche fatale [-12] :

Temps d'incantation : 5 segments.

Ce sortilège permet au mage de devenir un archer redoutable. Il nécessite un jet d'opposition en Ame. Si la cible le réussit, les dommages par flèches sont accrus de 1d6. Sinon, elle meurt sous le coup.

◆ Maraudeurs

Guerriers armurés d'un métal noir aurolé des lumières sombres, pourpres et violettes du chaos, ils sont les chevaliers de l'Ether. Ils gagnent le monde réel en quête, et leur dessein est d'étendre l'entropie sur le monde. Ils sont naturellement coutumiers de l'Au-delà et tentent des incursions sur les terres qui ont échappé à la démence de Kardros.

Ces êtres ne sont guère discrets. Les lois de la physique se dérèglent en leur présence, et c'est parfois jusqu'à la réalité qui se trouble sous l'influence des plus puissants d'entre eux. Le climat change de façon erratique, les comportements sociaux deviennent incohérents, les températures alternent... Il en va jusqu'à la gravité pour s'inverser. Les maraudeurs ne sont pas vraiment maîtres de ces changements. En réalité, ils s'en moquent et les expérimentent comme un état normal des choses - pour un être entropique.

Ces entités chaotiques sont puissantes. Elles n'ont cependant aucun intérêt à risquer une confrontation directe, préférant laisser les basses tâches à leurs agents, des humains sains d'esprit mais vendus au service du chaos, des déments issus de l'Au-delà ou des créatures chaotiques frustrées et agressives.



Physique : 22
Mental : 28
Ame : 25
Points de vie : 50

Armure ensorcelée chaotique : sa protection est celle d'une armure lourde + 10. Ses lueurs exercent un pouvoir hypnotique sur les cibles désignées par le maraudeur. Un jet d'opposition en âme permettra à la victime de ne pas rester ballante et charmée par ces luminescences sous le coup et folle jusqu'à la fin de ses jours. Un individu ayant résisté à ce pouvoir ne sera plus jamais sujet à l'attaque hypnotique de cet agent du chaos - mais pas de celle produite par un autre maraudeur.

L'épée à deux mains dite *Lame entropique* cause des dommages organiques graves en s'attaquant à la structure même des chairs qui sont frappées et tranchées - produisant un effet chaotique répugnant sur la chair qui se révolte, prise à la fois de vie et d'agonie. Seul des soins magiques peuvent entièrement soigner ces blessures. La *Lame entropique* produit les dommages habituels de l'épée à deux mains ajustés à un bonus de 2d6 - ce sont les dommages de cet ajustement qui ne guérissent pas ordinairement.

◆ Philizard

Physique : 30
Vie : 30
Morsure : 25 %.
Dommages : 1d8

Ces lézards font 2,50 m de long en moyenne pour un 1,60 m au garrot. Ils sont quadrupèdes et sont couverts sur le dos d'une laine épaisse et longue. Ces animaux placides et robustes mais lents sont les créatures de monte des barbares du désert du Flambeau de Kar-Shran. Ils vivent à l'état sauvage dans les régions désertiques et sont assez répandus sur Aktos. On en tire également un lait nourricier et son cuir est utilisé.

◆ Prêtre de Sharde :

Physique : 16
Mental : 13
Ame : 18
Vie : 19

Escrime : 60 %
Sabre de combat : 1d10 + 6 + [4]

Esquive : 65 %
Animisme [âme] : 75 %
Anathème [âme] : 70 %

Rappel : un prêtre de Sharde peut détecter le mensonge en réussissant un jet d'opposition en Ame contre sa cible.

COMBAT :

Estoc & taille : -

1^{ère} attaque : 60
2^e attaque (-30) : 30
3^e attaque (-60) : 01

Attaque croisée : - 25

1^{ère} attaque (-25) : 35
2^e attaque (-55) : 05
3^e attaque (-85) : 01

Attaque tournoyante : -35

1^{ère} attaque (-35) : 25
2^e attaque (-65) : 01
3^e attaque (-95) : 01

Feinte simple : -40

1^{ère} attaque (-40) : 20
2^e attaque (-70) : 01
3^e attaque (-100) : 01

Feinte défensive : -40

1^{ère} attaque (-40) : 20
2^e attaque (-70) : 01
3^e attaque (-100) : 01

Feinte supérieure : -50

1^{ère} attaque (-50) : 10
2^e attaque (-80) : 01
3^e attaque (-110) : 01

Parade : -

1^{ère} parade : 60
2^e parade (-30) : 30
3^e parade (-60) : 01

Parade brutale : -15

1^{ère} parade (-15) : 45

2^e parade (-45) : 15

3^e parade (-75) : 01

Esquive : 65 %

Armure : -

Malus de mobilité : -

1^{ère} esquive (- / -) : 65

2^e esquive (-30 / -) : 35

3^e esquive (-60 / -) : 05

♦ Sarfar

Physique : 15

Mental : 7

Ame : 10

Points de vie : 18

Ce peuple bête du désert du Flambeau de Karshran est constitué de nomades. Leur corps est humain et leur tête est celle d'un bouc. Ces pillards sont anthropophages. Ils traquent impitoyablement les voyageurs qui se risquent dans le Flambeau, attaquent en surnombre et dévorent leurs malheureuses victimes lors de rites sacrés conduits en l'honneur du dieu bouc – probablement une engeance de Unoth-Ctha dont ils calment ainsi la fureur en leur offrant des victimes humaines. La colère du dieu les contraint en période de "disette" humaine à se risquer à attaquer les villages oredhans.

Ils portent des armures de cuir et manient le javelot et une hache de guerre dont la lame en os est durcie au feu. Ils arborent pour décorations de guerre des crânes humains couverts d'inscriptions tribales repoussantes.

♦ Trefal

Physique : 55

Mental : 3

Vie : 58

Charge : 55 % 3d10

Mâchoires : 60 % 4d6

Perception : 85 %

Carnassier géant et massif, il mesure 2,80 m au garrot et pèse une tonne. Sa robe est bleue nuit ou noire. Ses pattes sont larges et courtaudes, dotées de griffes plates et larges qui ne lui servent pas au combat - le trefal est trop massif pour ainsi les utiliser. Des dents hérissées en forme de poignard jaillissent au-dessus de ses babines. Sa puissante mâchoire est capable d'arracher 30 kilos de chairs d'un coup. Deux yeux rouges sombres et cruels s'enfoncent sous des arcanes sourcilières osseuses et ses deux petites oreilles frémissent, captant des sons beaucoup plus loin qu'un être humain. Son museau de félin lui permet de sentir l'odeur du sang à des kilomètres. Sa charge est mortelle.

Sarfar



© Elisabeth Thiery



THEMES ET INTRIGUES

◆ Les Horreurs à notre porte

Les Hordes Hurlantes disposent d'agents humains tentant d'invoquer sur Karn les puissances infernales pour renverser les rois-sorciers au profit des enfers et pour être payés en retour au jour de l'avènement de l'enfer sur terre. Ce thème est l'un des plus courants en héroïc fantasy et il a encore de beaux jours devant lui. Il est possible de multiplier les déclinaisons du complot maléfique et de réinventer les figures et les formes de cette narration palpitante qui permet aux héros de sauver le monde.

Le thème du chaos a été pour sa part popularisé par Michael Moorcock. La dispersion des formes assurant l'ordre et la stabilité et le jaillissement de l'entropie constituent un thème issu de l'histoire de la contre-culture littéraire des années 70. Il témoigne de l'influence du mouvement beatnik en littérature et présente des figures qui ont la prétention de se tenir à cent lieues des formes conçues par cet auteur "bourgeois" qu'est Tolkien – le mot est de Moorcock lui-même –, qui reconnaît toutefois ce que l'héroïc fantasy doit à l'auteur du "Seigneur des anneaux".

Le chaos jaillit et détruit. Il fragmente la réalité et emporte les êtres vers la démence et la dissolution. Il est une extase d'agonie et peut ainsi être vu comme une parabole de la consommation de drogues. A jamais associé à l'empereur Elric, il est susceptible d'emporter ceux qui cèdent à ses avances dans une extase transcendante et vers une chute angoissante et destructrice. Il lie les principes du plaisir et de la folie et condamne à une dépendance suscitée par les formes les plus extrêmes de la destruction et de la jouissance. Le héros prisonnier du chaos entre en lutte pour résister aux désirs d'étendre les principes de la destruction sur sa propre personne. L'absence de peur et de règles morales ordinaires chez les adeptes du chaos en font des adversaires terribles, implacables et tragiques. Pris dans leurs contradictions, ils sont plus intéressants que les agents infernaux, dénués de complexes et simplement attirés par la destruction.

◆ L'intérêt des conflits

Les conflits d'intérêts opposant les dragons entre eux composent le ressort fondamental de la narration de *Sons of Karn*. Chaque dragon a un domaine particulier et il convient à chacun de respecter les formes de l'accord qui distribue les attributions légitimes et garantit le monopole dont un roi-sorcier dispose sur les activités de ce domaine d'action.

Arkhenod est l'émanation du principe de la direction politique. En cela, il est le protecteur des nobles et des dirigeants. Pour que des rois-sorciers entrent en guerre, l'aval de Arkhenod est nécessaire. Il fonde sa décision sur l'apport des preuves de la déviation qui justifie et tolère le règlement du conflit par une opposition armée. En quelque sorte, il a le monopole de la violence légitime et il représente l'Etat.

Il tolère le goût de Brorne pour l'aspect perversi du pouvoir - la domination - et veille à ce que ce dernier cantonne ses activités au commerce en préservant le pouvoir, le statut et les privilèges de la noblesse.

Tylos a un droit de regard sur les nouvelles découvertes comme sur les anciens savoirs et sur leur exploitation. Nul artefact et nulle connaissance issue du passé ne doit lui échapper. Il est le promoteur des progrès technologiques qui améliorent les conditions de vie et la santé de chacun.

Arshan protège les poètes et les artistes. Osiros protège les voyageurs et contrôle l'émergence et les effets des nouvelles idées. Bjorn commande et régule à la fois le crime. Feyr dispose du contrôle des plaisirs et de l'agonie.

Le jeu des conflits met en scène l'action des espions, les stratégies du pouvoir et le déroulement des machinations.

Voici deux exemples :

Un noble est enlevé. Les agents de Arkhenod enquêtent et découvrent qu'il a été enlevé par des esclavagistes. Un voyage jusqu'au Royaume de la Lune leur permet de comprendre qu'il est devenu galérien. Des recherches fastidieuses les conduisent à apprendre qu'il a été racheté par des hommes de Feyr-Rhyn. Ils partent vers les Monts Ashgals et retrouvent l'individu dans les arènes. Des mois de galères et de vie de gladiateur en ont fait un guerrier implacable et ont détruit en lui tout maniérisme aristocratique. Le témoignage d'un séide de Feyr capturé et des documents signés de la main même du dragon de la perversité révèlent que le jeune noble fut remarqué il y a de cela des années par Feyr. Ce dernier apprécia sa plastique et orchestra tout ce processus pour former à ses désirs ce jeune homme désormais transformé par ces expériences montées de toutes pièces en un loup pour l'homme et en une machine de destruction musculaire très au goût de Feyr. Les aventuriers se présentent à Feyr comme représentants de Arkhenod ayant découvert l'affaire et accumulé les preuves d'une machination défavorable à un ressortissant de la noblesse – domaine privilégié de Arkhenod et protégé par le Puissant. Ils sont en droit de reprendre la victime de cette machination avant que Feyr l'ait totalement reconconditionné mentalement pour en faire son esclave.



Ils peuvent faire valoir au dragon que sa collaboration lui vaudra d'éviter la fureur de Arkhenod.

Ici, l'opposition d'intérêts confronte Le Puissant et Feyr, avec la complicité de Bjorn. Si la culpabilité de Feyr est facile à prouver, celle de Bjorn l'est moins. Il arguera qu'il n'a pas connaissance de tous les faits et gestes de ses hommes et promet pour se disculper que des têtes tomberont parmi ses serviteurs.

Le deuxième exemple appartient à la Grande Histoire et révèle l'origine du Frère Oublié, les motifs de la schizophrénie chronique de Arkhenod et l'origine de la rupture entre Tylos et Arshan. Des souvenirs datant d'avant le Déforçement font état, alors, du fait que le désert du Flambeau de Kar-shran n'existait pas. Cette région fertile était une zone climatique tempérée. On pense sa destruction liée au Déforçement. C'est vrai, mais indirectement, car la situation est plus complexe.

Il y a des centaines d'années, les sorciers de Sardonath ouvrirent un seuil dimensionnel vers le monde de créatures puissantes et quasi-divines. Les sorciers réalisèrent qu'ils furent trompés par les promesses de ces êtres qui sous des dehors pacifiques visaient l'éradication du monde. Les "Dévoreurs de mondes" profitent de l'ouverture d'un seuil sur un plan pour y injecter un virus qui anéantit la magie et détruit ce plan avant d'être digéré par ces êtres. Les sorciers de Sardonath ont fermé ce seuil et employèrent des sortilèges puissants pour maintenir la fermeture.

Le Déforçement affaiblit les défenses et provoqua l'ouverture du seuil. Le virus magique entraîna la minéralisation de la souche magique de la réalité : la région fut transformée en désert. Pour arrêter la propagation du virus, les dragons se réunirent et posèrent la nécessité d'envoyer l'un d'eux sur les lieux pour tenter de remettre en état les défenses magiques du seuil. Cette mission était suicidaire, les dragons étant en grande partie constitués d'essence magique et donc particulièrement vulnérables au virus. Les paroles insidieuses de Arshan désignèrent le plus jeune d'entre eux en affirmant que décryptant la trame de la fatalité il découvrirait que le destin du jeune frère était de réaliser cette quête mortelle - dont aucun d'entre eux ne voulait. Ces paroles attirèrent la colère de Tylos qui fustigea ce discours délirant au nom de la rationalité et qui accusa Arshan de manipuler le conseil. Mais Arkhenod, influencé par les paroles de Arshan, désigna leur jeune frère. Ce dernier partit à la mort. L'extension désertique fut stoppée et la source de l'infection antimagique disparut. Les rois-sorciers découvrirent la mort et la curieuse renaissance du jeune frère sous les traits du dragon de la vacuité. Depuis, cette entité reste mystérieuse et solitaire. Les remords et les chagrins de Arkhenod sont le motif de ses crises de fureur cyclothymiques. Tylos et Arshan ne se parlent plus.

Leurs frères ont vite fait d'oublier cette affaire et de taire leur lâcheté.

◆ Disparus et oubliés ?

Les Hordes Hurlantes et les séides de Kardros, d'une part, et les machinations qui opposent les rois-sorciers, de l'autre, ne constituent pas les seuls motifs de l'action. Il est des choses anciennes qui attendent leur heure.

Quel est l'objectif des pures devineresses ? Certains soupçons pèsent sur les intentions charitables de l'ordre. Une puissance tiendrait en sa main les matriarches, ignorantes des desseins que cette force leur fait conduire à son avantage. De quelle nature ce pouvoir insidieux est-il ? Peut-être n'en est-il rien, mais cette suspicion pourrait mettre à mal l'ordre au bénéfice de ses adversaires. Arkhenod surveille avec acharnement l'ordre et cherche les preuves de l'influence perfide des devineresses.

Le dessein des devineresses est modestement de contrôler le monde. Elles sont impitoyables et ne toléreront aucun obstacle sur leur route. Elles privilégient la stratégie parasitaire sur l'attaque directe. Elles visent le contrôle des rois-sorciers et recherchent à dessein la formule alchimique d'une drogue magique qui permettra à la fois d'accroître les pouvoirs des dragons et de maintenir ces derniers en dépendance. Elles mettront en scène leur propre trahison sous les apparences de leur découverte de la drogue et de leur volonté évidente de la détruire pour empêcher les dragons de la prendre de façon à faire croire qu'elles s'opposent à l'emploi de cette substance. Les pures devineresses ne contrôleront pas seulement la production et la diffusion de la drogue : un rituel puissant lié aux effets de la drogue leur accordera le pouvoir de contrôler les effets même de la drogue et de soulager ou non la dépendance des dragons. Pour l'instant, ce plan machiavélique n'en est qu'à ses balbutiements. Les dragons ne sont pour elles que des animaux, des êtres infectés et visqueux, bestiaux et en tous points inférieurs aux humains.

L'alliance entre Larn, les épée-démons et les rois-sorciers est-elle sans arrière pensée de la part de celles qui ont trahi les enfers ? Les rois-sorciers seuls connaissent le prix qui fut demandé par Larn et ses sœurs. Quel est-il et pourquoi commande-t-il le silence des dragons ? Y a-t-il quelque danger pour les rois-sorciers à ce que les humains apprennent la nature de ce contrat ? Ce prix est-il réellement ce que les sœurs infernales attendent de cette alliance ? Ont-elles véritablement tourné dos aux Hordes Hurlantes ou s'insinuent-elles à l'intérieur au profit des enfers ?



Tous les Uurlongs-Tha n'ont pas été libérés des cryptes ancestrales que les démons de Karlian concurent pour les emprisonner. Ces forces élémentaires ont encore une forme intelligente et leur puissance est sans commune mesure. D'anciennes sorcelleries permettraient de les contrôler. Arkhenod a interdit de se mettre en poursuite d'une telle force qui, libérée et incontrôlable, pourrait produire des dégâts inimaginables. Ces geôles sont aisées à découvrir, les Karlians ayant construit leurs cités au-dessus. Toutefois, les décombres qui couvrent Aktos sont nombreuses et un nombre important de ruines ancestrales demeurent inexplorées.

Les cités aquatiques de Urgoth semblent laisser l'humanité en paix. Mais de nombreux séismes bouleversent encore Aktos, et la nature a vocation à faire remonter certaines choses à la surface. La sorcellerie puissante de cette antique race démoniaque, leur confèrera peut-être à leur éveil le pouvoir d'accomplir cet exploit pour une durée réduite. Peut-être Urgoth ambitionne-t-elle de quitter les profondeurs abyssales glaciales pour revoir la lumière du soleil, pour supplanter les rois-sorciers et pour se saisir de la vie afin d'en user à son désir ? Plus modestement, certains habitants de Urgoth peuvent être bannis vers les rivages de Aktos. Gageons que ce ne sont pas les meilleurs sujets de ces populations.

De nombreuses régions reculées comptent encore sur leurs terres les peuples bêtes qui ont survécu aux différents cataclysmes de Aktos. Leurs mœurs sont violentes et tribales. Les lois de la nature les guident et la civilisation leur est inconnue. Seul le peuple serpent fut évolué. Mais ces puissants sorciers considèrent les hommes comme des mammifères frustrés à dominer, et Aktos comme une terre qui leur revient de droit.

Le peuple sorcier et décadent de Achlath a été anéanti. Les extraordinaires vestiges magiques de leur civilisation réapparaissent parfois à la surface au rythme des fonds océaniques rappelés à la surface par un déchaînement magique et sismique. Les cités regorgent de trésors et de puissances gardiennes immortelles redoutables.

Sardonath, la plus brillante cité humaine de l'âge post-marnéen, fut rasée par des barbares. Ses ruines légendaires se situeraient dans le désert du Flambeau de Kar-Shran. Elles renferment nombre de trésors et de secrets anciens. La civilisation marnéenne compte également de nombreux autres vestiges, plus modestes.

La Première Cité constitue certainement pour les rois-sorciers l'objet des craintes et des fascinations les plus extrêmes. Que sont devenus leurs pères ? Les dragons de la Première Cité se replièrent au cœur de la terre et entrèrent en hibernation. Il ne reste plus de la cité que des ruines de surface, le reste ayant été englouti sous la glace de la calotte polaire, on ignore où. Cette localisation n'apporte toutefois aucune garantie. Les pères furent suffisamment puissants pour transporter magiquement les parties souterraines *ailleurs* – sur Aktos ou sur un autre plan. Les pères et les fils entrèrent en guerre. Les rancœurs ont-elles survécu au temps ? Les dragons ont la mémoire longue...

Dahngaronn compte parmi ses membres un fondateur puissant et secret. Séparé des pères, il serait menacé par la découverte de son existence. Son savoir et sa puissance feraient de lui l'objet d'une recherche acharnée. A moins qu'elle ne soit simplement dictée par la haine. Une telle crise amènerait sans doute les franges démiurgistes en guerre ouverte contre Karn. Les démiurgistes n'ont pas oublié le sort fait aux dieux qu'ils vénèrent et les horreurs du Déforçement. Ses membres les plus exaltés rêvent d'en découdre avec les cités draconiques. Des alliés inattendus et redoutables pourraient s'associer aux démiurgistes et jeter Aktos dans un conflit qui couvrirait ses terres encore brûlantes des anciennes guerres du sang des nouvelles générations.

◆ Topos chimérique et narrations

Les régions sauvages de Aktos sont extrêmement diverses. Terres et royaumes d'un monde imaginaire, elles dissimulent certainement quelques curiosités fascinantes et mortelles qui ont vocation à constituer un décor attractif ou, même, le siège des thèmes de la narration.

Voici deux exemples de régions dont les forces et l'histoire pourraient entrer en opposition avec les personnages et commander la structure du scénario.

LE FLAMBEAU DE KAR-SHRAN

Désert aride s'il en est, ses marges les plus clémentes abritent le peuple Oredh. Une chaîne de montagne appelée la Barrière d'Airain cache dans ses contreforts et canyons la cité de Dahngaronn.

Certains situent dans le Flambeau la cité des Cendres, capitale désertique et abandonnée du Frère Oublié. Des nomades semblent adorer un esprit-dieu lié au vent, à la tempête et à la fureur. Ils lui vouent un culte respectueux et craintif. Ces nomades sont des éleveurs et des chasseurs.



Le gibier de Kar-shran est dangereux. Les félins des sables ont une robe qui leur permet de se camoufler au creux des dunes. Les lézards géants – dont la chair est savoureuse – crachent un venin corrosif, mais leur laine et leur cuir sont utilisés pour les vêtements. Les scorpions-araignées mesurent deux mètres de long – leurs carapaces assurent d'excellentes armures qui réfléchissent la chaleur du soleil. Les Sarfar pullulent et goûtent la chair humaine, et les amantes enlaçantes constituent un danger dissimulé mortel. Nomades, Sarfars et rôdeuses de Lany sont susceptibles d'identifier la présence et les traces de ces différents prédateurs. Il vaut mieux avoir un bon guide pour entreprendre un séjour dans le Flambeau – et un motif véritable pour lui faire encourir un tel risque.

Intrigue :

Sardonath n'a jamais été découverte et pour les oredhans, trop d'hommes sont morts pour cette lubie de civilisés avides de trésors et de puissance. Il n'est pas exclu que Sardonath soit la légendaire Cité des Cendres, et en ce cas qui veut se confronter au courroux du dragon de la vacuité, sinon quelques mystiques visionnaires ou déments ?

Les personnages sont débutants, civilisés et ne servent aucun dragon. Ils sont mystérieusement attirés par des visions dont certains signes sont liés à la cité antique. En réalité, le Frère Oublié les appelle à eux pour en faire ses agents. Au fur et à mesure de leur progression, ils sont harassés par des questions existentielles et éprouvent une soif de paix et de compréhension mystique. Ils éprouvent de plus en plus les sentiments contradictoires de ne guère être plus importants qu'un grain de sable et d'avoir pourtant une place dans le dessein cosmique qu'il leur importe de découvrir. Des visions mystiques les assaillent. Leur parcours est interrompu dans un village de Oredh qui a été victime d'une razzia Sarfar. Des enfants ont été enlevés et sont promis à être dévorés. Ils découvriront que ces victimes sont promises au dieu bouc lui-même. Alors que tout semble être perdu, le Maître Désertique intervient et les aide. Il connaît le chemin de la Cité des Cendres mais les avertit qu'ils sont promis à la mort.

Dans la majestueuse Cité des Cendres, assaillis par des mirages déroutants, ils rencontrent en son centre le dragon de sable qui les dévore. Ils se réveillent au matin, transformés en serviteurs draconiques – mages, esprit-démons (sans le rituel), chevaliers arcaniques... – et apaisés, couchés dans le désert. Ils reviennent dans leurs rêves dans la Cité où le Frère Oublié leur dicte ses ordres en les lançant dans une grande quête à la recherche d'un artefact sacré ayant appartenu aux dragons pères et conservé dans la Première cité. Cette recherche les lancera avant tout dans des aventures libres.

Leur statut leur permet d'être exempts d'un lien de vassalité avec les rois-sorciers autoritaires et d'agir avec une grande marge de liberté.

LE MARAIS DE PHRAN-KHED

Ce vaste marais brumeux et nauséabond cache en son sein une ville intéressante : Faluane. Trois collines rocheuses furent taillées en terrasses et reliées par des ponts de planches et de cordes et par des funiculaires, pour les étages les plus élevés, occupés par la noblesse locale et par la cour de Amon-Nasht, archimage de Arkhenod et seigneur de Faluane. La cité se trouve au bord des Franges démiurgistes de l'Est. Elle dispose d'un temple de Lany et de Sharde, leur culte étant toléré par les autorités Karnîthes, au bénéfice d'une partie de la population qui est originaire de Phran-Khed. Les prêtresses de Lany servent l'oracle, une jeune vierge détentrice d'une fraction incarnée de la force de la déesse.

Il existe de nombreux villages érigés sur des îlots. Les maisons en bois sont construites sur pilotis, de façon à éviter d'être envahies par la vermine qui se répand de nuit – rats, serpents venimeux, insectes immondes. Les habitants de ces contrées qui ne sont pas suffisamment fortunés pour disposer de Jedkars utilisent pour leurs déplacements dans le marécage les veseux, cousins des Jedkars, échassiers dotés d'ailes trop petites pour s'élancer au-delà d'un vol disgracieux de 10 mètres mais compensées par des pattes démesurément longues et des pieds larges et plats qui leur permettent de marcher dans les marais.

Au-delà des zones habitées, l'étendue marécageuse se transforme en une jungle équatoriale. Appelée la Forêt venimeuse, elle couve au sein de ses brumes étouffantes des ruines de pyramides anciennes et des sauriens géants. Elle est aussi le siège de primitifs démiurgistes et cannibales adorateurs de Kar-shran. Ces chasseurs déments sont impitoyables et gardent secrètement des vestiges antiques qui furent le siège de la puissance du dieu ou de l'un de ses agents.

Intrigue :

Les personnages sont les agents d'un roi-sorcier. Dans la cité de leur dragon, ils enquêtent sur la mort violente d'un mage de Tylos. On découvre qu'il était détenteur d'un objet mystérieux qu'il obtint auprès d'un aventurier local qui le ramena d'une expédition dans le marais de Phran-Khed. Les serviteurs du mage témoignent de la disparition d'un coffre mystérieux couvert d'inscriptions particulières.

Ils partent vers Phran-Khed en quête de cet objet mystérieux et des assassins du mage de Tylos.

A Faluane, les inscriptions révèlent d'anciennes légendes locales, l'existence passée d'un dieu mineur au service de Sharde, une entité justicière et protectrice de Phran-Khed.

Ils enquêtent en ville pour trouver traces de cet aventurier qui avait arpenté les terres hostiles du marais. Les personnages apprennent qu'il est mort dans des circonstances troublantes, découvert noyé dans l'eau un beau matin. Ce type était détesté et peu d'individus pleurèrent sa mort, à l'exception d'un érudit qui fut l'un de ses anciens compagnons d'aventures. Rencontrer cet individu, considéré comme un peu fou conduira à une curieuse révélation. Il semble apeuré et ne lâchera que convaincu ou menacé que ce dieu, Sharde-Fahng - le bras de Sharde - a été perverti et transformé en Yargahl, entité maléfique servante de Kar-shran. L'objet ramené du marais était la propre hache du demi-dieu. L'usage de cet artefact est devenu problématique après la transformation de Sharde-Fahng en Yargahl, l'arme ayant également été pervertie, acquérant des particularités maléfiques. Les adorateurs de Sharde ont sans doute été transformés à leur tour et leurs desseins sont dangereux. Les assassins du temple ont ramené l'objet et assassiné l'aventurier.

Averti, Amon-Nasht estime qu'une part seule du temple de Sharde a trahi et que le culte est manipulé par un individu mal intentionné et influent dans la hiérarchie. Amon-Nasht ne peut entrer en conflit avec le culte de Sharde et encourir une révolte populaire. Il faut investir le temple en secret pour voler l'objet. La partie sacrée est fermée aux visiteurs et rigoureusement gardée. Il ordonne aux agents la plus extrême discrétion.

Mais les aventuriers découvrent qu'on les a précédés.

Le coffre a disparu : ceux qui se révéleront être les agents de Yargahl sont partis vers la Forêt venimeuse. Au temple, les personnages peuvent croiser le chemin d'un Fléau de Yarghal - voir Bestiaire et adversaires.

La Forêt venimeuse est leur dernière piste. On peut remarquer le périple de leurs adversaires et obtenir leur description au long des villages du marais, par les habitants qui les ont vus passer. Les aventuriers sont peut-être attaqués par une créature des marais.

Dans la forêt venimeuse, la piste conduit aux adeptes cannibales de Kar-shran. Les agents de Yargahl qui n'ont pas été dévorés sont emprisonnés au pied d'un temple ancien - où l'objet a été déposé et remis à son véritable propriétaire, Yargahl lui-même, éveillé d'un long sommeil et heureusement affaibli par le Déforçement du Cosme. On a placé dans ses mains une hache de combat à lame double. Le coffre, ouvert, est jeté aux côtés...

La hache palpite. Les ossements du héros divin sont de métal et les chairs se reforment autour. Des veines translucides se composent et de l'acier en fusion y pulse. La chaleur augmente. Elle va bientôt devenir étouffante et mettre à chaud les pièces métalliques. L'oxygène se raréfie...

Vous pouvez rompre la narration ici dans un combat final ou décider de relancer l'intrigue : Yargahl, invulnérable, relève les centaines de cadavres entreposés dans les cellules du temple et lance l'assaut vers Faluane.

Les personnages fuient la mort et avertissent Amon-Nasht. Le siège est terrible et long et Yargahl semble invulnérable. Une nouvelle quête lance les personnages vers une issue suggérant l'existence d'un moyen magique permettant de renvoyer Yargahl une bonne fois pour toutes là d'où il n'aurait jamais dû revenir.



© Ghislain Thiery



Joueur :

Sons of Karn

Physique

Mental

Ame

◆ Compétences générales

- ◇ Athlétisme (20) ____
- ◇ Baratin (05) ____
- ◇ Bibliothèque (25) ____
- Compétences artistiques :
- ◇ _____ (05) ____
- ◇ _____ (05) ____
- ◇ Commandement (20) ____
- ◇ Connaissances générales (30) ____
- ◇ Contes et légendes (20) ____
- ◇ Courtisan (15) ____
- ◇ Crochetage (15) ____
- ◇ Déguisement (15) ____
- ◇ Dextérité (25) ____
- ◇ Discrétion (20) ____
- ◇ Eloquence (15) ____
- ◇ Equitation (15) ____
- ◇ Escalade (20) ____
- ◇ Etiquette (15) ____
- ◇ Forge et armurerie (15) ____
- ◇ Fouiller (25) ____
- ◇ Furtivité (15) ____
- ◇ Héraldique (15) ____
- ◇ Intimidation (20) ____
- ◇ Lancer (30) ____
- ◇ Nager (25) ____
- ◇ Navigation (25) ____
- ◇ Perception (35) ____
- ◇ Pistage et survie (05) ____
- ◇ Premiers soins (10) ____
- ◇ Psychologie (20) ____
- ◇ Résistance aux poisons (15) ____
- ◇ Séduction (20) ____
- ◇ Sociabilité (25) ____
- ◇ Stratégie (15) ____

Nom :

Sexe :

Age :

Activité :

◆ Compétences spéciales :

- ◇ _____ [] ____
- ◇ _____ [] ____
- ◇ _____ [] ____
- ◇ _____ [] ____

◆ Combat

- ◇ Escrime (25) ____
- ◇ Armes blanches (30) ____
- ◇ Armes contondantes (30) ____
- ◇ Armes tranchantes (30) ____
- ◇ Tir à l'arc (20) ____
- ◇ Corps à corps (30) ____
- ◇ Lutte (20) ____
- ◇ Esquiver (30) ____

Bonus aux dommages :

- à une main : ____ /
- à deux mains : ____ /
- main non-directrice : ____

Armure et autres protections :

- _____ : ____
- _____ : ____
- (malus de mobilité : ____)

Points de vie : ____

Blessure critique : ____

Blessure mortelle : ____

Points d'héroïsme : ____



FEUILLES DE COMBAT

ATTAQUES :

Arme :

Compétence de combat appropriée :

Score : _____

Estoc & taille : -

1^{ère} attaque : _____

2^e attaque (-30) : _____

3^e attaque (-60) : _____

Combat à deux mains :

1^{ère} attaque : main directrice (-25) : _____ main non-directrice (-40) : _____

2^e attaque (-30) : main directrice (-55) : _____ main non-directrice (-70) : _____

3^e attaque (-60) : main directrice (-85) : _____ main non-directrice (-100) : _____

Attaque croisée : - 25

1^{ère} attaque (-25) : _____

2^e attaque (-55) : _____

3^e attaque (-85) : _____

Combat à deux mains :

1^{ère} attaque : main directrice (-50) : _____ main non-directrice (-65) : _____

2^e attaque : main directrice (-80) : _____ main non-directrice (-95) : _____

3^e attaque : main directrice (-110) : _____ main non-directrice (-125) : _____

Note : bonus à la parade adverse : +15

Attaque tournoyante : -35

1^{ère} attaque (-35) : _____

2^e attaque (-65) : _____

3^e attaque (-95) : _____

Combat à deux mains :

1^{ère} attaque : main directrice (-60) : _____ main non-directrice (-75) : _____

2^e attaque : main directrice (-90) : _____ main non-directrice (-105) : _____

3^e attaque : main directrice (-120) : _____ main non-directrice (-135) : _____

Note : bonus à la parade adverse : +15

Feinte simple : -40

1^{ère} attaque (-40) : _____

2^e attaque (-70) : _____

3^e attaque (-100) : _____

Combat à deux mains :

1^{ère} attaque : main directrice (-65) : _____ main non-directrice (-80) : _____

2^e attaque : main directrice (-95) : _____ main non-directrice (-110) : _____

3^e attaque : main directrice (-125) : _____ main non-directrice (-140) : _____

Note : malus à la parade équivalent à la marge de réussite du jet de feinte soustrait de 10 % - le minimum du malus déterminé par la marge de réussite est toujours de 10 %, quel que soit le résultat.

Feinte défensive : -40

1^{ère} attaque (-40) : _____

2^e attaque (-70) : _____

3^e attaque (-100) : _____

Combat à deux mains :

1^{ère} attaque : main directrice (-65) : _____ main non-directrice (-80) : _____

2^e attaque : main directrice (-95) : _____ main non-directrice (-110) : _____

3^e attaque : main directrice (-125) : _____ main non-directrice (-140) : _____

Note : ajoutez 20 % à un jet d'esquive et rompez le combat - la distance est brisée et le personnage peut fuir.



Feinte supérieure : -50

1^{ère} attaque (-50) : ____

2^e attaque (-80) : ____

3^e attaque (-110) : ____

Note : elle permet de viser une partie sans protection de l'adversaire.

Attaque rapide : le joueur peut transformer sur cette technique le bonus de force de son personnage en un bonus de rapidité qui s'ajoute au jet d'initiative.

Attaque puissante : une seule attaque d'estoc, de taille ou tournoyante. Au moins 70 % en compétence d'attaque. Le bonus de force aux dommages du coup est doublé. Parade du défenseur ou riposte : bonus de 15 %, mais si l'attaque est parée : jet d'opposition en Physique : la violence du coup arrache l'arme de l'adversaire de ses mains.

Désarmer : -60 : une seule attaque + jet d'opposition en Physique.

* * *

DEFENSES :

Arme :

Compétence de combat appropriée :

Score : ____

Parade :

1^{ère} parade : ____

2^e parade (-30) : ____

3^e parade (-60) : ____

Combat à deux mains :

1^{ère} parade : main directrice (-25) : ____ main non-directrice (-40) : ____

2^e parade (-30) : main directrice (-55) : ____ main non-directrice (-70) : ____

3^e parade (-60) : main directrice (-85) : ____ main non-directrice (-100) : ____

Parade brutale : -15

1^{ère} parade (-15) : ____

2^e parade (-45) : ____

3^e parade (-75) : ____

Combat à deux mains :

1^{ère} parade : main directrice (-40) : ____ main non-directrice (-55) : ____

2^e parade (-30) : main directrice (-70) : ____ main non-directrice (-85) : ____

3^e parade (-60) : main directrice (-100) : ____ main non-directrice (-115) : ____

Esquive :

Armure :

Malus de mobilité : ____

1^{ère} esquive (- / ____) : ____

2^e esquive (-30 / ____) : ____

3^e esquive (-60 / ____) : ____

4^e esquive (maître : -90 / ____) : ____

Rappel : « règle de feinte »

On ne peut tenter une seconde fois une feinte sur un même adversaire qui en a déjà été victime sans un jet d'opposition entre le " Physique " du feinteur et le " Mental " du défenseur. Si le défenseur réussit, il dispose d'un bonus cumulatif de 15 % à la parade dès le coup où il a compris l'usage de la feinte simple ou supérieure. Dans le cas de la feinte défensive, un jet d'opposition de Physique peut lui permettre de barrer le chemin au fuyard. S'il a réussi une réussite critique dans le jet d'opposition, il est susceptible d'avoir appris la feinte si elle consistait en une technique exceptionnelle comme " l'attaque foudroyante ".

* * *



LOCALISATION DES COUPS :

Lancez 1d8 :

1 : tête – doublez les dommages si le personnage ne porte pas de casque.

2 : poitrine – lancez 1d4 : sur un résultat de 1, le cœur est touché si le personnage ne porte pas d'armure ; doublez les dommages.

3 : abdomen – lancez 1d4 : sur un résultat de 1, une artère est touchée si le personnage ne porte pas d'armure ; doublez les dommages.

4 : bras gauche - idem

5 : bras droit - idem

6 : bas ventre – idem

7 : jambe gauche - idem

8 : jambe droite – idem

TECHNIQUES EXCEPTIONNELLES :

Attaques multiples :

Attaques multiples : estoc & taille

1^{ère} attaque (-10) : ____

2^e attaque (-40) : ____

3^e attaque (-70) : ____

4^e attaque (-100) : ____

Attaques multiples : attaque croisée : - 25

1^e attaque (-50) : ____

2^e attaque (-80) : ____

3^e attaque (-110) : ____

4^e attaque (maître : - 140) : ____

Attaques multiples : Attaque tournoyante : -35

1^{ère} attaque (-60) : ____

2^e attaque (-90) : ____

3^e attaque (-120) : ____

4^e attaque (maître : - 150) : ____

Attaques multiples : feinte simple : -40

1^{ère} attaque (-65) : ____

2^e attaque (-95) : ____

3^e attaque (-125) : ____

4^e attaque (maître : - 155) : ____

Attaques multiples : feinte défensive : -40

1^{ère} attaque (-65) : ____

2^e attaque (-95) : ____

3^e attaque (-125) : ____

4^e attaque (maître : - 155) : ____

Attaques multiples : feinte supérieure : -50

1^{ère} attaque (-75) : ____

2^e attaque (-105) : ____

3^e attaque (-135) : ____

4^e attaque (maître : -165) : ____

Riposte : -90 %

Attaque puissante experte : voir attaque puissante – arme de l'adversaire bloquée aux pieds de l'attaquant.

Attaque précise : -25 % seulement pour viser.

Attaque étendue : une seule attaque. Frappe jusqu'à trois adversaires alignés. Bonus de force aux dommages doublés.

Papillon de la mort : Multiplie les dommages par deux. Défenseur : malus de parade de 40 %. Peut être utilisé sur plusieurs attaques mais ne tolère pas le combat à deux armes.

Attaque foudroyante : crâne de l'adversaire : dommages doublés et malus de parade de 40 % au défenseur. Appliquer la règle de feinte.

D'ombres et de sang : un voyage ailleurs... Le Syndrome de Babylone

Interview réalisée par Mario Heimburger

Clic ! Clic ! Des forums, un nom : Yno. Clic ! Un message amical, une invitation, une nouvelle mise à jour... Clic ! Un piège, mais trop tard, on commence à lire, on commence à s'immerger totalement dans un nouvel univers. Déjà, la souris est loin, dans une autre vie. Il n'a fallu que quelques pages. On est atteint. Atteint par le Syndrome de Babylone...

Il en va des jeux « amateurs » comme de tout : faits avec passion, le résultat est souvent très intéressant. Le Syndrome de Babylone est un jeu-campagne qui montre clairement que gratuit peut aussi rimer avec qualité, pour peu qu'on y mette toute sa bonne volonté. Son auteur, un jeune joueur, s'y livre totalement à son « envie de raconter des histoires, de transmettre des émotions, et de mettre en scène des personnages, des décors et des ambiances. Et surtout de les faire vivre ».

ATMOSPHERE, ATMOSPHERE...

Et la bête est saisissante, tenant à la fois du mutant issu de jeux dérangeants comme Kult et l'Appel de Cthulhu et de la création originale. Un univers décalé, où les visions ont autant de réalité que les murs d'une ville que l'on croirait bâtie sur mesure. C'est dans cette grande ville, appelée du bout des lèvres Los Angeles (et pourquoi pas, après tout ?) que les personnages vont rencontrer leur destin. Impossible, évidemment, de dévoiler l'intrigue... mais dès les premières pages, le mystère s'installe : on est plongé dans une série de détails troublants, comme ce daltonisme aigu qui frappe tous les joueurs depuis leur naissance, les rêves qui les hantent, les impressions troubles dont ils sont victimes.

Et l'on s'étonne des descriptions elliptiques qui posent très bien les scènes. En quelques phrases naît une ambiance, que l'auteur rapproche volontiers de Lynch ou Clive Barker. La vision monochrome pose les ombres, et soudain, les premières taches de couleurs apparaissent, principalement du rouge, couleur du sang et de la Passion. Les mots sont choisis, les phrases courtes, ciselées. Cela tient sans aucun doute au sens du détail de l'auteur : « j'essaie de penser à tout, je deviens rapidement maniaque et je ne veux pas qu'il y

Fiche Technique



Nom : Le Syndrome de Babylone

Genre : Fantastique contemporain

Disponible : <http://www.xperiments.fr/st/>

Auteur : Yno (yno2012@hotmail.com)

Age : 22 ans

Joueur depuis : 1995

Profession : Graphiste

Jeu préféré : Kult

ait de choses inutiles. Tout doit être à sa place, avec une raison d'être là. Il m'arrive parfois de bloquer plusieurs jours sur un détail. ».

Un mois en moyenne pour écrire un scénario, et un pari d'un scénario par trimestre : « le premier mois, je suis trop content d'avoir enfin terminé le scénario précédent. Je continue à accumuler les idées, les personnages, les scènes. Une fois tout imbriqué, je m'atèle enfin à son écriture... Ce n'est qu'après qu'il est testé. Je l'annote ensuite avec quelques détails supplémentaires issus de la partie. La semaine suivante, il est publié ».

A ce rythme, il n'y a pour le moment que trois scénarios publiés sur les 12 prévus à terme (encore que ce chiffre peut varier, Yno s'imposant de réfléchir soigneusement au découpage, revu en fonction du temps). Cela peut sembler peu, mais la qualité justifie ce délai.

UNE ECRITURE CINEMATOGRAPHIQUE

Des parties, des scènes, peu de transitions... Toujours cette volonté d'aller à l'essentiel mais qui a son revers : les scénarios semblent linéaires, les scènes se succèdent (heureusement pas dans un ordre monolithique) et les coupures sont nettes. *« J'aime les histoires avec un début et une fin, un tant soit peu scénarisées. J'ai besoin d'être porté par l'histoire, une succession d'événements. Il me semble très compliqué d'écrire un scénario ouvert à partir de représentations mentales de scènes que l'auteur tente forcément d'assembler pour obtenir une histoire cohérente. »* Cela dérangera certainement les accros de l'improvisation totale, mais ceux-ci seront déjà écartés par le nombre de détails. Et pourtant, cela rend les scénarios aussi intéressants à lire qu'à imaginer. Le meneur se sert de ce concentré de faits pour intensifier la séance, forcément plus courte qu'une partie libre, et sans doute plus riche. *« Je m'imagine visuellement mon histoire avant de la rédiger et j'utilise beaucoup d'ellipses pour rendre l'histoire plus dynamique et plus concise, en minimisant les scènes qui vont ralentir l'action. Cela ressemble à de la linéarité, mais permet de donner une âme à l'histoire ».*

La play-list fournie avec les scénarios accentue encore cet aspect : chaque scène suggère une musique appropriée. L'effet « filmique » est alors complet. Il ne manque que les joueurs...

UN JEU COMPLET ?

Pas encore, serait-on tenté de dire... du moins, pas tant que les scénarios ne sont pas achevés et que les mystères ne seront pas dissipés. Mais cela n'empêche pas forcément d'en commencer la maîtrise.

Le livre de base comprend un système de règle, dépouillé mais efficace. La mécanique est simple : six caractéristiques notées sur 6, une liste de qualités et de défauts (représentant les compétences, les talents et les faiblesses) qui représentent un modificateur.

Les jets se font à l'aide de deux dés à six faces. Il s'agit d'obtenir un score inférieur ou égal à la somme de deux caractéristiques, éventuellement modifiée par un ajustement de qualité/défaut. Et c'est tout ?

Oui, c'est tout. *« Je ne suis clairement pas un fan des moteurs de jeux : plus les règles sont*

simples, mieux elles me conviennent. Rien ne m'excite moins dans les jeux de rôles que la technique. Je pense honnêtement que c'est un frein à l'arrivée de nouveaux joueurs. Pour moi, le jeu de rôle, c'est une vision, un monde. Le système passe forcément au second plan. »



Bon, soyons juste, il y a quand même quelques points additionnels : la santé mentale (indispensable dans un jeu d'horreur contemporaine), les traits de caractères (utiles, mais pas indispensables) et l'inévitable système de combat. Mais le tout se limite volontairement à quelques pages à peine.

Au final, le « livre de base » ne dépasse pas les 40 pages, premier scénario compris... et que faut-il de plus ?



LE PROJET LAB.01

Ce n'est d'ailleurs pas un hasard si Yno s'est engagé aux côtés de Brain Salad et l'association « Œil du Sphinx » dans un projet sobrement appelé Lab.01. « *Le but est de proposer des jeux courts (une cinquantaine de pages) qui sortent de l'ordinaire. Lab.01 contiendra 4 jeux aux thèmes variés (voir encart), mais ce ne seront pas des moitiés de jeux ! De plus, il y a un auteur derrière chaque jeu, et non un consensus d'avis, ce qui permet de réellement*

Lab.01 – demandez le programme !

Disponible : bientôt, en VPC et dans les boutiques participant.

Au sommaire, quatre jeux complets :

Les 13 Reliques (fantasy) : les personnages incarnent des gobelins travaillant pour la Grande Bibliothèque, un immense bâtiment relié à des centaines de mondes, parcourant les univers à la recherche de livres rares et combattant les Innommables, des créatures monstrueuses que personne n'est jamais parvenu à décrire.

Sales Mômes et marmaille (contemporain atypique) : permet d'incarner une bande de marmots âgés de 8 à 13 ans qui passent leurs journées à élaborer des plans pour ridiculiser les gosses de la ville en face. Squattant la cabane du jardin, ils sèchent les cours en utilisant leur « Magie de Marmaille », une étrange magie sentant le citron, à base de comptines déformées et de rêves enfantins...

Dédale (anticipation anachronique) : Les joueurs y incarnent des machines chargées d'empêcher la réalisation du Continuum Zero : l'annihilation de tous les mondes par des créatures mystérieuses, connues sous le nom "d'Antithées". Pour cela, la gigantesque prison de Dédale a remonté le temps afin de lancer ses soldats (les Pjs) à la poursuite de ces créatures dévastatrices et de leur origine.

Sylvae (féerique) : Les joueurs incarnent des arbres. L'univers, la Forêt, est le siège de l'antique lutte fratricide entre l'enchanteur et sa sœur maléfique, la fée noire. En plus de leur participation à cette guerre, aux côtés de l'enchanteur, les arbres devront aussi cohabiter avec les autres peuples de la Forêt, elfes, satyres, fées, animaux et aussi plantes, et seront peut-être confrontés à l'Extérieur. Leurs outils seront leur formidable force, l'étrange magie des Songes-Nuages, ainsi que le soutien de leurs relations dans les autres peuples.

personnaliser le jeu. Edité à 120 exemplaires, il sera vendu essentiellement par correspondance et dépôt-vente. Date de sortie prévue : fin 2003 ».

Histoire de montrer que le jeu de rôle peut être perçu autrement : « *c'est un loisir contraignant. Il faut lire un bouquin de 250 pages, le digérer, le relire, et ensuite seulement il est possible de faire une partie. Lab.01 ne sera pas un fast-food du jeu de rôle, mais les jeux présents dans ce recueil pourront être lus en une journée, et une journée de préparation supplémentaire suffira pour débiter. Ce format court permettra également au lecteur de s'approprier l'univers plus facilement.* ».

On ne peut que saluer cette nouvelle tentative pour dynamiser le milieu du jeu de rôle. Cela fait écho à une tendance générale de critique envers les éditeurs professionnels : « *si le jeu de rôle meurt, c'est pour le milieu professionnel, sûrement pas pour les amateurs. Les éditeurs devraient mieux penser leurs gammes, être plus exigeants. Proposer des suppléments remplis de vide ne résout pas le problème : cela ne fait que retarder le moment où les joueurs, las des jeux en pièces détachées, n'oseront plus acheter de nouveaux jeux de peur de devoir dépenser trop d'argent. Le milieu paraît manquer d'imagination, et c'est un comble dans ce domaine.* »

Mais ce manque d'imagination ne semble pas se limiter aux jeux « pros ». Même parmi les jeux amateurs, « *il y a trop de clones de jeux connus. Internet permet de faire des choses différentes mais peu d'auteurs exploitent ce fait* ». Traduisant ce credo dans les faits, Yno, à travers son site, ses jeux et son temps de présence sur internet (plus de 40 heures par semaine !), fait partie de ces gens qui tentent de faire avancer le jeu de rôle là où la plupart se contentent de râler et de consommer.

« *Si je joue un rôle dans ce milieu, il est tout petit et je suis figurant* », dit-il, modestement. Mais si tous les figurants produisaient le même travail, il n'y aurait sans doute plus besoin de premiers rôles !

*Propos recueillis par e-mail par Mario Heimburger
Merci à Yno pour sa participation*

Norman Spinrad, l'enfant terrible de la SF

Interview réalisée par Jean-Luc à Fantastic'Arts le 1^{er} février 2003 à 16h30

S'il fait partie des auteurs classiques américains de l'âge d'or, Norman Spinrad a suivi un parcours chaotique depuis lors. Exilé en France suite à la polémique provoquée par son ouvrage « Jack Barron et l'Eternité », il alterne des romans engagés où la politique et l'écologie sont mis à contribution sans préoccupations partisans.

Comment avez-vous commencé à écrire de la science-fiction ?

Déjà enfant, je lisais de la science-fiction. Quand je me suis mis à l'écriture, cela me semblait la chose la plus naturelle à écrire.

Quelles furent vos influences littéraires ?

En partie la science-fiction et en partie, non. Je lisais Philippe K. Dick, Théodore Sturgeon, William Burroughs, Norman Mailer, Henri Miller. Une sorte de combinaison entre SF et la grande littérature.

Avant d'être publié par John W. Campell, comment s'est produite votre rencontre ?

En réalité, je ne l'ai rencontré que plus tard. Je lui ai envoyé des histoires jusqu'à ce qu'il m'en achète une. Il mettait plusieurs mois pour lire les nouvelles qu'il recevait. A la différence de la plupart des éditeurs, John W. Campell lisait tout ce qui lui parvenait. Si vous n'étiez pas encore un écrivain publié, cela pouvait mettre de trois à cinq mois pour qu'il ait le temps de lire vos écrits. Après que je lui ai vendu mes deux premières histoires, je l'ai rencontré très brièvement lors d'un repas dans ses bureaux de New York. On descendait dans la cafétéria, où on recevait un mauvais sandwich pour pouvoir discuter avec John W. Campell. Pour un sandwich et un café ! Voilà comment s'est fait la rencontre.



Etait-ce un rêve que d'être publié ?

J'écrivais mes histoires depuis des années avant d'être publié. C'est ce que j'ai toujours voulu faire de ma vie. Je n'arrêtais pas d'envoyer mes nouvelles à tous les magazines jusqu'à ce qu'ils me publient. Peu m'importait que je doive à Campell ma première publication, mais il dirigeait le plus important magazine de SF de l'époque. Je lui ai donc envoyé mes premiers écrits en priorité parce qu'il était le plus grand. Je frappais d'abord à la porte des plus importants et ainsi de suite.



Votre premier roman a été « *les Solariens* », un space opéra. Pourquoi avoir évité ce genre depuis ?

Cela fut mon premier roman, mais c'était un space opéra plutôt décalé. Il y a aussi eu la « *Dernière croisière du Dragon-Zéphir* », lequel a été terriblement mal traduit en France. Mais c'est vrai que pour la suite, je n'ai plus fait beaucoup de space-op.

Vous avez une préférence pour les thèmes contemporains ?

Chaque livre répond à ses règles propres. J'écris comme l'inspiration me prend. Mon livre suivant (« *les Hommes dans la Jungle* ») se passait sur une autre planète, mais se reliait par ses thèmes au Viêt-Nam. Vint ensuite « *Agent of Chaos* » (« *le Pion du Chaos* »), qui était plus politique. Dans les années 60, un grand bouleversement culturel s'est produit dans toute la société, ce qui s'est répercuté sur la science-fiction. Cela m'a également influencé et je suis parti dans d'autres directions.

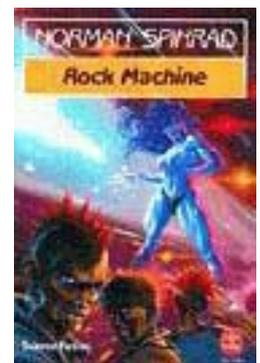
Par exemple avec votre roman « *Rock Machine* ».

Le thème central de « *Rock Machine* » n'est pas focalisé sur les années 60. Il se rattache plutôt à la société actuelle. J'avais écrit ce roman après avoir enregistré un album avec Richard Tenhus autour de 1981. Je chantais avec l'aide d'un vocodeur, ce qui m'a donné l'idée de mélanger l'ordinateur et la musique, alors qu'en fait nous n'utilisions même pas d'ordinateurs ! Actuellement les gens ne possèdent pas d'ordinateur à proprement parler : ils n'ont que des engins incomplets.

Donc « *Rock Machine* » traite plutôt de la période entre le milieu des années 80 et la période actuelle. A présent, on monte le projet d'en tirer un grand spectacle pour le Stade de France. « *Si ça marche, ça marche. Si ça marche pas, ça marche pas !* » L'influence principale vient de mon expérience dans la musique que j'ai poursuivie par la suite. Mais on ne peut pas le qualifier de livre des années 60. Au contraire, c'est un roman précurseur du mouvement cyberpunk des années 80.

Que pensez-vous de la littérature cyberpunk ?

« *Neuromancien* » de William Gibson a été publié au même moment que « *Rock Machine* ». Le cyberpunk a deux intérêts à mon avis. D'une part, les nouvelles de Gibson étaient teintées en partie de rock'n roll, mais avant tout, cela a contribué à créer Internet. Le Web n'existait pas alors. Le développement de la Toile a été fortement influencé par la littérature de science-fiction du milieu des années 80. D'autre part à cause des événements des années 60 et du Viêt-Nam, un clivage s'est produit dans la SF comme dans la culture au sens général pour associer la technologie et la science avec le conservatisme. Les progressistes étant opposés à la technologie et à la science. Dans le cyberpunk, les personnages de Gibson comme les mercenaires urbains utilisaient la technologie à leur profit. Toute l'innovation du cyberpunk consiste en cette fusion entre l'esprit underground et la technologie. C'est vraiment le point culminant du mouvement cyberpunk. Mais c'est terminé à présent.



Vous faites preuve de conscience politique dans vos romans.

Peut-on faire de la politique dans la science-fiction ? Evidemment ! En écrivant des histoires de science-fiction, vous devez créer le monde où se déroulera votre intrigue. On ne peut pas créer un monde sans s'occuper de sa politique. Je n'ai pas l'impression d'écrire de la fiction pour délivrer un message politique. J'installe simplement mon histoire dans un environnement donné et la politique émane de ce monde tel que je l'ai créé.



Etes-vous engagé politiquement ?

En tant que citoyen, bien entendu. Je ne crois pas que tous mes romans soient politiques. Seulement, je le répète, on ne peut séparer la politique de la culture. Pas plus qu'on ne peut oublier la culture lorsqu'on écrit une histoire. Je ne pense pas que cela soit possible d'écrire de la science-fiction sans s'impliquer dans la politique. La partie de la SF qui prétend ne pas s'intéresser à la politique est en fait engagée à droite, mais sans le dire.

Dans vos livres, on trouve souvent une opposition entre deux cultures (russe et américaine dans « le Printemps russe », etc.). Pensez-vous que les Américains devraient s'ouvrir à d'autres cultures ?

Aux Etats-Unis, le problème vient de ce que le pays est immense. En voyageant sur 3 000 miles, on reste dans le même pays avec une langue unique (quasiment). En Europe, tout est différent. Tout se mélange. La distance entre Paris et Moscou est aussi étendue qu'entre New York et Denver. Des tas d'événements peuvent se produire dans de plus petits espaces. C'est plus concentré. L'histoire est tellement plus vieille et les cultures se sont développées différemment. Voilà pourquoi je me suis toujours intéressé à ces échanges de cultures. Une grande part de la science-fiction joue là-dessus. C'est un excellent matériel thématique pour la fiction. Différentes cultures définissent d'autres consciences, d'où des caractéristiques diverses, ce qui induit au final des conflits dramatiques. Et donc une histoire.

Pensez-vous qu'il existe d'autres directions pour la SF ou que les vieilles recettes fonctionnant indéfiniment ?

Il y aura toujours du nouveau. Le monde évolue en permanence. Après la guerre en Irak, de nouveaux thèmes vont apparaître. Je pense également que les biotechnologies offrent de bonnes perspectives. On commence seulement à écrire au sujet des effets de l'ingénierie génétique, les mutations artificielles et l'extension de la durée de vie humaine. S'il y a de nouvelles directions à emprunter, cela se passera de la même manière que l'Internet est arrivé. En même temps, il n'y a pas de voie unique.

◆ Les sites de référence :

Le site personnel de Norman Spinrad :
<http://ourworld.compuserve.com/homepages/normanspinrad/>

La page la plus documentée (et l'origine de notre biblio) :
<http://sf.emse.fr>

BIBLIOGRAPHIE :

- Les Solariens
Roman, « *The solarians* » 1966, trad. Michèle Charrier 1969.
- Le Chaos final / Ces hommes dans la jungle
Roman, « *The men in the Jungle* » 1967, trad. 1974.
- Les Pionniers du Chaos
Roman, « *Agent of Chaos* » 1967, trad. 1975.
- Jack Barron et l'éternité
Roman, « *Bug Jack Barron* 1967 », 1969, trad. 1970 par Guy Abadia.





Rêve de fer

Roman, « *The Iron Dream* » 1973, trad. 1973.

Le livre d'or de la science-fiction

Anthologie par Patrick Duvic, Press Pocket.

La grande guerre des bleus et des roses

Roman, 1980 Éditions Robert Laffont, collection Ailleurs et Demain.

Chants des étoiles

Roman, « *Songs from the stars* », 1980, trad. Jean-Pierre Pugi 1982, Presse Pocket.

La Dernière Croisière du Dragon-Zépher

Roman, Presses de la Cité, collection Futurama, 1982.

Les miroirs de l'esprit

Roman, 1981, trad. Charles Canet.

L'enfant de la fortune

Roman, 1985, 1990 Éditions Robert Laffont, collection Ailleurs et Demain.

La Der des Der

Roman, 1985/1986) Éditions Presses de la cité, collection Futurama.

Rock Machine

Roman, 1989 Éditions Robert Laffont, collection Ailleurs et Demain.

Les avaleurs de vide

Au cœur de l'orage

Les années fléaux

Nouvelles, 1990, Éditions Denoël, trad. Luc Carissimo, collection Présence du Futur

Le printemps russe

Roman, 1993, Éditions Denoël, trad. Luc Carissimo, collection Présence du Futur.

Deus Ex

Roman, 1994, Éditions Denoël, collection Présence du Futur.

Vamps

Nouvelles, 1994, Éditions Denoël, collection Présence du Fantastique.

Ligne Ouverte / Voice Over

Nouvelle, édition bilingue 1996.

En direct

Roman, 1994/1996, trad. Bernard Sigaud, Éditions Denoël, collection Présences.

Bleue comme une orange

trad. Roland-C. Wagner 17 octobre 2001.



Les aventures de Kalon

Une critique de site par Philippe de Quillacq



QUI NE CONNAIT PAS LE DONJON DE NAHEULBEUK ?

L'une de ses inspirations principales est ce site. Les aventures de Kalon, c'est un roman en ligne narrant les aventures humoristiques de Kalon l'Héborien, un barbare à l'épée plus acérée que l'esprit. Ce vaillant héros est accompagné de Melgo, un voleur coercitif et capable de faire preuve d'une hypocrisie inimaginable.

Ils sont épaulés par Sook la sorcière sombre, excellent dans le domaine de la magie, de la misanthropie et de l'humour noir. Enfin, ils sont rejoints en cours d'aventure par Chloé, une elfe nymphomane ayant le pouvoir de se transformer en scarabée géant...

Vous l'aurez deviné, les personnages principaux sont la clé de la réussite de ce roman. Ce sont de parfaits antihéros cupides, absolument malhonnêtes, parfois lâches mais surtout très attachants.

L'histoire, qui est en fait un feuilleton, se déroule dans un univers médiéval fantastique. Le style de l'auteur est unique, certaines descriptions sont à mourir de rire (les trois catégories d'auberges au début du second chapitre par exemple) et on sent qu'il a pratiqué le jeu de rôle de longues heures durant.

Maîtres de jeu, méfiez-vous de ce site, il risque de donner de mauvaises idées à vos joueurs...

◆ Les aventures de Kalon

<http://mapage.noos.fr/aspexpl/kalonbrw.htm>

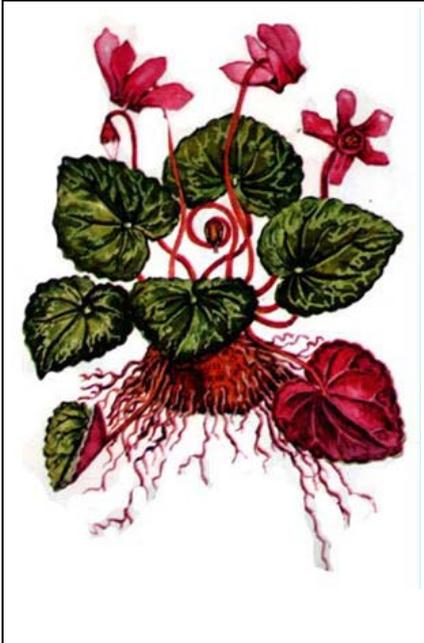


Herbier, Tome 12

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.

➤ Cyclamen purpurascens (d'europe)



Biotope : Plante européenne, que l'on trouve assez rarement, le plus souvent dans les bois montagneux. Plante vivace basse, feuilles cordiformes arrondies, fleurs roses.

Récolte : Annuelle (floraison Juin-Septembre)

Propriétés : C'est un poison hémolytique (qui détruit les globules rouges).

Préparation : Le tubercule est épluché puis pressé et la sève avec les parties de la pulpe donne l'élément à utiliser, la substance ne se conserve que 48 heures.

Utilisation : Appliquer sur une arme tranchante ou perforante. Les effets sont doubles, une fois en contact avec du sang le produit de la plante commence à détruire les éléments sanguins ce qui provoque une petite hémorragie. Une fois la blessure soignée, la victime se trouve affaiblie, sa capacité de récupération naturelle de ces plaies est arrêtée pour une durée de 7 à 10 jours (1d4+6). Durant cette période la récupération doit être obtenue d'une autre façon.

Coût : Moyen / Elevé

Action en jeu de rôle : Permet de créer de façon naturelle une blessure qui ne guérit pas naturellement. Le second effet permet d'affaiblir ses adversaires sur une longue période.

➤ Androméda



Biotope : Régions montagneuses, tourbières et marécages. Cette plante est assez rare tout de même. Petit arbrisseau glabre d'environ 30 cm de haut au feuillage persistant, les feuilles elliptiques et linéaires ont une couleur verte-grise. Les fleurs sont roses ou blanches en forme de clochettes.

Récolte : Mai - Août

Propriétés : C'est une plante hypotenseur (provoque des étourdissements).

Préparation : Les fleurs et les feuilles sont broyées et mélangées à de la mélisse. La pâte obtenue doit être conservée dans un pot hermétiquement fermé.

Utilisation : La préparation s'applique sur des armes tranchantes ou perforantes, elle provoque en cas de contact avec le système nerveux une forte sensation de vertige chez la victime.

Coût : Moyen / Elevé

Action en jeu de rôle : La victime subit les effets d'un étourdissement ou d'un malaise. Une fois que le produit a pénétré son organisme, la victime a du mal à coordonner ses mouvements. La durée de l'effet est variable en fonction de la corpulence de la cible (durée de 1d4 ou 1d6 rounds d'effets).

Note : l'application de la substance et son utilisation ne doit pas excéder une durée de 5 heures. De plus, le mélange a une forte odeur citronnée qui facilite grandement la découverte du poison.



Les Recettes de l'Apothicaire (VIII)

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 grand 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 :

L'outre des vingt cadavres

Cette recette me vient d'une peuplade pacifique du nord qui vit entourée de nombreuses créatures hostiles. Le but originaire de cette préparation est simplement faire fuir les prédateurs. Mais durant mon voyage j'en ai découvert une autre utilisation. Lors d'un de mes déplacements je me suis retrouvé face à une dizaine de brigands. Heureusement, ils se sont contentés de me dépouiller de mon équipement, mais ils eurent la mauvaise idée d'ouvrir cette outre, et très vite l'atmosphère fût irrespirable. Mais comme nous étions en plein air cela ne fût pas extrêmement gênant. Une fois que les brigands furent partis, je me mis en route pour chercher le meilleur chien de la région et il eut tôt fait de retrouver leur piste, grâce à l'odeur tenace de cette formule. Un confrère affirma qu'il lui a été possible une fois imprégné de cette potion, de traverser une zone infestée de morts-vivants sans que ceux-ci ne s'occupent de lui...

Les ingrédients

Un saladier en terre cuite
 Un mortier et un pilon
 Une cuillère en bois
 Un melon, un demi-chou, des oignons
 1 pinte de sang de cheval
 6 gésiers de canard
 1 litre d'alcool de grain
 18 branches de lilas en fleurs
 5 tiges de genévriers
 3 tiges d'if
 2 préparations de droséra
 3 préparations de jusquiame noire (huile)
 1 outre de 4 ou 5 litres (avec doubles coutures)
 Cire à cacheter.

La recette

Dans le saladier en terre cuite, versez la pinte de sang de cheval, les gésiers de canard et le litre d'alcool de grain. Cueillez toutes les fleurs de lilas et mettez-les dans la préparation.

Dans le mortier, placez les tiges de genévriers et d'if, écrasez-les jusqu'à l'extraction de leur sève, versez le suc dans le saladier.

Mélangez le tout avec la cuillère en bois (jetez-la ensuite dans un feu, loin de toute habitation). Durant le mélange, ajoutez les doses de jusquiame noire.

A la fin de la préparation, intégrez à la potion le droséra (qui limitera l'extension des gaz dans l'outre, sinon elle explosera dans votre sac...

Versez le mélange de cette préparation dans une outre et scellez le tout avec de la cire à cacheter.

Utilisation : l'outre se conserve plus de 6 mois à température moyenne, 2 sous des climats chauds. Pour son utilisation, il suffit de la lancer dans la zone occupée par ses adversaires, l'outre casse très facilement et le gaz qu'elle contient se libère immédiatement. Il met 2 rounds à occuper une pièce de 5 m sur 5. Toute créature dans la zone d'effet qui est contrainte d'y rester 1d4 rounds subit les effets malodorants. Toutes les relations sociales sont impossibles et il est peu probable de réussir des actions de séduction. Si une personne reste assez longtemps pour inhaler de ce gaz (tenir compte des règles des noyades ou pour retenir son souffle), elle devient nauséuse en 1d2 rounds et a de forte chance de vomir et donc de ne plus pouvoir agir en 2d6 rounds.

Note : si vous trouvez d'autres utilisations à cette potion, n'hésitez pas à me faire parvenir un petit message, expliquant comment vous vous en êtes servie...

Humble Mortel, chapitre 22

Un roman par Philippe de Quillacq, Carte réalisée par Alexis Le Clezio

Voilà donc la suite de ce roman épique commencé dans le numéro 5 et poursuivi depuis. Comme d'habitude, n'hésitez pas à envoyer vos commentaires à l'auteur pour lui faire part de vos impressions. Bonne lecture.

CHAPITRE XXII

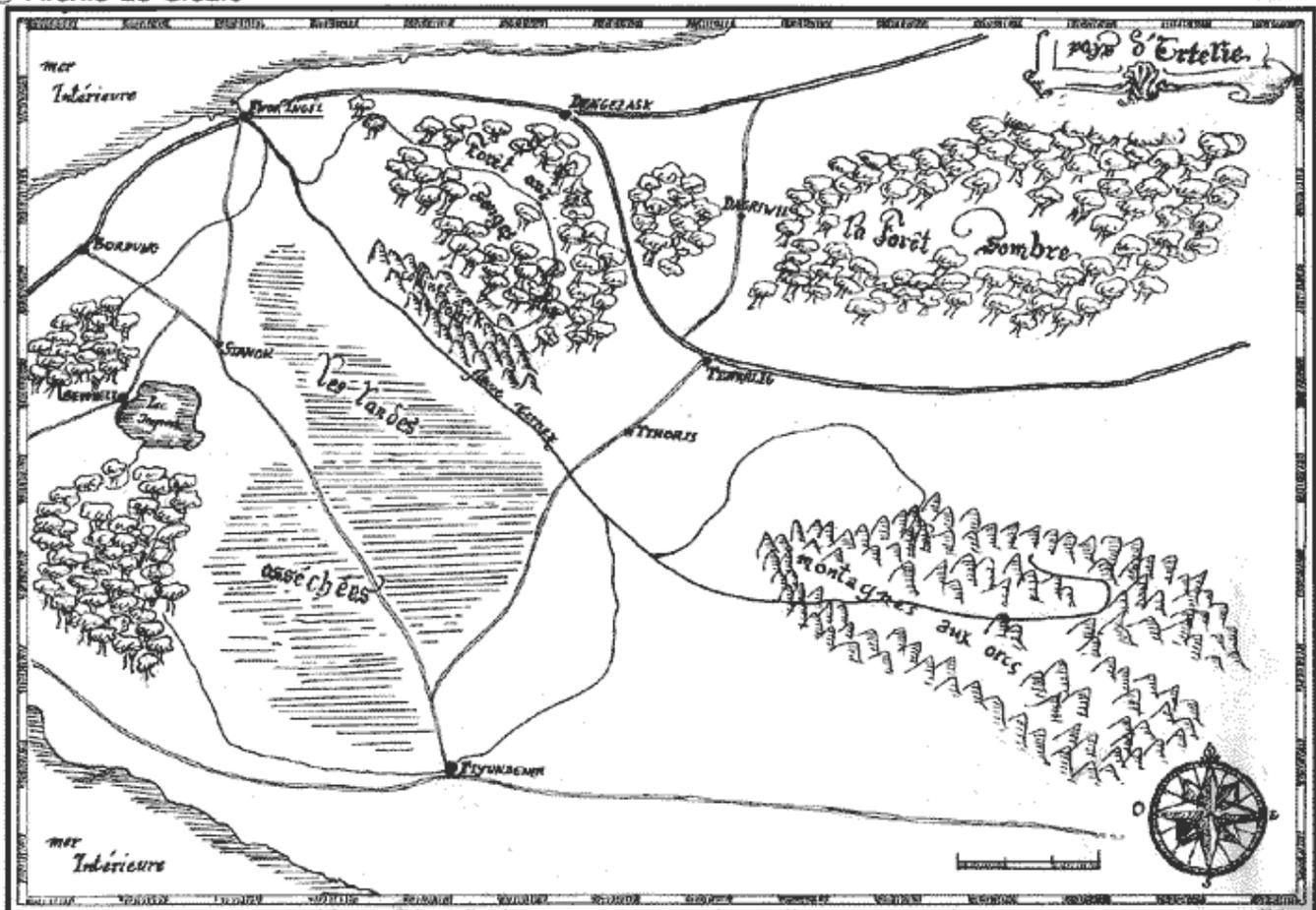
Les nains ouvrirent la marche en prenant la tête du groupe. Bien qu'évoluant à pied et étant de petite taille, ils avançaient d'un pas vif et les cavaliers étaient à peine retardés. Seul Jelion avait quelques difficultés à suivre ses camarades ; aussi, se permit-il de temps à autre de monter dans la charrette. Les elfes fermaient la marche en restant à distance respectueuse du groupe. Tout le monde était plongé dans le silence et Romik put se rendre compte que l'atmosphère était assez tendue.

Une fois la journée achevée, le groupe s'arrêta sur un plateau et dressa un camp, ou plutôt deux camps étant donné l'éloignement entre les couches elfes et naines. L'inimitié interraciale dont il avait entendu parler se faisait ici clairement ressentir. Mais il se rendit compte par la suite que tout le monde n'était pas ainsi, comme Aïnedegathel, par exemple.

« Veux-tu venir avec moi ? lui proposa-t-elle.

– Euh... pourquoi ? répondit Romik.

© Alexis Le Clezio





– Mais pour aller nous entretenir avec les nains, bien sûr ! Alors, veux-tu venir avec moi ? lui demanda-t-elle de nouveau avec impatience.

– D'accord, je t'accompagne... »

Elle le prit par la main et l'entraîna vers l'autre groupe. Ils étaient assis en tailleur et formaient un cercle. Jelion et quelques-uns de ses compagnons fumaient à l'aide de longues pipes en terre.

« Bonsoir ! dit joyeusement la jeune elfe. Pouvons-nous passer quelques temps avec vous ?

– Oui, cela ne nous pose pas de problème, répondit Ledongal.

Les nains leur firent un peu de place et les deux visiteurs s'installèrent sur le sol.

– Je crois que vous êtes des nains des collines, demanda Ainedegathel. Ai-je raison ?

– Oui, nous sommes bien des nains des collines.

– Pourquoi "des collines", demanda Romik. Je ne comprends pas...

– Eh bien à la manière des elfes, il existe des nains qui constituent des sociétés suffisamment différentes pour qu'on puisse les différencier. Par exemple, il y a les nains des montagnes qui vivent sous terre et ne sortent que rarement. Ils ont pour coutume de n'être qu'entre eux. Nous sommes appelés nains des collines parce que nous vivons généralement en terrain rocheux mais le plus souvent à la surface. On nous connaît pour être les nains les plus sociables et c'est généralement avec des nains comme nous que se développe le commerce interracial. Il existe aussi les déracinés, ceux qui n'ont pas de clan et qui vivent en autarcie ; mais on n'en voit pas beaucoup. Enfin, vit aussi une race que nous connaissons très mal : les nains gris. Ce sont des nains mauvais qui vivent loin de la surface, bien plus profond sous terre que les nains des montagnes. Mais je vais m'arrêter là parce que nous sommes sur le point d'aborder un sujet de discussion que nous préférons éviter.

– Je vois... dit Romik. Et vous, Digilijt, êtes-vous un nain des montagnes ? Je vous trouve différent de vos compagnons.

La personne en question éclata de rire tandis que les nains et le hobbit affichèrent des expressions amusées.

– Ce n'est pas un nain, Romik, lui dit gentiment Ainedegathel. Je crois que c'est un gnome.

– Oui, oui, je suis bien un gnome, lui déclara Digilijt. Et je suis le seul à apporter quelques touches d'humour par-ci par-là dans ce groupe.

– Il faut dire aussi qu'il n'y a que Jelion qui est *un peu* amusé par des blagues futiles, lui annonça Ledongal sur un ton de mi-reproche, mi-plaisanterie.

– Mais cela fait partie intégrante de nos mœurs, chez nous, les gnomes ! Comme le dit mon grand-père : *le monde tourne et l'humour le détourne*. C'est ainsi qu'on peut aborder nos difficultés et problèmes avec plus de facilité et d'entrain et sortir d'un train de vie monotone. Tiens, d'ailleurs, au lieu d'accompagner des nains ronchons, j'aurais mieux fait de rejoindre un cirque composé d'humains : je suis sûr que là-bas, au moins, j'aurais été apprécié ! Vous, Romik, qui êtes humain, dites-nous combien les bouffons sont populaires chez les humains.

– Euh... j'ai eu l'occasion d'en voir un à Fnor Ingël fit le jeune homme d'un air gêné. Il était assez amusant et il a dû beaucoup plaire au public étant donné le nombre de pièces qu'il a reçu à la fin de sa représentation. Mais... pourquoi me demandez-vous cela ?

– Parce que c'est ma vocation : je suis là pour amuser les gens !

– Ah, et pourquoi faites-vous partie de cette expédition si vous voulez rejoindre une troupe de saltimbanques ?

– C'est parce que rejoindre ce groupe était pour moi une occasion de m'arracher à mon foyer et d'avoir l'opportunité de découvrir le monde. C'est d'ailleurs ce qu'a aussi fait Jelion.

– Vous formez un groupe assez hétéroclite commenta Ainedegathel.

– C'est vrai, mais Digilijt et moi sommes quand même utiles, dit Jelion. Mon ami gnome est très versé dans l'art de la joaillerie et de la taille des pierres précieuses ce qui est fort utile pour une communauté de marchands nains. Quant à moi, je parviens à établir des contacts amicaux avec des étrangers avec une grande facilité, ce qui est très utile pour les transactions commerciales.



- Et ne vous laissez-vous pas de votre vie de nomades ? s'enquit Romik.
- Nous ne sommes pas des nomades objecta Tergolaïd. Seulement des marchands itinérants occasionnels. Nous passons à vrai dire un certain temps dans notre cité où chacun a un emploi. Ce n'est qu'après plusieurs lunes, lorsque les gemmes et les minéraux ont été extraits de la terre puis taillés ; lorsque les métaux ont été purifiés, lorsque nos objets ont été forgés puis sertis que nous partons enfin dans le but de vendre le fruit de nos labeurs.
- Et vous n'avez pas peur de passer dans cette région sinistre avec autant d'objets de valeurs ?
- A vrai dire, nous avons déjà quasiment tout vendu, lui répondit Ledongal, et nous nous rendons vers notre dernière destination davantage dans le but d'acheter que de vendre. Quant à oser s'aventurer dans l'Izerklod... c'est parce que si le voyage jusqu'à notre cité natale est loin, il l'aurait été d'autant plus si on avait contourné cette région.
- Et... qu'avez-vous comme objets restants ? Pourrait-on les voir ? demanda l'humain.

C'est alors qu'il se rendit compte qu'il avait jeté un froid. Les nains semblaient éviter son regard et feignaient de ne pas avoir entendu sa question. Romik s'apprêta à réitérer sa question lorsqu'il vit Jelion lui faire comprendre du regard qu'il valait mieux ne pas insister.

- Bon, c'est pas tout ça mais j'aimerais bien manger un petit quelque chose avant de me coucher, fit le hobbit, soucieux de détendre l'atmosphère. Quelqu'un vient avec moi ? Il n'y eut que le silence et le crépitement du feu comme réponse. Romik, je suis sûr que tu as un petit creux ; viens, et puis comme ça, tu me tiendras compagnie.
- Si tu y tiens... répondit-il.

Jelion se dirigea, accompagné de Romik, vers un gros sac qui devait probablement être le sien. Amusé, l'humain s'aperçut que celui-ci ne contenait pratiquement que de la nourriture.

- C'est ma réserve personnelle, lui dit le hobbit avec un clin d'œil. Bon, voyons voir ce que je pourrais bien grignoter... murmura-t-il en plongeant dans le sac. Tiens ! du saucisson, un peu d'ail et du pain. Cela te convient, Romik ?
- Oh, tu sais, je n'ai pas très faim, répondit-il timidement.
- Ta ! ta ! ta ! un grand garçon comme toi ! dit-il de la manière dont une mère pourrait faire un reproche à son garçon. Allez, viens, lui dit-il gaiement. On va aller dévorer tout ça !

Ils partirent dans un coin isolé puis s'assirent à même le sol. Romik ne fit pratiquement que regarder son compagnon manger.

- Alors, fit-il entre deux bouchées, tu ne parles pas ? Puis subitement, il se frappa le front. Tiens, j'ai oublié d'aller nous chercher à boire, dit-il brusquement. Bwoah, tant pis... Bon, reprit le hobbit. Qu'est-ce qui ne va pas ?
- C'est à cause de ce que j'ai dit... j'ai l'impression d'avoir fait une grosse erreur.
- Ah ! le coup des objets que tu voulais voir... Ne t'en fais pas pour ça, mon garçon, tu ne les as pas vraiment offusqués. C'est parce que tu n'es pas habitué aux coutumes naines, alors forcément, tu es un peu maladroit. Déjà que tu ne savais pas que Tergolaïd était *une* naine, déclara-t-il en souriant. Mais moi aussi, je suis passé par-là. Enfin, il faut que tu saches que les nains n'aiment pas trop exhiber leurs richesses ; ils les gardent dissimulées et ne se les montrent qu'entre eux, voire même exclusivement qu'au sein de leur famille. Et même s'ils sont marchands, ils savent déjà à qui ils vont vendre leur bazar et ils ne te considéreront jamais comme un acquéreur potentiel. C'est comme ça, chez les nains... Leur demander de montrer leurs objets de valeur est pour eux un manque de savoir-vivre. Voilà pourquoi ils ont pris cette mine renfrognée après ta question.
- Oui, je comprends, maintenant... dit pensivement l'humain. Il faut donc que j'aille m'excuser sur-le-champ, je ne voudrais pas que...
- Laisse tomber ! s'exclama Jelion. Ils savent que tu n'as pas fait exprès ; et si tu es vraiment gêné, je pourrais leur en toucher deux mots si tu as si peur que ça d'être brouillé avec eux.
- Je te remercie. Tiens, peux-tu me passer à manger s'il te plaît ?
- Ah, je vois que l'appétit te revient, déclara Jelion en jubilant. C'est bon signe, ça ! »

Et sur ce, ils soupèrent gaiement.



Lorsqu'ils revinrent plus tard, l'obscurité avait envahi le campement ; les feux moins alimentés qu'auparavant ne répandaient plus qu'une faible lumière sur quelques pas à peine. Tout le monde était allé se coucher mis à part Ledongal, son épouse Tergolaïd ainsi qu'Althgovifen et Eanepalith encore éveillés, qui semblaient discuter avec gravité.

« Ouh là ! Ça a l'air sérieux là-bas » fit Jelion.

– Oui, et je crois bien savoir de quoi ils parlent, déclara pensivement Romik. Nous verrons bien demain. »

Alors le hobbit et l'humain allèrent se coucher, se doutant que la journée à venir serait longue.

Et effectivement, le lendemain, lorsque tout le monde fut levé et restauré, Althgovifen prit la parole :

« J'ai une nouvelle importante à vous annoncer : Tergolaïd et Ledongal ont accepté de nous aider dans notre quête et je vais leur laisser la parole.

– Bien que des alliances entre le peuple elfe et le peuple nain soient très rares, j'ai accepté de les aider car une bien sombre menace pèse sur nous, dit Ledongal. Althgovifen nous a appris qu'un puissant démon est sur le point de s'éveiller ; il semble qu'il pourrait bientôt être capable d'atteindre notre plan, ce qui est très inquiétant. Déjà, il a pu exercer son influence sur de maléfiques créatures, se faisant passer pour Garsha, la principale divinité des orcs, déesse des ombres.

On entendit alors Sedanofog marmonner des paroles incompréhensibles dans sa barbe.

– Nos amis sont peu renseignés sur cette entité, reprit Tergolaïd, mais ils savent que son lien avec notre plan est lié au Sanctuaire Maudit qui est quelque part ici, en plein Izerklod. Voilà pourquoi nous les avons rencontrés en un lieu aussi inattendu. Tout ce que nous pouvons faire pour l'instant est d'aller là-bas ; ensuite, on verra. J'ai dit *nous*, car Ledongal et moi acceptons de nous y rendre. Althgovifen et Eanepalith nous ont convaincus.

– Mais sachez qu'on ne vous oblige pas du tout à y aller, dit Ledongal. Ça pourrait être très dangereux aussi, je pourrais très bien comprendre que vous vouliez prendre un autre chemin. C'est à vous de choisir.

– J'accepte de vous aider dit Sedanofog.

– Moi aussi ajouta Digilijt.

– S'il y a de la castagne, c'est pour moi ! clama Inerglaïk.

Il ne restait plus que Jelion et tous les regards se tournèrent vers lui.

– Bon, ben... il va bien falloir que quelqu'un vous fasse la cuisine... dit le hobbit.

– Nous sommes honorés que chacun accepte de nous accompagner, déclara Althgovifen. Je vous en remercie.

– Je voudrais quand même qu'un détail soit précisé, dit Dakgonthë. Je pensais que cette mission visait discrétion et rapidité. Ne pensez-vous pas qu'un tel groupe avec plusieurs de ses membres à pied pourrait être handicapé si nous devons agir avec une *extrême* promptitude ? De plus, nous avons maintenant six nouveaux compagnons, ce qui augmente de manière inquiétante nos chances de nous faire repérer.

– C'est un risque à prendre, répondit Althgovifen. Mais nos amis sont vaillants et leur connaissance des collines et des tunnels pourrait nous être utile. Je dois aussi vous dire que j'ai été soumis à une vision. J'ignore si vous vous êtes aperçus qu'il y a ici au moins un représentant de chacune des cinq races. J'ai l'intuition que cela pourrait avoir un rôle à jouer.

Tout le monde acquiesça.

– Eh bien partons, maintenant, annonça Ledongal. Nous avons encore du chemin à faire. »

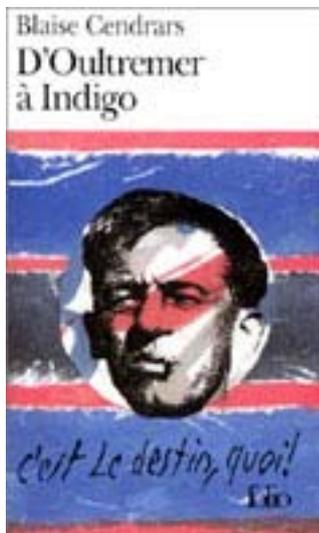


D'OULTREREMER A INDIGO

Auteur : Blaise Cendrars

Type : recueil d'histoires

Edition : Folio



Edité en 1940, ce troisième recueil d'« histoires vraies » ne devait, pour des raisons évidentes, pas rencontrer son public. Récits pour le moins romancés des voyages de l'auteur en Amérique du Sud, axés sur les personnes (ou plutôt des personnages) qu'il y a rencontrés ou qu'il aurait rencontrés.

Il est bien difficile de classer les écrits de Blaise Cendrars. Avec un peu de bonne volonté on les situera certainement entre chronique, bibliographie, et journalisme, et on accordera une place plus ou moins grande aux nombreuses incursions fantastiques qui les émaillent.

Car Blaise Cendrars est un homme libre. Libre dans la vie, il l'est aussi avec ses écrits. Aux limites de la mythomanie il prend des libertés avec tout. Au mieux avec la chronologie, transposant tel événement à tel moment pour peu que cela serve son récit, au pire avec la réalité elle-même, n'hésitant pas à faire siens des souvenirs qui ne lui appartiennent pas, où encore à broder longuement et avec bonheur sur des histoires ou bien insignifiantes ou bien peu crédibles. Mais sa maîtrise du conte et de la langue est parfaite et au final, bien malin qui sait encore où se situe la frontière entre le vrai et le faux.

Il faut dire que la vie même de l'auteur, pour ce que les bibliographes ont réussi à en retracer, est un exemple de romances et d'aventures à peine crédibles. Mais en définitive, quelle importance ? La meilleure vérité n'est-elle pas celle qu'il nous livre ?

Ce livre se compose de neuf « histoires vraies. » Certaines prennent place à Paris, d'autres au Brésil, d'autres encore témoignent du mode de déplacement à cette époque – à bord d'un navire – et toutes sont dépayssantes.

De manière générale, les récits relatent une histoire extraordinaire arrivée à un ami de l'auteur ou à l'auteur lui-même. Pour la grande majorité ces histoires sont inspirées du folklore brésilien cher à l'auteur ou du moins elles en sont dans l'esprit.

L'ouvrage dans son ensemble donne aussi une bonne vision de ce que pouvait être la vie d'un aventurier marginal et bohème dans les années 30.

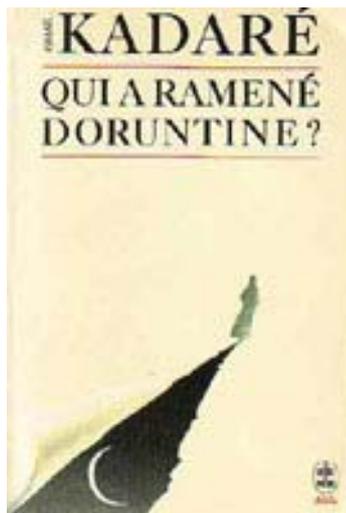
(par Benjamin Schwarz)

QUI A RAMENE DORUNTINE ?

Auteur : Ismaïl Kadaré

Type : Roman

Edition : Pocket



Entre roman et nouvelle, inspiré d'une légende albanaise, et traité à la manière d'un policier, hésitant entre thriller, intrigue policière et littérature fantastique, c'est encore un petit bijou que nous a écrit Ismaïl Kadaré.

Les plus cultivés y verront, paraît-il, des allusions à l'histoire politique et religieuse albanaise. Les autres, dont je fais partie, y trouveront simplement une pure merveille dans la lignée du « Horla » de Maupassant, de certaines nouvelles de Poe ou de Kafka. Pourtant Kadaré est bien de ce siècle, et si l'intrigue comme l'histoire sont sans âge (je n'ai même pas su déterminer à quelle époque l'action se passait, vraisemblablement au début du siècle ou actuellement dans une campagne reculée), l'auteur fait preuve du raisonnement scientifique propre à notre époque et en fait profiter son héros principal, un capitaine régional aux prises avec une énigme dérangeante.

La mère de Doruntine et huit de ses fils ne virent pas d'un bon œil que la jeune fille se marie avec un étranger et parte aussi loin de son village natal. Si Constantin le plus jeune frère de la jeune fille n'avait pas promis de chercher Doruntine à chaque fois que la mère se languissait d'elle, il est certain que le mariage n'aurait pas eu lieu.

Trois ans plus tard, Doruntine est de retour dans son village, semant l'effroi dans la population. Elle prétend que Constantin est venu la chercher pour la ramener à sa mère... Seul problème : Constantin et ses huit frères sont morts à la guerre quelques semaines après les noces de leur sœur, laissant la mère seule et personne pour honorer la Bessa (la promesse)... Mais alors, qui a ramené Doruntine ?

Le jeune capitaine et le lecteur en sortiront ébranlés ; le premier de son enquête, le second de sa lecture.

(par Benjamin Schwarz)