

EastenWest

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

Montage d'après Elisabeth Thiery



SCENARIO DD3/ ARCHIPELS

Le retour des Grands Dragons

Cette aventure consacre les créatures volantes les plus anciennes et les plus redoutées des Archipels: les dragons, naturellement. Elle promet également aux personnages une petite virée dans les airs.

SCENARIO STORMBRINGER/ELRIC

L'amant de Lassa

Un huis clos à l'atmosphère pesante dans les montagnes de l'extrême nord Jharkorien. Les joueurs sont prisonniers du vent. Sauront-ils s'en libérer et profiter des nombreuses richesses cachées dans ce morne village? Un scénario facilement transposable dans une autre région montagneuse et insérable dans une campagne.

SCENARIO COPS

La Mort vient d'en haut

Une enquête de police sur fond d'intrigue économique et politique pour un scénario plutôt libre.

SCENARIO REVE DE DRAGON

Tee (Acte III)

Sauvés d'une agonie certaine dans le désert par une cyanne, les joueurs sont chargés de lui rendre la pareille en l'accompagnant dans sa quête. Une occasion pour eux de vivre le rituel le plus secret des cyans ?

JEU MECONNU

Histoire de Fou

Vous êtes dans la réalité de votre quotidien. Vous vous ennuyez lourdement. Tout à coup, la réalité se dérobe à vous. Vous êtes propulsé dans un monde où tout se soustrait à votre entendement. Votre réel n'est plus ce qu'il est. Vous êtes quelque part. Vous ne savez où. Vous êtes dans une histoire de fou!

SCENARIO REVE DE DRAGON

Les Cigondelles

Des cousines très éloignées du cormolent manquent cruellement à la vie très réglée d'Hororia. jusqu'où faudra-t-il aller pour restaurer le temps perdu de la Temporie ?



© Ghislain Thiery

EastenWest

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

Sommaire

DOSSIER « C'EST DANS L'AIR ! »

- 3 **La Cigondelle ne fait plus le temps**
Scénario Rêve de Dragon par Mario Heimbürger
- 12 **Le retour des Grands Dragons**
Scénario DD3/ Archipels par Pascal Rivière
- 22 **De l'escadrille des Longs Petons à la Trans Amata Flight**
Aide de Jeu Donjon Clef en Main par Benjamin Schwarz
- 30 **Tee (Acte II)**
Scénario Rêve de Dragon par Benjamin Schwarz
- 41 **L'amant de Lassa**
Scénario Elric/Stormbringer par Benjamin Schwarz
- 53 **L'ère du truc**
Interlude proposé par Mario Heimbürger
- 55 **La Mort vient d'en haut**
Scénario Cops par Benjamin Schwarz
- 63 **Hors de la vallée de sable**
Scénario pour BaSIC-Nausicaä par Jean-Luc
- 70 **Neil Gaiman**
Interview par Jean-Luc
- 79 **Capitaine Alatrieste**
Un nouveau jeu présenté par Elisabeth Thiery
- 82 **Hystoire de fou**
Un jeu méconnu présenté par Armand Buckel
- 84 **Humble Mortel : chapitres 23 à 25**
Roman en épisodes écrit par Philippe de Quillacq
- 97 **Herbier Tome 13**
Aide de jeu générique par Benoît Martin
- 98 **Les Recettes de l'Apothicaire – 9^{ème} recette**
Aide de jeu générique par Benoît Martin
- 99 **Inspirations**
Quatre ouvrages présentés par Benjamin Schwarz et Jean-Luc

Prochain Numéro

« Faites la fête »

Sortie début 2004

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

Cette édition propose une flopée de scénarios, tous basés sur l'élément aérien. Mais sans plus attendre, je laisse la place à une annonce d'actualité :

Une convention de jeu de rôle se tiendra à Strasbourg le 6 et 7 décembre 2003 à l'occasion et au bénéfice du Téléthon. Vous trouverez de plus amples informations concernant cet événement sur le site du don des dragons (<http://www.don-des-dragons.fr.st/>).

En particulier, un appel à scénario a déjà été lancé, vous pourrez le consulter ici (<http://www.don-du-dragon.fr.st/cahier-des-charges-scenario.htm>). L'association d'EastenWest à cette manifestation donnera lieu au courant du mois de décembre à un numéro spécial regroupant tous les scénarios de la convention, ainsi qu'à un reportage sur son déroulement.

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 : Armand Buckel, Ghislain Thiery, Philippe de Quillacq, Pascal Rivière, Jean-Luc, Benoît Martin, Mario Heimbürger, Benjamin Schwarz -

Illustrateurs : Ghislain Thiery, Benjamin Schwarz, Elisabeth Thiery, Jean-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.

La Cigondelle ne fait plus le Temps

Un scénario Rêve de Dragon par Mario Heimburger

Ce voyage est destiné à un petit groupe de voyageurs parmi lesquels se cache au moins un haut-rêvant disposant des sorts nécessaires à l'annulation de la magie. Il amènera les personnages sur les traces d'une vengeance de haut-rêvant qui provoque la zizanie dans deux rêves qui se côtoient.

LE REVE

La spécialité de la Temporie est la mesure du temps. De nombreux spécialistes ont créé des mécanismes complexes destinés à compter chaque seconde qui passe avec la plus grande précision possible. Ils sont aidés en cela par un bien curieux oiseau : la cigondelle. Dès que cet animal s'accouple, les coups de becs aigus de la femelle (les tics) s'accordent avec une régularité de métronome avec les coups de becs graves (les tacs) du mâle. La précision de la mesure sert de référence aux horlogers.

Mais voilà, depuis quatre ans, les cigondelles sont de moins en moins nombreuses, et les couples ne se forment plus comme avant. On assiste à une cacophonie d'oiseaux célibataires et les horlogers sont confus. Les cigondelles font tous les mois une migration vers une destination inconnue, mais de moins en moins reviennent.

Un an avant que l'hécatombe ne commence, un riche et noble voyageur tenta - en vain -

d'acquérir l'objet d'art de la ville : une horloge éternelle. Par malheur, ce voyageur était un haut-rêvant qui se sentit injurié par ce refus et décida de se venger des Temporiens. Suivant le vol des cigondelles, il découvrit la Haute-Volie, leur lieu d'excursion mensuel, et s'acharna à les détruire. Sa première action fut d'assécher le gigantesque lac dont les berges servent de lieu de villégiature de ces oiseaux. Ensuite, il organisa une véritable chasse aux cigondelles, en créant de nombreux plats qui assurèrent la célébrité du haut-rêvant parmi tous les cuisiniers. Chaque mois, ce sont de nouveaux oiseaux qui sont attrapés, et les habitants de Haute-Volie commencent eux aussi à s'inquiéter de la disparition progressive des cigondelles.

Cela fait deux raisons pour que les voyageurs interviennent, pour rétablir l'équilibre désormais perdu entre ces deux rêves voisins et pourquoi pas obtenir quelques petites récompenses dans cette histoire...

PREMIERE PARTIE : LA TEMPORIE

Les voyageurs émergent du gris-rêve dans une plaine constellée de quelques mamelons herbeux.

♦ SIRENE

C'est vers mi-dragon que les personnages arrivent à Sirène. Sirène est un petit village paysan comme on en trouve partout de voyage en voyage.

Les maîtres-horlogers de Temporie décidèrent de renommer tous les villages des environs de Hororia lorsque fut établie la direction temporelle (gouvernement de Temporie dont ne font partie que les maîtres horlogers) en leur donnant les noms des heures de la journée, ce qui amènera peut-être une certaine confusion chez les joueurs.

La température est plutôt agréable et correspond à une fin de printemps. La marche est agréable et la route civilisée.

« Mais tu as dit qu'on était à mi-dragon, pas à Sirène... »

Alors que les personnages traversent le village, une cloche retentit soudainement. Comme un seul homme, les paysans travaillant dans les champs voisins laissent tomber leurs outils, et se dirigent lentement vers la place centrale du village, où sous un chêne centenaire est dressée une grande table. Assez incrédules, les personnages vont assister au repas de couronne des villageois, qui les invitent d'ailleurs à se joindre à eux.

Si un personnage fait remarquer qu'il n'est pas couronne, les villageois insisteront d'un ton condescendant pour expliquer au voyageur outrecuidant qu'il se trompe. « *L'horloge ne se trompe jamais, voyons...* ».

Quoiqu'il en soit, les personnages ne se laisseront probablement pas retarder outre-mesure et poursuivront probablement la route

vers Hororia, la capitale de la Temporie. Les villageois n'hésiteront d'ailleurs pas à leur parler en long, en large et en travers de la ville, insistant sur ce centre de connaissances hors-normes. « *Vous y arriverez bien avant la tombée de la nuit, rassurez-vous !* » Seulement, le problème c'est que pour les villageois, il n'est que Couronne...

Hororia



♦ HORORIA

En fait, il y a bien encore 2-3 heures de route à faire avant d'arriver à la capitale. C'est donc, ou après la tombée de la nuit ou peu avant couronne le lendemain matin que les voyageurs arrivent à la capitale bâtie sur une colline à faible pente.

Celle-ci est somme toute assez impressionnante : que l'on imagine de grandes bâtisses en colombages, complétées par du torchis de toutes les couleurs, et on aura une idée de l'architecture solide mais agréable à l'œil. Partout dans la ville se dressent de hautes tours munies d'une grande horloge draconique (indiquant les heures, les minutes, et pour les

plus impressionnantes, même les secondes). Ces tours, très efflanquées semblent égratigner le ciel et donnent le vertige aux utilisateurs des petites rues inclinées.

Ces tours d'horloges sont bien ce qui frappe le plus ; chacune d'entre elles est surmontée d'une espèce de nid assez immense. Chose encore plus frappante, il semble que l'heure ne soit pas universelle dans cette ville : une partie des horloges avancent de 2 heures, l'autre partie affiche sans complexe un retard de 4 heures ! A cela, il faut rajouter une troisième version de l'heure sur la tour centrale du village : celle-ci affiche 1 heure de retard...



• La Cigondelle

Plus étonnant encore, certains des nids sont occupés par une espèce d'oiseau, des échassiers assez gracieux malgré les apparences qui dardent sur les passants un regard que l'on pourrait presque qualifier de triste. Toute l'apparence de ces oiseaux est d'ailleurs assez déprimante : de grands yeux allongés, le bec toujours pointé vers le bas, une démarche lente et courbée lorsqu'il effectue le tour de son nid (ce qui lui arrive souvent) et de temps en temps un petit claquement de bec suivi par un sifflement qui ressemble plus à une longue plainte qu'à un chant d'oiseau. La cigondelle est pourtant l'emblème de la Temporie.

Cet oiseau étrange a en effet plusieurs particularités qui ont fait la renommée de Hororia : les mâles et les femelles parviennent à s'accoupler lorsque chacun des deux trouve son « claquement-frère », un claquement de bec qui s'intercale exactement avec le même rythme entre les claquements de bec de l'autre. Par une étrange alchimie, les couples qui se forment peuvent alors claquer du bec ensemble, créant un rythme très régulier, entrecoupé ça et là de sifflements qui servent de référence aux maîtres-horlogers de la Temporie pour noter le passage des secondes. De plus, certains comportements de l'animal permettent (toujours lorsqu'il est en couple) de savoir quelle heure de la journée il est.

Le matin, une exacte alternance de sifflements du mâle et de la femelle entre les claquements permet de repérer le début de l'heure de Sirène. A couronne, exactement, le mâle siffle tandis que la femelle marque le rythme, et c'est exactement le contraire début Lyre. En bref, ils permettent merveilleusement de synchroniser les horloges de la ville et de prendre le rythme des secondes...

Une autre caractéristique de l'oiseau est que chaque début de mois (exactement), tous les oiseaux quittent la ville pour effectuer une migration de 5 jours (exactement) avant de revenir. C'est généralement au terme de cette migration que les couples se forment et se déforment (la cigondelle n'est pas un modèle de fidélité).

Le vol de la cigondelle est quelque chose d'assez étrange aussi : à peine plus rapide qu'un cormolent¹ (mais volant nettement plus haut), c'est comme un nuage qui se déplace uniformément, une escouade d'oiseaux partant vers leur lieu de villégiature. Du moins, c'est ainsi que se comporte l'oiseau en temps normal... sauf qu'en ce moment, il y a de moins en moins de cigondelles en Temporie.

A chaque migration, il en revient de moins en moins, et parmi ceux-là peu s'accouplent (ils ne trouvent pas de partenaire avec qui s'accorder). Tout cela ne fait pas l'affaire des maîtres-horlogers !

1 Le cormolent est une espèce d'oiseau de mer, qui a la particularité de planer moins vite qu'un homme ne marche (voir : « La dame des songes » de Denis Gerfaud, édité chez Multisim)

• Les Maîtres du Temps

A Hororia, là où l'on trouve habituellement des castes d'érudits, des guildes de médecins ou autres groupes de scientifiques, la vie intellectuelle est régie par les Maîtres du Temps. Les Maîtres du temps sont des horlogers, mais n'allez pas les réduire à cela : ils vous mépriseraient cordialement. Car là où l'horloger se contente de créer quelque chose qui mesure le temps, le Maître du Temps (n'oubliez pas les majuscules !) accorde le temps avec le monde. Pour cela, ils sont particulièrement attentifs aux cigondelles, qu'ils considèrent comme des êtres merveilleux et des créatures supérieures, à l'écoute du battement de cœur des dragons eux-mêmes !

En fait, lorsque les cigondelles sont amoureuses et s'accouplent, elles rejoignent ce que les dragons ont rêvé de mieux et leur âme (car les cigondelles ont une âme !) s'élève à l'écoute des grands rêveurs...

Voilà du moins la théorie des Maîtres du Temps, théorie qui tombe au moins juste sur un point : le claquement de bec des cigondelles qui s'accouplent ont exactement pour intervalle une seconde. Hélas, depuis que les cigondelles ne trouvent plus de partenaires, le rythme est indistinct, et les Maîtres du Temps sont un peu perdus. Alors, pour ne pas avouer leur incertitude, ils sont devenus obséquieux !



En effet, les Maîtres du Temps ont bientôt affirmé qu'ils pouvaient reconnaître les secondes sans qu'il n'y ait d'accouplement, en écoutant les claquements des cigondelles célibataires.

Mais cela occasionna bientôt la grande scission au sein de la caste : d'un côté, les Maîtres Taqueurs, menés par Maître Kandélabre, pensent que le mâle est le plus juste des deux et se concentrent sur son rythme, et de l'autre, les Maîtres Tiqueurs avec à leur tête Maître Sablon justifient leur croyance en la régularité plus aiguë des cigondelles femelles en prétendant que leur ouïe est plus fine et que leur finesse les rapproche plus des dragons. Que leur nouvelle mesure du temps ne soit plus en accord avec le lever et le coucher du soleil

• Le bourgmestre en otage

Il y a de plus une autre mesure du temps en ville (ce qui donne trois types d'heures en tout !) : la plus grande tour horlogère de la ville sert également de demeure au bourgmestre. Ne souhaitant pas choisir son camp, il a décidé de contenter tout le monde en affichant sur son horloge une moyenne des heures des Taqueurs et des Tiqueurs.

De ce fait, il a exactement une heure d'avance sur l'heure normale, mais sa tentative s'est muée en un échec : en voulant contenter tout le monde, il ne contente personne. Et sa tour, affichant une heure que personne ne partage est devenu un objet de risée...

Pourtant, c'est également dans cette tour que se trouve également le musée de la ville, où est exposé (entre autres mécanismes complexes) une magnifique horloge (assez encombrante puisque pesant près de 100 kilos) qui fonctionne éternellement, sans qu'on ait besoin de la remonter ou de corriger son mécanisme.

Malheureusement, des partisans taqueurs ont dérégulé l'heure depuis bien longtemps et elle

ne dérange aucune des deux factions. Ils sont au moins d'accord sur le point que la crise a dérégulé le rêve lui-même, et provoqué des jours et des nuits en décalage complet avec la réalité du temps.

Chaque faction ayant ses partenaires (au besoin par un habile chantage « *si vous ne vous accordez pas sur notre Temps, nous n'achèterons plus nos pains chez vous* »), la ville est proprement coupée en plusieurs quartiers.

Le temps n'est pas le même partout : les quartiers contrôlés par les taqueurs ont 4 heures d'avance tandis que ceux contrôlés par les tiqueurs retardent de 2 heures par rapport aux instants cruciaux de la journée (lyre et sirène)...

indique désormais également une heure fantaisiste.

Un haut-révant pourra reconnaître le travail d'un haut-révant de Narcos dans cet objet, et les dragons, probablement charmés par le mécanisme, y ont fait naître trois signes draconiques (1 Ardu (-8/30 pts) Montagne ; 2 Faciles (-2/10 pts), toutes sauf Monts, Déserts, Fleuve et Lac).

Le bourgmestre, Anatole Damasquin, est devenu depuis le début de la crise un homme quasiment exclu de la société : les gens lui adressent à peine la parole, et tolèrent tout juste de lui vendre de quoi manger... Partout où il passe, les gens changent de côté de la rue, regardent ailleurs ou se plongent avec un entrain redoublé dans une activité qui les ennuyaient juste auparavant.

Tous les Hororiens le considèrent comme responsable de la crise, sans raison valable.

Les personnages arrivant en ville peuvent remarquer sa démarche accablée. Les voyageurs seront une aubaine pour lui...

◆ BOURGMESTRE CHERCHE ESCORTE...

Laissez les personnages découvrir la ville et la folie collective qui l'agite. Les magasins dans lesquels les personnages se rendent ferment à des horaires bizarres, les auberges ne servent plus à manger, etc.

Bref, rien ne tourne rond dans cette ville, et les paroles des personnages risquent fort de leur amener le mépris, surtout s'ils dénigrent l'attitude des citoyens. « *Et qui êtes-vous pour affirmer que sirène est toujours au lever du*

soleil ? Le premier voyageur venu, et voilà qu'il en sait plus que les Maîtres Taqueurs (ou Tiqueurs, en fonction de la faction... »

En fin de compte, le seul être raisonnable dans la ville est le bourgmestre, et le mépris que les personnages vont très certainement susciter va peut-être les rapprocher de lui. Dans tous les cas, Anatole finira par contacter les personnages, car il garde la foi en une solution, mais a besoin d'aide pour cela.

En leur faisant visiter le musée de la ville, il exposera le problème aux voyageurs : les cigondelles qui disparaissent, les maîtres qui se battent pour le savoir, etc.

Et de fil en aiguille, il proposera aux voyageurs de lui rendre un service : découvrir pourquoi les cigondelles disparaissent en les suivant lors de

leur prochaine migration, qui débutera le lendemain.

Il pourra proposer jusqu'à 10 sols pour le groupe puisés dans les caisses de la ville pour rémunérer les voyageurs. Tout ce qu'ils ont à faire, c'est suivre le vol des cigondelles et comprendre ce qui ne va pas.

SECONDE PARTIE : MIGRONS !

♦ LA ROUTE DES CIGONDELLES

Voici donc nos voyageurs partis à la suite des cigondelles. Le voyage se présente avec une facilité déconcertante. Comme les cigondelles ne sont absentes qu'une semaine par mois, les personnages peuvent facilement en déduire que le trajet ne durera pas plus de deux ou trois jours.

Les cigondelles planent paresseusement dans les hauteurs, leurs ombres projetées sur le sol,

leurs silhouettes se découpant en ombres chinoises sur le soleil couchant, et enfin leurs corps blancs se découpant sur la grisaille de la nuit. Les cigondelles ne font pas de pause, mais leur vitesse étant extrêmement lente, les voyageurs n'ont pas de difficulté à les suivre (sauf de nuit).

Les choses finissent par se corser à l'aube du troisième jour...

♦ TRAVERS LES MARAIS

Durant les dernières heures du trajet, le sol est devenu de plus en plus meuble, et bientôt il faut se rendre à l'évidence : un marais s'étend malsainement

devant les voyageurs, alors qu'aucun fleuve ne passe dans le coin (une anomalie que certains personnages doués en survie marais peuvent remarquer).

Les odeurs se font de plus en plus fortes, celle de décomposition

végétale se mélangeant avec d'autres odeurs encore moins plaisantes.

Si les personnages ont suivi les cigondelles pendant la nuit, ils n'ont pas de difficultés à retrouver leur point d'arrivée. Sinon, une surprise gênante leur apparaît : les cigondelles ne volent plus, elles semblent avoir disparu.



© Elisabeth Thiery

En fait, elles se sont posées sur un petit point d'eau à peu près épargné par la pourriture environnante, et de là, elles ont plongé dans l'eau, pour ne plus reparaître...

Si les voyageurs ont été témoins de la scène, ils peuvent tenter d'éclaircir le mystère (voir « Le passage », plus loin).



Dans le cas contraire, ils vont devoir enquêter dans des circonstances peu agréables. Comment peuvent-ils reconstituer les événements ? En fouillant les marais d'une part, mais l'entreprise se révèle difficile et pleine de dangers. L'autre solution est de les faire tomber sur un groupe de dongs (ce qui est encore plus dangereux). Un petit groupe de ces créatures a

en effet eu la chance de tomber sur les cigondelles au moment où celles-ci se posaient, et quelques plumes dépassent encore de la gueule peu accueillante d'un des monstres. Après avoir vaincu (ou fui) devant ces bestioles, les personnages peuvent suivre leurs traces à l'envers pour arriver à l'endroit où quelques restes de cigondelles attestent de leur passage.

♦ LE PASSAGE

L'endroit ne semble pas être autre chose qu'un point d'eau, mais il sera pour les voyageurs une épreuve terrible à passer : une anomalie du rêve dont ils se souviendront sans doute. Car en profondeur, à environ 2 mètres sous la surface de l'eau commence un blue-rêve !

Ce passage relie deux rêves qui furent autrefois unis, la Temporie (qui s'appelait autrement à l'époque) et la Haute-Volie (qui fut de tout temps le lieu de villégiature des cigondelles). Le cataclysme sépara les rêves, mais instinctivement, les cigondelles retrouvèrent le trajet vers leur ancien pèlerinage... Peu douées d'intelligence, elles ne sont pas touchées par les effets du blue-rêve, mais les personnages subiront les effets de plein fouet.

S'ils ont le courage de plonger, ils seront happés par une lueur bleue qu'ils reconnaîtront probablement trop tard. A partir de là, le temps devient élastique, et bien qu'en temps objectif, le passage soit très court (heureusement), il semblera durer des heures aux nageurs...

Ceux qui plongent avec une armure auront au moins le plaisir de ne pas être tentés de remonter. Pour les autres, un jet de Volonté/Nager/-2 est nécessaire. En cas de double échec (faire un jet par heure subjective de traversée du blue-rêve), le personnage souhaite remonter le plus vite possible à la surface... mais les bluettes l'attendent !

Et un combat dans l'eau est non seulement fatigant, mais est beaucoup plus difficile (appliquer un malus de 4 à tous les jets d'attaque).

♦ LA TRAVERSEE DU DESERT

Un examen des environs montre que les voyageurs sont arrivés dans une grande cuvette quasiment asséchée. Un jet réussi en Intellect/Survie Extérieur/-2 permet à un voyageur de comprendre qu'ils se trouvent probablement au fond d'un ancien lac : les traces sur le rocher semblent en attester.

A la fin du trajet, demander un jet de Constitution/Nager/0 à tous les personnages : un échec à ce jet indique que les personnages ont bu la tasse dans leur panique et subissent une perte de 2d6 points d'endurance. Ceux qui auront eu à combattre dans le blue-rêve devront faire un deuxième jet avec les mêmes conséquences.

Heureusement, même dans le blue-rêve, la partie immergée ne dure pas longtemps : le boyau remonte bientôt vers la surface, et la fin du passage se déroule sur un chemin de terre solide, bien qu'humide. Les voyageurs, au bout d'un temps qui leur semblera certainement très long, arrivent alors vers la sortie...

Mais les personnages n'en sont pas encore au bout de leurs peines : car la sortie se fait à flanc de falaise, à presque dix mètres d'altitude. Un jet réussi en Rêve/Légendes/-4 permet d'anticiper la sortie du blue-rêve, et donc d'avoir un bonus de 2 au jet de Agilité/Escalade nécessaire pour ne pas tomber platement. Souvenez-vous aussi de l'ordre de sortie : si le dernier personnage chute, il est probable qu'il entraîne à sa suite le reste du groupe.

Dans tous les cas, la traversée infernale se termine dans une épaisse couche de sable et/ou de boue, dix mètres plus bas. Les dégâts de la chute sont amortis par le sol souple, mais n'hésitez pas à distribuer quelques blessures légères ou graves.

Le but de cette opération est de fatiguer suffisamment les voyageurs pour qu'ils rechignent à utiliser la force dans la troisième partie du scénario.

Etrangement, du fond du lac s'élèvent deux aiguilles, pointes rocheuses qui ne sont reliées à aucun affleurement terrestre. La première est celle dont les personnages viennent de chuter. En regardant vers son sommet, un brouillard bleu semble attester qu'un retour est possible, à condition de savoir escalader.

La deuxième aiguille est visible plus à l'ouest... Elle se présente sous le même aspect, sauf que son sommet est surmonté d'une lueur jaune... Heureusement, les traces de civilisation sont

proches : à portée de vue (un quart d'heure de marche) se trouve ce qui semble être un village sur pilotis... Voilà les personnages arrivés en Haute-Volie.

TROISIEME PARTIE : LA HAUTE-VOLIE

♦ PORT-MICELLE

Ce village est appelé Port-Micelle, vestige d'un village lacustre quand le lac était encore rempli d'eau. De nombreuses anomalies sont visibles et permettront petit à petit aux joueurs de comprendre ce qui se passe : des bateaux vétustes sont échoués entre les passerelles, les pilotis montrent des traces d'usure dues à l'eau, des filets inutilisés pendent à côté de certaines maisons.



Mais un des indices des plus accablants est le nom de l'unique auberge de la ville : l'auberge du port arborant comme enseigne un magnifique poisson sculpté.

Pourtant, il est bien évident que du poisson, il n'y en a plus guère dans la région. Malgré cela, l'auberge semble être une des rares maisons à avoir échappé à la misère. Le bois des murs est rutilant et soigné, l'intérieur propre et les chambres accueillantes. De prime abord, l'aubergiste, Hermelon Bradur, ne paie pas de mine : un homme usé par le temps et la météo, aux paroles dures comme des récifs et à l'accent tonique. Pourtant, il se révèle rapidement un très bon commerçant et accueille les voyageurs avec bienveillance,

non sans lancer quelques piques à ceux qui se comportent de façon ridicule.

La première surprise viendra certainement lors de la présentation du menu, que l'ancien pêcheur débite avec beaucoup de respect et de fierté.

Jugez plutôt :

- Ailes de cigondelles, sauce aux lulubes ;
- Cigondelle bouillie aux primelunes ;
- Cigondelle-ficelle aux girondes et calamines.

Aux personnages de réagir comme il leur semble ; s'ils goûtent ces différents plats, ils se rendront compte que chacun est particulièrement délicieux ! Il y a fort à parier que c'est un déluge de question qui va s'abattre sur le pauvre aubergiste...



♦ LA VENGEANCE DU MAITRE TOQUE

La situation est fort simple. Depuis toujours, la région de Port-Micelle recevait les cigondelles, qui étaient appréciées pour leur côté couleur locale. Cela dura des siècles, sans que personne ne s'en occupe. Et puis un jour, le lac commença à baisser. En moins de 3 mois, toute l'eau s'était évaporée sous la chaleur du soleil, et tous les poissons moururent, rendant par-là l'activité principale du village – la pêche – impossible. Le village sombra bientôt dans une pauvreté déprimante, et beaucoup de personnes quittèrent la région.

C'est alors qu'apparut un homme qui se faisait appeler « Maître Toque » (du moins, c'est ce que comprirent les villageois, déformant de leur accent même les mots qu'ils entendent), et ce nom lui resta. Maître Toque rassembla tous les villageois, et leur prépara un repas somptueux, d'une qualité irréprochable auquel tout le village (affamé) participa.

Ce n'est qu'une fois le banquet terminé que le cuisinier annonça la composition principale des plats qu'ils ont mangés : de la cigondelle. Les villageois furent bien surpris, et le furent encore plus quand l'homme se proposa de faire renaître la prospérité du village en échange simplement de leur participation dans la chasse aux cigondelles.

Ces dernières n'apportèrent pas de résistance particulière : les volatiles avaient perdu leur lac, avaient du mal à survivre sans eau et n'eurent jamais à s'inquiéter des êtres humains.

♦ LA FORTERESSE DE MAITRE TOQUE

La demeure de Maître Toque n'est pas difficile à trouver : il s'agit de la plus grande du village, visiblement de construction récente. Elle se trouve à la périphérie du lac (et risque fort d'être inondée si le lac réapparaît...) et est gardée par une demi-douzaine de villageois engagés par Toque.

Deux d'entre eux patrouillent paresseusement près de la maison et ne sont pas fermés au dialogue, deux autres sont à l'intérieur et se reposent pour la relève nocturne. Un cinquième est posté à une fenêtre et est chargé de surveiller en permanence à l'aide d'une petite longue-vue que personne ne s'approche de l'aiguille du levant (et encore moins l'escalade). Il ne sait pas pourquoi il doit faire ça, mais doit donner l'alarme si cela se produit.

Elles furent des proies faciles, et – confiées à Maître Toque – elles furent mises en captivité dans le but de commencer un élevage d'envergure. Dans un même temps, Toque mit ses recettes aux enchères, et ce fut Hermelon Bradur, en tant qu'homme le plus riche du village, qui devint aubergiste après avoir dépensé toutes ses économies pour l'achat des recettes.

Ce que tout le monde ignore en revanche est le véritable but que poursuit Toque : pour le village, il s'agit d'un altruiste, sauveur du village. Il est très respecté, malgré ses excentricités, et nul n'accepterait de lui causer du tort. Peu d'entre eux commencent à penser que grâce à son élevage, il détient un monopole quasi-despotique pour le village, les cigondelles sauvages étant de plus en plus rares...

Pourtant, il est également à l'origine de l'assèchement du lac : en étudiant soigneusement la topologie, il découvrit que l'eau du lac provenait d'un autre rêve qui se déversait dans la Haute-Volie par une déchirure au sommet de l'aiguille du levant. Profitant de ses talents de haut-rêvant et de ses talents de cuisinier, il plaça un objet enchanté de sa création au sommet de l'aiguille qui produit une zone d'eau en air, puis prépara les différents aspects de son plan visant à se venger de la Temporie.

Les hauts-rêvant peuvent parfois être plein de folie lorsqu'ils sont contrariés !

Le dernier, le plus fidèle, est en permanence avec Toque et lui sert de garde du corps. Ce dernier est également le meilleur guerrier du village.

Laissons aux joueurs le loisir de gérer leur approche comme ils le souhaitent. Les gardes, bien qu'affables, sont payés pour protéger la maison, mais il devrait être possible de les duper. Si un d'entre eux donne l'alarme, les autres rappiquent pour se battre. En fait, ils ont surtout pour obligation de protéger l'enclos où les cigondelles sont gardées en captivité. Libérer les oiseaux est un premier point pour parfaire la mission, mais il ne faut pas oublier que ces volatiles sont lents et faciles à rattraper si leurs ennemis ne sont pas mis hors d'état de nuire.

Trouver ce qui assèche le lac est un point au moins aussi important. Dans une des pièces de la maison, un laboratoire est installé, et un haut-rêvant examinant les notes manuscrites de Toque pourra comprendre qu'il s'agit d'un manuel de création d'objet enchanté (Narcos) mais dans lequel est lié un sort d'Oniros.

Si les joueurs sont vraiment à court d'idées, un plan en coupe du lac avec la zone d'arrivée et le

blue-rêve peuvent également s'y trouver. Mais nul doute que pour arriver jusque là, ils auront déjà eu affaire avec les gardes et/ou avec Toque. Ce dernier défendra bec et ongle son secret et sa vengeance, mais s'il constate qu'il est acculé, il cherchera à fuir ou à se rendre. Dans ce dernier cas, il pourra éventuellement être jugé en Temporie ou en Haute-Volie (ou les deux) au gré des joueurs.

♦ LA PIERRE DE L'AIGUILLE DU LEVANT

Le dernier point à régler consistera à lever la sécheresse du lac. Il devrait être clair pour les joueurs que c'est au niveau de l'arrivée d'eau que les voyageurs doivent chercher. L'ascension est encore plus rude que pour l'aiguille du couchant (Agilité/Escalade/-4 avec 4 points de tâche), et arrivés au sommet, les personnages pourront découvrir un torrent d'eau qui viendra s'échouer à 1,5 mètres d'une espèce de roue de pierre posée à plat au sommet de l'aiguille, le tout environné d'une lumière jaune.

La roue est quasiment recouverte d'arêtes de poissons, et il est probable que durant leur ascension, les personnages sont à une ou deux

reprises pris sous un bombardement de petits poissons. Si les personnages ont été assez imprudents pour emmener leur sac à dos, tout liquide aura déjà disparu à leur arrivée au sommet. Il ne reste plus qu'à se débarrasser de la roue. Ils peuvent se contenter de le déplacer et de l'éloigner de la zone (il ne faut évidemment pas qu'il soit placé quelque part dans le lac...) ou alors tenter de détruire l'enchantement (ce qui serait bien préférable). Dans tous les cas, la pierre est particulièrement dense et solide, et intransportable à long terme (elle ne pourra donc pas être gênante dans un scénario ultérieur).

RETOUR EN TEMPORIE

A peine les personnages ont-ils enlevé la pierre que l'eau se remettra à couler avec violence (qui n'était pas assuré par une corde ?) et remplira le lac au bout d'une journée. Bien sûr, les personnages ne sauront jamais d'où provenait cette eau, mais ils auront le très net sentiment que les choses sont en train de retourner dans l'ordre.

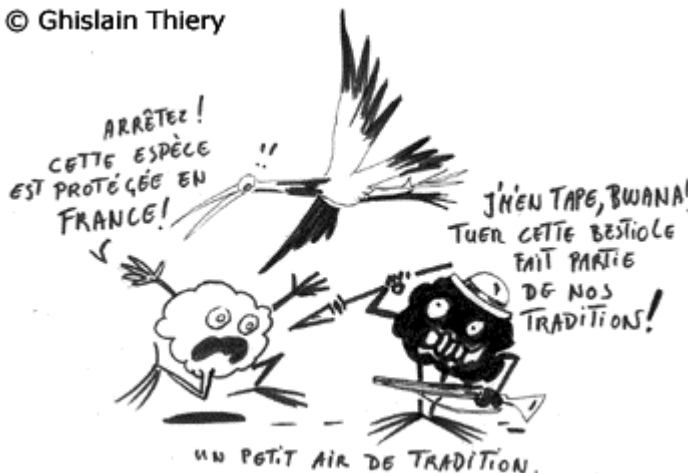
Ils auront toutefois encore l'un ou l'autre point à régler : comment convaincre les Micellois que la cigondelle ne doit pas constituer le seul composant des repas ? Et que faire de Toque ?

Les cigondelles libérées prendront rapidement (!) leur envol vers leur contrée natale (bien que certaines aient déjà perdu leur instinct migrateur). Les personnages peuvent toujours proposer un élevage raisonnable de ces créatures...

Reste pour les héros à revenir en Temporie accompagnés d'un escadron important de ces si précieuses cigondelles. Le bourgmestre

remettra aux voyageurs son dû avec grand plaisir, et les choses reviendront peu à peu dans l'ordre. Et c'est avec un agacement certain que les personnages s'endormiront alors que dans toute la ville résonnent les bruits de ces singuliers oiseaux : *Tic, Tac, Tic, Tac*

© Ghislain Thierry



Le Retour des grands dragons

Un scénario DD3 pour Archipels par Pascal

Ce scénario DD3 dans le monde des Archipels – univers de la boîte Archéon – nécessitera l'usage du supplément Carnet de voyages. De même, L'Ombre du héros et La Guerre des Ombres s'avèreront utiles, sans être formellement indispensables. De nombreux éclaircissements permettront normalement de pratiquer cette aventure sans ces suppléments – bien que pour une fois qu'on peut ach'ter donjon français, hein ?

Il est normalement aménagé pour des personnages de niveau 3-6. Dans la chronologie des Archipels, il se situe idéalement entre le deuxième et le troisième volume de la Trilogie des Ombres.



© Elisabeth Tiery

Mais une menace plus terrible se dévoile : les agents de Er-Fûl et de Ryenthal ont volé les secrets de Môh Rhô et envisagent de transmuier l'âme de Mordenheim, monture draconique de l'Empereur-démon, dans le corps d'un dragon bâtard transformé en dragon rouge. La seule issue qui reste aux aventuriers est de s'adresser à Gamor Earzcopp, dirigeant de la guilde, dont ils découvrent sur Drakozia l'identité et à Jytt-la-pacifique, la véritable nature. Le dragon s'associe aux aventuriers pour localiser et attaquer le siège de l'ennemi. Sans manquer d'air.

Commençons par un bref résumé des histoires de Drakozia et de la Guilde des dragonniers (*Carnet de voyages*, p. 23).

Drakozia est une île jurassique qui pullule d'hommes-lézards, de plantes carnivores et de dinosaures type raptors.

Dans le contexte très ancien des guerres de conquête de l'empereur-démon et de l'accroissement menaçant de la puissance magique de Enthaliad, les dragons ont fuit l'ancien continent de Arkoss. La vague de magie qui a fait migrer les dragons vers Val Elanshyr, leur éden draconique, a créé les ensorceleurs – et les bardes – qui ont aujourd'hui un lien privilégié avec la guilde des dragonniers.

Le départ des dragons a laissé à l'abandon sur leur île un temple-laboratoire et des trésors draconiques. Gamor Earzcopp, dracosire de cuivre et dernier dragon existant aujourd'hui sur les Archipels, est le maître secret de cette fameuse et mystérieuse guilde des dragonniers.

SYNOPSIS :

Enquêtant sur la disparition de deux nains, nos héros découvrent à Quandionne l'existence d'un curieux trafic d'esclaves lié à Korilenn et aux Lanières. Leur investigation révèle à Korilenn qu'un inconnu lié à la guilde des dragonniers semble friand de nains. Une expédition vers Drakozia – fief interdit de la guilde – est menée et les personnages découvrent la nature du destin des nains enlevés par Maître Môh Rho, mage goûtant un curieux loisir : la métamorphose du petit barbu en dinosaure nain.



Sur place, les seuls maîtres de la guilde se nomment Bakar et Môh Rhô. Ce dernier, en secret, opère des manipulations magiques visant à créer de nouvelles espèces draconiques pour en faire des combattants monstrueux. Les diables d'écume et les raptors nains sont ainsi de malheureux halfelins et nains transformés par Maître Môh Rhô. Gamor et les dirigeants de la guilde l'ignorent.

Penchons-nous plus avant sur la guilde. Les rangs hiérarchiques de la guilde sont voyageur, pilote, compagnon, maître – ces derniers sont tous ensorceleurs. Un grand maître, un aventurier mythique que l'on suppose ancien et puissant, se nommerait Maître Earzcopp. Les dragonniers utilisent des dragons bâtards et dénués d'intelligence comme montures de bât et de course. Ils sont en quelque sorte les coursiers des îles et permettent des voyages rapides à ceux qui sont suffisamment riches pour payer.

La guilde manque de perspective globale et d'organisation : ses membres se retrouvent parfois au service de factions adverses ; toutefois, il est fait interdiction de participer à une action de guerre. L'accès de l'île est interdit et restreint, même pour les membres de la guilde.

Remarquons également que des relations tendues opposent Drakosia et la guilde avec Crachefer, du fait de la présence de la tombe du héros nain Ugel si l'aventure se déroule après les événements narrés dans *L'Ombre du héros*.

Quant à Gamor Earzcopp : « *Comme la plupart des dragons, il passe le plus clair de son temps à amasser fortune et connaissances, et il a créé la guilde comme un outil pour y parvenir sans trop d'efforts. D'un naturel peu persévérant, il a lentement laissé son jouet lui échapper et le Conseil des Maîtres prend maintenant la majorité des décisions sans même le consulter. Toutefois, la plupart d'entre eux sont ses fidèles serviteurs.* » (Carnets de voyage, p. 25)

CHAPITRE I : LES PARENTS DU PETIT BULTHANN SONT PRIÉS DE SE PRESENTER AUX PORTES DE LA CAPITAINERIE

Sur l'île de Quandionne, dans les Affamés...

En quête de gloire, d'argent et d'aventure, sans doute, les personnages sont engagés par un équipage crachefeuerois pour retrouver deux nains qui ont mystérieusement disparu. Tous deux ont naturellement été victimes des agents de Maître Môh Rhô, toujours à la recherche de nouveaux cobayes pour ses expériences de transformations monstrueuses. Mais cela, nos héros autant que les nains l'ignorent. Les aventuriers sont payés 75 po.

Comme le remarquent les auteurs de *Carnet de voyages*, « *vers cinq heures du matin, n'importe quelle taverne regorge de barbus prêts à vous suivre si vous leur promettez une pinte* ».

Les deux compères disparus, qui ont fait la tournée des auberges, se nomment Bulthann Cassecaillasse et Branndan Bras d'Airain, deux marins binômes – rappelons que les nains de Crachefer « *fonctionnent par deux* ». Le premier a un signe particulier, feront remarquer leurs employeurs crachefeuerois, les binômes Grymm Forgefort et Korff Sturfflom : au milieu du front, il porte une grande tâche de naissance blanche.

Que s'est-il passé ? Les deux nains ont été enlevés par une équipe de criminels locaux et revendus à des pirates kargyriens, lesquels sont des pourvoyeurs occasionnels des Lanières – ces esclavagistes de l'île de Korilenn. Mais pour les kidnappeurs, les choses ne se sont pas passées comme prévu : Branndan est parvenu à s'enfuir. Il a toutefois pris un carreau d'arbalète dans le dos et s'est réfugié dans une cachette avant de s'évanouir.

Il ne reste plus aux personnages qu'à faire les tavernes. Dans les Affamés, autant dire que ce n'est pas une mince affaire. Ils parviendront certainement à retrouver la trace des nains ici et là – Renseignement DD13 -, mais la piste est perdue aussitôt qu'elle est levée : à chaque fois, on les a vus sortir bras dessus, bras dessous, en brailant des chants à boire nains, mais rien de plus.

Nos héros en sont là, au plus profond de la nuit, du côté du port, quand ils sont attaqués par des agents locaux de la pègre qui ont organisé l'enlèvement et qui ont entendu les personnages enquêter – voir caractéristiques plus loin.



Leur intention est bien évidemment de se débarrasser de ces ennuyeux indiscrets qui clament l'existence de disparitions suspectes.

Pendant le combat, - débrouillez-vous pour qu'il ait lieu au port, au bord de l'eau - un petit dragon de bronze aux écailles bleu-vert (dragonnet océen, *Carnets de voyage*, p. 102) surgit de l'eau et accourt pour aider les personnages. Plus que cela, quand tout est fini, il les attire à l'endroit où Bras d'Airain est tombé, avant de disparaître dans les flots, sans explications.

Le nain est découvert au milieu d'un groupe de tonneaux vides entassés au pied d'un hangar. Il est inconscient et plus mort que vif. Réanimé, il pourra témoigner du fait que lui et son camarade ont été traînés proche d'un navire nommé le Talent d'Argent - juste avant qu'il parvienne à tromper la surveillance de ses kidnappeurs, lesquels parlaient avec des humains accompagnés de kobolds.

Malheureusement pour les nains et pour les aventuriers, le navire est parti. Mais il est possible de se renseigner à la capitainerie sur la destination du Talent d'Argent ou d'interroger à cet effet les demi-orcs dockers ou les marins des tavernes : le Talent d'Argent part pour Korilenn.

A ce stade du scénario, les nains, reconnaissants de la libération de Branndan Bras d'Airain, leur proposent un billet aller-retour pour Korilenn. Leurs affaires commerciales les empêchent de les accompagner. Cependant, ils attendront le retour des aventuriers à Quandionne et leur offriront un supplément de 100 po par personne pour retrouver Bulthann Cassecaillasse.

Premières explications : nos héros l'ignorent, mais Maître Môh Rho a décidé de procéder cette fois en passant par les Lanières, les esclavagistes de Korilenn. Ces derniers disposent de contacts auprès de la pègre de Quandionne. Le hasard veut ici que ces sinistres personnages soient également parvenus à capturer une céleste saltaride (*Carnets de voyages*, p. 98) grâce à un poison magique fabriqué par les prêtres de Nadira, de plus en plus présents au sein des Lanières. Ils ont pour intention de la sacrifier pour tenter de restaurer une part des pouvoirs de leur hideuse maîtresse. Cette céleste a pour ami un dragon océen qui a assisté à l'enlèvement et qui suit depuis les agresseurs. Témoin de la fuite du nain, il aide les personnages, espérant bien en retour sur leur assistance au moment opportun, et va suivre leur bateau.

CHAPITRE II : IL EST BEAU MON NAIN, IL EST PAS CHER

Rappelons que Korilenn est une île désertique et stérile. Elle subit le triste héritage de l'Affrontement qui a créé le désert de rouille et légué la famine. La confédération marchande aide le peuple à ramener des denrées. La répartition et la négociation sont opérées par la guilde des goûteurs-peseurs qui distribuent les stocks de marchandises apportées. Le clan elfique Ghar-Gareth a fondé la confédération après s'être installé sur l'île à la recherche de l'anneau des Révélation. Le désert est une abomination qui pullule d'esclavagistes - les Lanières - gagnés par le culte de Nadira, de mausolées emplis de morts-vivants et de tribus du désert parfois hostiles. Des mutations magiques occasionnent des changements de réalité et une oxydation accélérée du fer. L'eos, le métal divin, en forte concentration dans le désert, a créé des cristaux de magie appelés les roses de fer.

Associées aux anciens artefacts datant d'avant la Césure, elles supportent le commerce de Korilenn et la survie de l'île. Elles sont récoltées par les moissonneurs qui sillonnent le désert de rouille.

Précisons ici que Le Talent d'Argent est un navire de « commerçants » kargyrien - « ne pas dire pirates... » - en contrat commercial avec les Lanières et, de facto, avec le mystérieux employeur des esclavagistes korilenniens. Concernant ce personnage, Môh Rhô s'est fait représenter par un pilote ensorceleur vendu à ses services. Le traître attend que le nain, d'abord livré aux Lanières, lui soit apporté par les esclavagistes. Son campement - et son dragon de monte - se trouvent à quelques kilomètres de la Cité des Berges, dans le désert, dans une région qui, proche de la capitale, est relativement sûre - relativement, au vu des horreurs qui pullulent dans le désert.

Le navire des personnages arrive sans difficultés à la Cité des Berges, capitale portuaire balayée par les vents brûlants du désert. Le Talent d'Argent est actuellement au port, arborant le pavillon de Jytt-la-pacifique.

Pour les personnages, il convient de surveiller le navire et les allées et venues de l'équipage. De jour, aucun marin ne quitte le bateau dont le pont est rigoureusement surveillé par des hommes armés. Mais dès la première nuit qui suit l'arrivée des personnages, deux barques contenant 10 hommes et 5 kobolds quittent le navire et remontent le long des docks ; sur l'une d'entre elle se trouve un gros sac – qui contient le corps inanimé de la céleste.

C'est à ce moment qu'intervient le dragonnet océen – bien utile s'ils n'ont pas surveillé le navire et remarqué le départ des barques. Télépathiquement, il explique que son amie a été enlevée par ces humains et qu'il requiert leur aide en retour de son coup de nageoire à Quandionne...

Les deux barques se dirigent vers le repaire où les kargyriens ont rendez-vous avec leurs commanditaires, les Lanières. Il s'agit d'un hangar du port abandonné. A l'intérieur, dans un coin, neuf chevaux paissent tranquillement des mottes d'herbe fraîche. Les Lanières sont au nombre de douze. Ils ont installé leur campement. Après le départ des pirates qui ont livré le sac et empoché leur prime, ils quittent la cité pour le désert. Aux personnages d'intervenir quand bon leur semble. Les caractéristiques de ces moines mauvais ordinairement niveau 2 se trouvent dans *L'Ombre du héros*, p. 26.

Il est nécessaire de faire prisonnier l'un des esclavagistes et de le faire parler. Il révélera que leur employeur est un demi-elfe qui chevauche un dragon de monte. Un jet en Connaissance des mystères DD14 leur permettra de faire le lien avec la mystérieuse guilde des dragonniers, qu'ils ont

entendu évoquée, un jour. A partir d'un DD18, apportez-en plus sur les services de la guilde – transports, messages, organisation secrète...

Un premier groupe de Lanières est parti de Korilenn il y a deux heures pour ramener le nain – il fut livré un soir plus tôt par les pirates, lesquels revinrent ce soir car ils n'étaient pas parvenus à trouver un accord pour la vente de la céleste, un conflit sur le prix opposant les Lanières aux pirates qui s'étaient accordés un jour de réflexion.

Dans le désert, guidés par l'esclavagiste prisonnier, et peut-être retardés par l'attaque d'une monstruosité ou par le groupe de Lanières qui, ayant livré le nain, revient sur ses pas, ils assistent impuissants au départ du dragonnier qui s'envole avec un nain inanimé accroché à la selle.

Dans la précipitation, les personnages n'ont sans doute pas eu le temps de faire connaissance avec la créature céleste qu'ils ont sauvée. Nommée Aëasira, elle décide de venir en aide aux aventuriers. Elle détient le pouvoir de créer un objet sacré qu'elle leur offre en remerciement. Celui-ci – une gemme rouge animée d'une lueur bleue indiquant une direction – les conduira vers le lieu où est parti le dragonnier.



© Elisabeth Tiery



CHAPITRE III : GENTIL, LE PETIT DINOSAURE, GENTIL...

De retour à Quandionne, les personnages retrouvent Grymm et Korff – qui ont achevé leurs tractations commerciales. Les deux nains sont furieux : une nouvelle fois, Drakozia se dresse contre les intérêts de Crachefer – dixit les événements de *L'Ombre du héros*. Ils décident de mener une expédition vers Drakozia. La pierre rouge leur serait d'une grande utilité, aussi embauchent-ils les aventuriers.

Le navire des nains est une carnaque (*Carnets de voyage*, p. 129). L'équipage compte 10 nains. Il n'y a pas de soldats, la place normalement occupée par ces derniers est allouée aux caisses de denrées achetées à Quandionne. Le voyage les conduit sur les côtes de l'île de la guilde. A terre, la jungle semble inextricable et la progression est difficile. La pierre magique indique une direction invariante. Lors de leur expédition, ils sont attaqués par un important groupe de raptors, et les aventuriers se retrouvent nez à nez avec un raptor pour le moins particulier : il a une grande tâche blanche sur le front ! Il s'agit naturellement de ce qu'est devenu le malheureux nain !

Que se passe-t-il ? Er-Fûl a monté un plan machiavélique. Pour réveiller Mordenheim, le dracosire rouge de son maître Arax, il a décidé de créer un dragon rouge qui pourra servir de réceptacle pour l'âme de Mordenheim, arrachée des abysses. L'île a été investie par l'armée de l'ennemi. Le laboratoire de Môh Rhô a été attaqué et les hommes tués. Aussi la pierre conduit-elle à un cadavre, au pied du temple-laboratoire.

Reportez-vous au chapitre sur Drakozia (*Carnets de voyage*, p. 23). Aussi bien le temple-laboratoire de Bakar que le fortin de Môh Rhô ont été attaqués.

Le temple-laboratoire est au cœur d'une montagne conique qui s'élève au-dessus de la jungle et domine l'île. Etrangement, son sommet semble avoir été tronqué et aplani comme par la main d'un titan. Un sentier fait le tour du mont en le gravissant ; des marches sont taillées dans la roche. La corniche mène à l'entrée d'une gigantesque grotte. On y trouve la demeure de Bakar et des guerriers de la guilde, un enclos dans lequel sont étendus les cadavres de dragons de bât et de course et d'immenses portes en bronze couvertes de

runes draconiques et de gravures représentant les terribles anciens habitants du lieu. Ces portes mènent naturellement au temple-laboratoire des dragons. Ce dernier demeurera cependant inaccessible, les portes étant protégées magiquement.

Le combat a fait rage et il semble que les assaillants aient surpris les hommes de la guilde. Le corps du dragonnier complice de Môh Rhô est découvert sans vie : la pierre rouge s'éteint et tombe en poussière...

Dans sa confortable demeure, Bakar est découvert agonisant. Après être tombé, feignant la mort, il a entendu une discussion traitant des désirs de l'assaillant de « *créer un dragon rouge pour servir de réceptacle à l'âme de Mordenheim et pour le libérer des abysses* ». Il lâche encore en mourant – s'il n'y a pas de prêtre dans le groupe ou de soigneur capable : « *avertir Maître Earzcopp... à Jytt... Méfiez-vous de la Guilde, il y a des ennemis dedans* ».

Le fortin de Môh Rhô, plus loin dans la jungle au Nord, est visible du sentier qu'ont emprunté les personnages et les nains en montant vers la grotte. On distingue une palissade, des enclos, des bâtisses.

Le fortin est protégé par une palissade de rondins qui n'a pas tenu l'assaut. Des enclos contiennent pour certains des animaux affolés – futurs cobayes d'expériences - et pour d'autres cinq raptors enragés et affamés. Une bâtisse servait de geôles pour les halfelins et les nains kidnappés. Il en reste quelques-uns qui ont été exécutés par les assaillants. Une réserve contient les affaires des victimes des expériences de Môh Rhô : les nains retrouvent la tenue déchirée de Bulthann parmi un fatras de vêtements divers ayant appartenu à plusieurs dizaines d'individus.

Dans la bâtisse de Môh Rhô, le demi-elfe est trouvé mort dans son laboratoire. Des piliers couverts de runes entourent des cages dans lesquelles se trouvent des litières munies de sangles en cuir. Un important appareillage d'alchimiste couvre des tables de travail.

Môh Rhô a manifestement subi la question - pour livrer le secret de ses expériences et le moyen à employer pour transmuter un dragon bâtard en dragon rouge.



Etrangement, dans la mort, il indique du doigt une direction. Dans le mur désigné, un panneau coulissant dissimulé – Fouiller DD15 – révèle une petite cache et son journal personnel. Les pages décrivent les expériences démentes du mage et notamment l'existence de sa dernière invention, un catalyseur de radiations magiques.

Ce dernier est décrit comme un assemblage complexe de cristaux et de pierres couvertes de runes en draconien arrachées à un totem-antenne.

Les personnages ne peuvent que constater l'absence du catalyseur. Pour cause : il a été volé par les assaillants.

CHAPITRE IV : DRAGON A LA RETRAITE CHERCHE AVENTURIERS POUR DEBARQUEMENT MILITAIRE

Les nains ne se sentent guère concernés par les affaires de la guilde des dragonniers. De plus, ils sont amèrement frustrés – bien qu'un peu réjouis par la fin des dragonniers. Certes, ils sont proches de la tombe de leur héros sacré et pourraient... Mais ils ne sont pas suffisamment nombreux et équipés pour mener l'expédition. Si Bakar survit, l'explication sera chaude et houleuse. Puisque Bakar a été sauvé, il peut accepter de faire un trait sur l'intrusion des nains. Les nains, indignés par tant de mansuétude, traitent les dragonniers d'assassins. Bakar, pour sa part, ne sait rien des affaires de Mhò Rhò, et il embrasse naturellement les intérêts de la guilde. Toutefois, il est anxieux et conjurera les personnages, en échange de richesses, d'avertir Gamor – il ne révèle naturellement rien de la nature du fondateur de la guilde.

Les nains repartent bredouilles. Ils accepteront toutefois de faire un détour par Jytt pour déposer les aventuriers.

Gamor Earzcopp coule donc des jours heureux dans une propriété immense de l'île de Jytt, un peu retirée des habitations urbaines. Etrangement, sa demeure luxueuse est dépourvue de tout garde, et il n'a pour domestique qu'un jeune elfe, Azaril, un ensorceleur qu'il a recueilli enfant et qui tient lieu de compagnon et de souffre-douleur occasionnel. La maison, dans la jungle, est visible au-delà du portail en fer forgé. Elle laisse une impression un peu fantomatique. Elle est pourtant parfaitement entretenue, malgré les lianes qui courent sur la muraille extérieure et les deux crocodiles de garde qui se prélassent dans une mare d'eau vaseuse anachronique entre une fontaine de marbre et un buisson taillé en amour... Une petite clochette permettra d'attirer Azaril qui, passant, accroche deux laisses aux colliers de cuir des crocos en appelant : « *Vultor ! Céoris ! Au pied !* ».

Il faudra faire preuve de persévérance pour que Azaril daigne les laisser entrer et déranger « Maître Earzcopp ». Ce dernier les recevra dans un salon luxueux, d'un air mollement intéressé, avachi sur des coussins et tirant sur un narguilé.

Mais l'exposé des aventuriers va le sortir de sa langueur affectée. Mordenheim n'est pas une fréquentation qu'il désire renouer et il a bien l'intention de rester le der des ders... Il s'énervé, demande confirmation, lance silencieusement et sans mouvement quelques sortilèges pour lire leurs pensées ou pour détecter le mensonge – il interroge les personnages d'un œil dubitatif pour gagner du temps – puis passe à l'action : si un catalyseur de radiations magiques a été volé à Maître Mhò Rhò, - explique-t-il -, il « pense pouvoir » retrouver sa localisation grâce à un globe de scrutation – ce qu'il ne se privera pas de faire devant les personnages. Apparaît une île vierge de civilisation, de type équatorial, marquée en son centre d'un pic rocheux impressionnant, frappé un peu avant son sommet aplani de deux gigantesques portes de bronze élevées à même sa surface.

Gamor connaît cette petite île, inhabitée et sans nom, qu'il a visité « *un jour, il y a longtemps* ». Le lieu, explique-t-il, est très riche en eos – il ignore si les personnages savent ce qu'est l'eos et s'en moque - et peut donc permettre de catalyser la puissance du métal divin pour conduire la transmutation et l'opération magique permettant à Mordenheim de s'incarner. Les portes, par contre, sont de construction récente. Et Gamor se doute de ce à quoi elles devraient servir.

L'heure est grave et la situation pressante. Gamor se tait et jauge d'un œil mi-inquisiteur, mi-ironique les personnages.

« Bien, nous sommes manifestement dans l'urgence, et j'ai besoin de votre aide. Quel est votre prix ? »

Il va sans dire que la fortune de Gamor est conséquente et que les circonstances le conduisent à oublier sa pingrerie. Après les tractations d'usage – il reste silencieux si on l'interroge sur les moyens et les modalités du voyage et de leur intervention, il leur propose de partir, « de se promener dans le jardin, s'ils sont prêts ».

La propriété est vaste et se poursuit dans la jungle. Gamor les conduit vers une clairière brumeuse et... prend sa forme normale.



© Elisabeth Thiery

L'histoire de Gamor est contée dans *L'Ombre du héros* p. 29. Elle n'est pas très glorieuse et Gamor mentira. Oui, il est le dernier dragon du monde, ses frères et sœurs étant parti pour Val Elanshyr, le paradis draconique. Son sacrifice seul leur a permis de partir, car un dragon devait rester sur Arkoss pour conduire la cérémonie permettant l'ouverture des portes mystiques sur le plan draconique. Aussi depuis vit-il secrètement parmi les hommes, seul et nostalgique, traversant les âges. Il a connu la venue du Prophète Noir, l'ascension d'Enthaliad, la quête des Arkonautes et a même participé au combat des forces de la lumière contre Arax. Tout cela est faux, naturellement, et des personnages ayant joué *L'Ombre du héros* et se souvenant du témoignage écrit de Arthus pourraient le contredire...

Gamor prendrait un air indigné et persiflerait contre les menteurs et les séniles qu'il ne faut pas croire.

D'ailleurs, la question n'est pas là. Il gonfle le torse d'un air important et annonce aux personnages qu'ils vont avoir l'honneur de monter sur son dos et de partir pour le repaire de leurs adversaires.

La chose faite, alors qu'ils se calent entre ses éperons écaillés dorsaux, il prend son envol et incante. A peine ont-ils dépassé le sommet des arbres que le spectacle se transforme.

L'île a disparu. Ils sont au-dessus de l'océan. Le dragon bat des ailes et continue de prendre de

la hauteur, dérangeant un vol d'oiseaux migrateurs qui fuient en piaillant. De gros nuages blancs semblent se rapprocher et majestueusement le dragon et son équipage pénètrent la masse blanchâtre et cotonneuse puis en émergent, quelques instants plus tard. Le spectacle est grandiose : une mer de nuages s'étend majestueusement au-dessous d'eux. Le silence est total. Gamor plane quelques instants. Puis brusquement, comme une flèche, rabattant ses ailes, il pique, traverse la masse et réapparaît au-dessus des flots. Au loin, l'île du pic est

apparue et approche rapidement, faisant réaliser à quelle vitesse ahurissante vole le dragon.

Le pic est marqué à vingt mètres avant son sommet de deux portes de bronze fermées. Sur le sommet aplani, une autre entrée de taille plus modeste est visible. Mais quelque chose vient de se rajouter au spectacle plutôt tranquille qui avait été vu dans le globe de scrutation : le sommet est entouré de plusieurs dizaines de démons ailés qui semblent danser en patrouillant. Gamor jure. Avant même qu'il n'arrive sur les lieux ou ne prenne une décision, les créatures chargent et attaquent en plein vol.



Débute un combat aérien périlleux : Gamor repousse beaucoup de créatures, mais elles sont nombreuses et contournent le dragon pour se jeter sur les personnages. Il ne peut utiliser sa queue, risquant de déséquilibrer nos héros et de les envoyer dans le vide.

Les démons sont des traqueurs abyssaux dotés d'ailes membraneuses. (Traqueurs abyssaux, *La Guerre des Ombres*, p. 75). Nous en reproduisons plus loin les caractéristiques – ils sont dotés en plus, du don *Combat en vol*.

Ils s'agrippent aux côtes du dragon au moyen de leurs pieds griffus et attaquent. Les personnages vont devoir défendre leur vie...

Il faut savoir que Ryenthal a prêté à Er-Fûl l'un de ses agents. Les deux généraux agissent évidemment de concert, visant chacun le réveil de leurs frères et le retour de Arax. Si Er-Fûl a conduit cette opération machiavélique, c'est tout naturellement Ryenthal qui assure l'action offensive.

Comme son maître, l'agent a des propriétés maléfiques (réduction aux dommages et toucher glacial). Selon le niveau de vos personnages et leur état de santé après le combat aérien, présentez-le seul dans la grotte

du pic ou assistez-le d'humains ou de traqueurs abyssaux ordinaires.

Gamor parvient à se poser sur le sommet du pic, près de l'entrée, toujours assailli par l'essaim. Pour couvrir les arrières des héros qui s'engouffreront dans l'entrée creusée au sommet du pic, il reste dehors pour achever de détruire les démons ailés.

L'ouverture conduit à une série de marches qui descendent immédiatement vers une grotte énorme sur laquelle donnent les deux portes de bronze – il fallait bien ça pour faire passer un grand ailé... Un dragon de bât inconscient est couché au sol. A côté, le catalyseur luit d'un éclat rougeoyant alors que l'assemblée psalmodie une incantation en abyssal – si elle est surprise. Des braseros ont été dispersés dans la salle. L'agent de Ryenthal et ses assistants éventuels est ou sont en train de procéder à la cérémonie. A votre préférence, ils sont surpris ou ont entendu le bruit de la lutte à l'extérieur et s'interrompent.

L'agent est un mort-vivant hideux – il ne peut être repoussé – qui porte une cuirasse arborant des visages grimaçants et squelettiques et qui brandit une épée de glace sombre.

CONCLUSION

Alors que le combat est achevé, Earzcopp apparaît sous sa forme humaine, couvert de balafres qui le mettent manifestement de mauvaise humeur et motivent ses plaintes. La mort a peut-être frappé un personnage. Gamor daignerait bien user d'un souhait pour le ramener à la vie... Bien sûr, laisse-t-il échapper, il aimerait vivre tranquille encore longtemps, dans le secret de sa condition réelle. Il peut acheter le silence des personnages d'autres façons ou même menacer : la guilde étend ses ramifications partout, et il a bien désormais l'intention de garder l'œil sur les dragonniers.

Puis, il semble parler pour lui tout seul. Pour sa part, dit-il, les menaces soulevées par le réveil des Ombres ne le troublent guère. Ce ne sont pas ses affaires et il ne pense pas que le futur sera changé de quelque façon. « *Les choses sont toujours semblables à ce qu'elles ont été.* » Etrangement, Gamor ne semble pas convaincu par ses propos, puis réalise le double sens de sa dernière affirmation.

Le dragon reprend son envol. Ayant récupéré le catalyseur de Mhò Rhô, il le laisse sombrer dans les flots. Il ramène les personnages à Jytt, les récompense et leur suggère de prendre congé.



♦ Assassins du Port des Affamés et pirates kargyriens :

Voici trois espèces de gaillards mal intentionnés. Multipliez leur nombre en fonction du niveau des personnages et de la difficulté que vous désirez leur opposer. Pour les pirates, saupoudrez de kobolds.

LARRON (VOLEUR – GUERRIER 2 / 2)

For : 14 (+ 2), Con : 13 (+1), Dex : 16 (+3),
Int : 13 (+1), Sag : 10 (-), Cha : 13 (+1)

Vie : 26

CA : 10 + cuir clouté (3) + dex. (3) = 17 [18 avec don esquive]

Spécial : attaque sournoise (+1d6)

: esquive totale

Attaque (mêlée) : +2 (for) +3 (attaque de base) +1 (si épée longue)

Attaque distance : +3 (dex) + 3 (attaque de base)

Dons : combat à deux armes + ambidextre (ajustée à une arme plus courte dans la main non-directrice : -2 / -2)

: arme de prédilection (épée longue)

: esquive

Epée longue : 1d8 critique : 19-20 / X 2

Dague : 1d4 critique : 19-20 / X 2

Arbalète légère : 1d8 critique : 19-20 / X2

Ref : +6, Vig : +4, Vol : +0

Compétences : 5

Note : caché derrière quelques caisses, en guet-apens, il est susceptible de glisser une attaque sournoise à l'arbalète.

GROSSE BRUTE (GUERRIER 4)

For : 17 (+3), Dex : 14 (+2), Con : 16 (+3),
Int : 13 (+1), Sag : 10 (-), Cha : 13 (+1)

Vie : 40

CA : 10 + cotte de maille (5) + dex. (2) = 17 [18 avec don esquive]

Attaque (mêlée) : +3 (for) +4 (guerrier)

Attaque distance : +2 (dex) +4 (guerrier)

Dons : combat à deux armes + ambidextre (arme plus courte dans la main non-directrice : -2 / -2)

: arme de prédilection (épée longue)

: spécialisation martiale (épée longue)

: esquive

Epée longue : 1d8 19-20 / X 2

Epée courte : 1d6 19-20 / X 2

Arbalète légère : 1d8 19-20 / X2

Ref : +3, Vig : +7, Vol : +1

MECHANT VICIEUX (GUERRIER 4)

Vie : 40

Init. : +5

For : 16 (+3), Dex : 13 (+1), Con 15 (+2), Int, Sag et Cha : 10 (0)

Ref : +1, Vig : +5, Vol : +0

Dons : Arme de prédilection (épée longue), esquive, science de l'initiative, attaque en puissance, spécialisation martiale.

Armure : cuirasse : 5 / écu : 2

CA : 7 + 1(dex) + 1 (don esquive) = 18 [19]

Epée : +4 (attaque de base) +3 (for) +1 (arme de prédilection) +1 (épée de maître) = +9

Ref : +2, Vig : +6, Vol : +1

♦ Traqueurs Abyssaux

Soldats de Ryenthal (Grands étrangers maléfiques) :

FP 5 ; DV 5d8+5 ; pv 27 ; Init +4 (Science de l'initiative +4) ; VD 20 ; CA 15 (taille -1, Naturelle +6) ; Att +4 corps à corps (2X griffes 1d4+5) ; espace occupé 2 X 2 ; AS Aura de peur (comme sort de frayeur, rayon de 2m) ; Part réduction des dommages 10/+1 ; Ref +5, Vig +6, Vol +7, For 21, Dex 10, Con 13, Int 3, Sag 14, Cha 10.

Compétences : Détection + 10, Saut +12, Escalade +8, Perception auditive +10.

Dons : Science de l'initiative, Attaque en puissance.

♦ Agent de Ryenthal

Guerrier 6

For : 17, Dex : 14, Con : 12, Int : 18, Sag : 12, Cha : 8.

Vie : 60 Init. : +2

CA : cuirasse (+5), dex (+2), déflexion (+3) = 20

Réduction aux dégâts : 5/argent

Attaque spéciale : Toucher glacial par le vecteur de son arme de main directrice : - 1d4 en Force contre JS Vigueur DD18 ; perte temporaire.

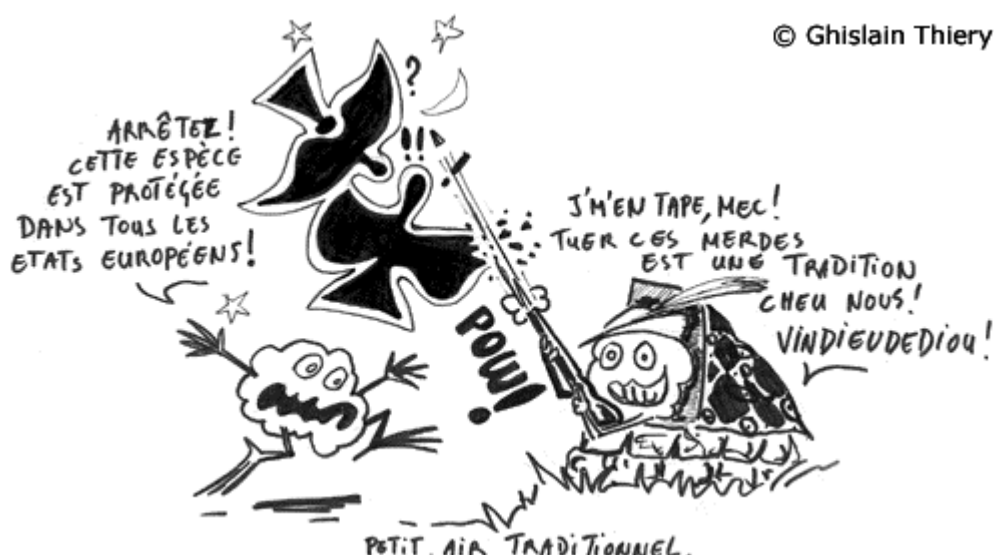
Dons : Combat à deux armes, Ambidextre, Science du combat à deux armes.

Il frappe donc 4 fois (+6/+1 ; +4/-1).

De même, son épée est maudite +2 - toute personne la touchant acquiert un niveau négatif. JS vigueur DD18 le lendemain pour se débarrasser du niveau.

De même, il dispose de +3 en Force.

De ce fait, au total, ses attaques sont les suivantes : +11 (main directrice), +9 (main non-directrice), +6 (main directrice), +4 (main non-directrice)



© Ghislain Thiery

De l'escadrille des longs petons à la Trans Amata Flight

Une aide de jeu pour Donjon Clefs en Main par Benjamin SCHWARZ

Chez les olfs, la taille des pieds est un critère de beauté. Les malheureux qui naissent avec des grands pieds sont la risée de tous et n'accèdent que rarement aux hautes sphères sociales. C'est pourquoi, bon nombre d'olfs pédestrement défavorisés quittent le Poupoulou pour des horizons où leur difformité sera acceptée. Certains d'entre eux finissent bandits de grands chemins ou pratiquent ces métiers où leur petite taille leur donne un avantage, comme mineurs ou ramoneurs. Autant d'activités dévalorisantes pour la lignée de Culbutito.

Nous nous intéresserons ici à ces olfs qui ont réussi une difficile reconversion en dehors du Poupoulou en profitant de leur ancestrale science du pigeon.

UN PEU D'HISTOIRE

♦ Potron-minet

Au Poupoulou le délit de long pied remonte à la nuit des temps. Véritable handicap social il n'épargne pas les plus hautes classes. C'est ainsi que **Bertoulou Petipeton**, maman olf de haute extraction et aux pieds délicats fut mise au ban de la société pour avoir donné naissance à une progéniture étrangement née avec d'énormes pieds. Malgré la honte qu'une telle naissance aurait pu lui inspirer, elle ne se résolut pas à abandonner son fils et préféra s'exiler du côté de Cochonville, emmenant avec elle l'élevage familial de pigeons.

GENESE

Les débuts de l'élevage de Cochonville furent difficiles et coûteux. Les olfs étant particulièrement nationalistes, il était en effet onéreux et rare d'en décider une poignée à s'expatrier même pour de petites périodes, et il était hors de question de laisser le soin délicat des pigeons à des cochons. Par un singulier effet du hasard, ces petits problèmes d'intendance se réglèrent bien vite tout seul et d'une curieuse manière. En effet, d'autres mamans olfs mettaient au monde des enfants pédiculairement défavorisés, et la ferme de Bertoulou était pour elles un bon moyen de s'en débarrasser discrètement. Bertoulou prenait ainsi régulièrement des enfants en nourrice pour une somme qui lui permettait de retenir le nombre d'employés nécessaires au fonctionnement du pigeonnier.

Le pigeonnier de Cochonville devint donc bien vite et sans qu'on ait rien fait pour cela, un repaire de « *longs pieds* » de bonne famille.

Le temps allant, les enfants devinrent grands et travaillèrent eux-mêmes au pigeonnier, fournissant une main d'œuvre directement intéressée par le fonctionnement de l'entreprise et permettant à Bertoulou de substantielles économies d'embauche. La très bonne qualité de la nourriture fournie par les paysans de Cochonville ainsi que le séculaire savoir de la famille Petipeton permit d'élever des pigeons de qualité, si bien que les familles importantes du Poupoulou n'hésitaient pas à y acheter fort cher leurs excellents ramiers de course (jusqu'à 15 000 Po pour une tourterelle pure race ou une hirondelle de course sortie de l'œuf), tout en dénigrant ces étranges « *grands panards* » de Cochonville.

NAISSANCE DE L'ESCADRILLE

A la mort de Bertoulou, le pigeonnier fut géré par son fils **Naparis Petipeton**. Visionnaire, il entreprit de diversifier l'activité. En quelques années, le pigeonnier Bertoulou proposa ainsi de nombreux produits du pigeonnier, du **fromage de pigeon** (et cosmétiques dérivés) à l'**engrais** à base de guano. Curieusement c'est cette dernière activité qui devait révolutionner le pigeonnier et lui permettre une rapide expansion sur l'ensemble de Terra Amata.



Non content d'échanger son engrais contre des légumes et des graines pour oiseaux, Naparis Petipeton vendit au cochon des services d'épandage aérien pour la somme forfaitaire de 100 Po le champ moyen. Renouant avec leur tradition de vol à dos de pigeon, les longs pieds du pigeonnier Bertoulou se rendirent compte qu'ils n'étaient pas moins doués pour cela que leurs cousins à petits pieds du Poupoulou.

Au royaume des aveugles les borgnes sont rois, cette maîtrise du vol aérien assura un avenir radieux au pigeonnier Bertoulou. De l'épandage aérien, les longs pieds passèrent au **transport de courrier et de passagers** dans les environs de Cochonville, cependant que pour leur plaisir et pour l'entraînement ils formèrent une escadrille de vol acrobatique. L'**Escadrille des longs petons** était née.

DEBUT DE L'EXPANSION

Après ceux de Cochonville, ce furent les champs des villes voisines qui demandèrent à profiter des services des longs petons. Le pigeonnier Bertoulou vendant ses services de plus en plus loin et de plus en plus cher des pigeonniers annexes furent construits dans les grandes villes de Terra Amata pour faire face à la demande. Ce furent d'abord **Clérembard** et **Antipolis** qui furent desservies. Puis vinrent **Zootamoxime** et les villes principales de **Vaucansson**.

Les pigeonniers et les races de pigeons évoluèrent rapidement en fonction des services proposés et de l'activité liée aux villes desservies.

♦ Zénith

Arrivé dans l'âge mûr Naparis Petipeton sut mener son entreprise au travers des soubresauts de l'histoire pour lui assurer une place importante sur la scène de Terra Amata.



© Ghislain Thiery

DES OLFS ACTIFS

Malgré les événements qui ébranlent Antipolis et Cochonville, l'entreprise Bertoulou ne cesse de s'épanouir. En quelques années, **toutes les villes d'importance au centre de Terra Amata sont desservies** par le pigeonnier Bertoulou. La majeure partie des recettes est générée par le transport de courriers et de biens, le transport de passagers restant tout de même assez cher dans la mesure où les frais ne sont pas partagés entre divers expéditeurs comme dans le cas du courrier.

Le trafic et la taille des pigeons augmentant, les prix des voyages diminuent si bien qu'à la fin de sa vie Naparis Petipeton peut s'enorgueillir de régner sur la première compagnie aérienne de Terra Amata, la **Trans Amata Flight**. On peut par exemple envoyer un paquet depuis le bord des steppes cochaques jusqu'en pays babare en moins de trois jours pour la modique somme de 50 Po ou se déplacer soi-même sur le même trajet pour 2 000 Po. Seules les classes aisées peuvent se permettre ces longs trajets, mais certaines destinations particulièrement courues font l'objet de prix attractifs. C'est en particulier le cas de quelques lignes vers Zootamauxime (à destination du donjon) ou vers des destinations touristiques.

♦ Crépuscule géhenne

Les olfs constituant un peuple docile et uni, il faudra attendre que la planète cesse de tourner pour que la grande entreprise Bertoulou fasse l'objet d'un schisme.



Et encore, seuls **les pigeonniers les plus proches du Donjon seront annexés** et leurs effectifs assimilés aux armées aériennes du grand Khan. Les pigeonniers éloignés ne succombant pas resteront sous contrôle d'une seule et même personne : **Albertoulou** la fille de Naparis.

En ces temps troublés les olfs renouent avec leurs vieilles traditions martiales, et tous les vols sont accompagnés par de **petites escouades armées** à dos de pigeon. La Trans Amata Flight propose même rapidement ses services d'escorteurs aériens.

♦ Crépuscule éclaté

Après l'éclatement du monde la légendaire cohésion sociale des olfs a interdit que le contact soit rompu bien longtemps entre les divers pigeonniers.

Assez rapidement donc ils se sont retrouvés les uns les autres et ont continué leurs activités d'élevage et de commerce sous l'égide d'un unique directeur.

Dans cette époque chaotique, ils trouvent tout naturellement d'importants débouchés dans l'**exploration** (principalement payé par des topographes désireux de dresser les nouvelles cartes de Terra Amata), ainsi que dans la recherche de disparus ou plus simplement les transports de type **taxi**.

La nouvelle conformation du monde impose aux pigeons comme aux pilotes d'être plus souvent en vol. D'une part pour avoir continuellement une vague idée de l'emplacement de tous les pigeonniers, et d'autre part pour mieux répondre à la demande des clients.

GENERALITES

♦ Comprendre et interpréter les longs pieds

De manière générale les olfs forment un **peuple très fermé sur lui-même**. Ainsi, même expatriés du Poupoulou, et même lorsqu'ils couvraient une partie de Terra Amata, les longs petons ne se sont qu'à peine ouverts aux autres races.

Disciplinés et bornés, ils se sont spécialisés dans les métiers et services pour lesquels ils excellaient, faisant appel à du personnel extérieur pour le reste. En particulier, toutes leurs activités ont toujours tourné autour du pigeon, n'admettant aucune aide extérieure pour l'élevage des pigeons ou leur pilotage. Pour tous les autres aspects ils se sont par contre allègrement appuyés sur les ressources extérieures.

Par exemple, en ce qui concerne le tourisme à la fin de l'époque Zénith, les longs petons se sont toujours limités au transport, laissant à d'autres le soin de gérer les aspects annexes : de l'hébergement à la publicité ou à l'organisation de voyages en groupe. De nombreuses personnes à l'esprit d'initiative surent tenir compte de ces spécificités pour s'enrichir en traitant avec les longs petons pour créer des destinations attractives qu'ils n'auraient plus, eux, qu'à exploiter.

Concrètement en terme de jeu, il est difficile d'envisager que les joueurs aient de réels rapports amicaux avec les longs petons. Plus certainement **les joueurs risquent d'être de simples clients ou des relations commerciales**. Les personnages pourraient par exemple être embauchés par les olfs pour résoudre un quelconque problème qui dépasse leurs compétences. Ils pourraient aussi être embauchés par des gens qui sont en contact avec les olfs.

♦ Caractéristiques des longs petons

OLF A GRAND PIED

Acrobatie : ptd, **Bagarre** : ptd, **Charme** : nul, **Acuité** : ptd, **Vie** : 10+1d, **Dégâts** : 1d

PILOTE OLF

Acrobatie : bon, **Bagarre** : ptd, **Charme** : nul, **Acuité** : ptd, **Vie** : 10+1d, **Dégâts** : 1d

Talents : Equitation en vol (habile), Tir (bon), Engins de guerre (ptd)



BERTOULOU PETITPETON (DEBUT POTRON-MINET)

Acrobatie : ptd, **Bagarre** : nul, **Charme** : ptd, **Acuité** : bon, **Vie** : 12, **Dégâts** : 1d

Talents : Economat (habile), Couture (habile), Equitation en vol (ptd), Elevage des pigeons (habile), Lettré (bon)

Pouvoirs : Héros

Renommée : Rumeurs

Noble expatriée du Poupoulou, Bertoulou est la fondatrice de l'entreprise des longs petons. Si elle n'a pas eu la clairvoyance commerciale de son fils, elle jouissait tout de même d'une réputation avérée dans le commerce des coursiers volants de qualité.

NAPARIS PETIPETON (FIN POTRON-MINET, ZENITH)

Acrobatie : nul, **Bagarre** : nul, **Charme** : ptd, **Acuité** : balaise, **Vie** : 12, **Dégâts** : 1d

Talents : Economat (balaise) Equitation en vol (nul), Elevage des pigeons (ptd), Lettré (bon)

Pouvoirs : Héros

Renommée : Connu

Fils de Bertoulou, il prend les rênes de l'entreprise à la mort de sa mère, et transforme un simple élevage de pigeon en un véritable empire commercial. A la fin de l'époque Zénith, rares sont les grandes agglomérations qui ne sont pas desservies par ses pigeons et ses produits dérivés. Il trouvera la mort dans une escarmouche pour sauver un de ses pigeonniers de l'annexion par les troupes de la géhenne.

ALBERTOULOU PETIPETON (CREPUSCULE)

Acrobatie : habile, **Bagarre** : habile, **Charme** : nul, **Acuité** : ptd, **Vie** : 14 (+6), **Dégâts** : 1d +1 (+4)

Talents : Economat (ptd), Equitation en vol (balaise), Elevage des pigeons (habile), Lettré (ptd)

Pouvoirs : Héros (meurt à -10), Costaud (dég. +4), Santé de fer (vie +6)

Renommée : Rumeurs

Fille de Naparis, elle reprend les affaires à la mort de son père. Véritable garçon manqué, Albertoulou n'hésite pas à mettre la main à la pâte, particulièrement lorsqu'il s'agit d'escorter des cargaisons d'importance.

Bien que la primauté soit donnée au commerce, elle ne rate pas une occasion de nuire à la géhenne si bien que ses escadrilles sont soigneusement évitées par les troupes noires.

♦ Évolution du pigeonnier type

Bien que les olfs du Poupoulou utilisent des montures aussi diverses que monstrueuses, les longs-pieds n'ont jamais eu recours à autre chose que des pigeons. C'est là l'héritage de Bertoulou Petipeton. Néanmoins, ils sont devenus experts dans cette spécialisation, tant dans l'élevage que dans le dressage. L'évolution de leurs installations est donc conditionnée par leur évolution dans l'approche de l'élevage du pigeon.

LA TOURELLE

Véritable cœur du pigeonnier, la tour est le point de rendez-vous des olfs. C'est à la fois leur maison, et le site d'élevage des pigeons. Érigé à la manière des splendides tours du Poupoulou, la tourelle permet aux longs petons de renouer avec leur culture. Le centre du bâtiment comprend principalement les habitations, mais aussi des nichoirs pour oiseaux ou des réserves de nourritures. Sur le pourtour de la tourelle on peut voir de nombreux perchoirs pour petits porteurs ainsi que de nombreux systèmes de poulie permettant de hisser des marchandises dans la tourelle.



© Ghislain Thiery

LE PRE

Carré d'herbe indispensable pour dégourdir les pattes des pigeons et leur apporter un supplément nutritif à moindre prix. Le pré est aussi un bon moyen de mettre de l'espace entre la tourelle et le monde extérieur.

LE MURET

Assez rapidement les olfs ont construit systématiquement un mur d'une dizaine de mètres autour de leurs installations, si bien que les pigeonniers olfs ressemblaient à un Poupoulou miniature.

LA FROMAGERIE

Parfois construite sous la tourelle, parfois en annexe de celle-ci, la fromagerie se doit d'allier humidité et température constante. C'est un bâtiment quasi obligé d'une installation olf puisqu'elle est à la base, tant de l'alimentation que de l'hygiène de la petite colonie.

LA POSTE

Une des premières activités hors élevage fut le service postal. Les longs petons dissocièrent rapidement les bâtiments personnels des bâtiments de fonction. C'est ainsi que la plupart des bureaux se trouvèrent accolés à la tourelle au rez-de-chaussée ou à l'étage. Dans le cas de la poste, le courrier est généralement hissé vers les nids par un système de poulies ou parfois amené à l'aire.

L'AIRE

Pour les premiers transports de passagers, une petite tour en bord du pré permettait d'acheter les billets et de s'embarquer. Elle sera parfois remplacée par le grand pigeonnier.

LA FABRIQUE DE GUANO

Initialement située dans la tourelle aux étages inférieurs aux nids, elle sera déportée sous le pigeonnier.

LE GRAND PIGEONNIER ET LA PISTE D'ENVOL

Lorsque le transit de passager prit plus d'ampleur (surtout à l'époque Zénith), la grande taille des pigeons obligea les olfs à construire des perchoirs et des pigeonniers plus grands. Ces bâtiments étaient construits en annexe de la tourelle et ne dépassaient généralement pas deux étages, le deuxième étage étant utilisé pour le stockage des nacelles et autres instruments ou encore pour les nids.

Accolé au grand pigeonnier on trouve souvent la piste d'envol nécessaire au décollage de ces grands oiseaux ainsi que la tourelle d'embarquement où les clients achètent leurs billets et embarquent.

♦ Caractéristiques des pigeons

Les types mêmes de pigeons évoluèrent en fonction de ces nouvelles activités. Pour les vols à longue distance, on utilisait des pigeons particulièrement robustes et endurants.

PIGEON DE COURSE

Acrobatie : bon, **Bagarre** : nul, **Charme** : balaise, **Acuité** : ptd, **Vie** : 15+1d, **Dégâts** : 1d, **Vitesse** : rapide à vélocé

Fer de lance du commerce de Bertoulou, ces pigeons ont de tout temps coûté une fortune. C'est ainsi que *Plume d'Argent*, vainqueur de 6 grands prix trouva acquéreur pour la somme de 120 000 Po et que *Vive Fiente*, vainqueur de 3 grands prix fut l'objet d'une tentative de vol.

HIRONDELLES

Acrobatie : balaise, **Bagarre** : nul, **Charme** : bon, **Acuité** : bon, **Vie** : 12+1d, **Dégâts** : 1d, **Vitesse** : nerveux à fulgurant

Beaucoup plus rapides et beaucoup plus maniables que les pigeons, elles sont moins utilisées qu'eux car moins dociles et moins résistantes. En particuliers, seuls les olfs les plus légers peuvent les monter, et encore, en se passant de tout matériel lourd. Les hirondelles sont assez rares aussi leur prix peut facilement atteindre les 15 000 Po à la sortie de l'œuf, et les 70 000 Po adultes et convenablement dressées.



PIGEON EPANDEUR

Acrobatie : nul à bon, **Bagarre** : nul, **Charme** : habile, **Acuité** : nul, **Vie** : 25+2d, **Dégâts** : 1d, **Vitesse** : rapide

Première tentative de diversification de l'activité, le pigeon épandeur est plus robuste que ses prédécesseurs du poulailier Bertoulou. N'importe quel pigeon peut prétendre à cet emploi pourvu qu'il soit suffisamment robuste pour supporter une lourde charge. Il est possible d'acquérir un de ces pigeons adultes pour environ 10 000 Po.

PIGEONS DE TRANSPORT

Acrobatie : ptd, **Bagarre** : nul, **Charme** : habile, **Acuité** : nul, **Vie** : 25+2d à 30+3d, **Dégâts** : 1d, **Vitesse** : rapide à vélocé

Premiers pigeons de grandes tailles, ils peuvent transporter sans escale des charges variant entre 150 et 300 kg sur des distances variant entre une demi-journée et deux jours. Comptez pas moins de 30 000 Po pour un animal de faible valeur.

GROS PORTEURS

Acrobatie : nul, **Bagarre** : nul, **Charme** : balaise, **Acuité** : nul, **Vie** : 40+4d à 60+6d, **Dégâts** : 2d, **Vitesse** : rapide à nerveux

Ces pigeons de très grande taille ont été élevés pour répondre à une demande croissante dans le domaine des transports (« *augmenter le débit pour diminuer le coût* » comme le disait Naparis Petipeton). Ils peuvent transporter de 400 à 1 400 kg sur des distances variant d'une à trois journées sans escale.

Si piloter un pigeon de petite taille, peut s'avérer intuitif, manœuvrer un tel mastodonte demande par contre une formation particulière dans une école spécialisée. Les prix des gros porteurs commencent à 100 000 Po, sans compter les fortunes qu'il faut dépenser quotidiennement en infrastructures et en graines vitaminées. Véritable gouffre financier ils seront rapidement abandonnés à l'avènement de la géhenne lorsque les débouchés commerciaux seront taris.

PIGEON ESCORTEUR

Acrobatie : bon, **Bagarre** : bon au sol, habile en vol, **Charme** : bon, **Acuité** : bon, **Vie** : 20+2d, **Dégâts** : 2d+2, **Vitesse** : rapide à nerveux, **Pouvoir** : défécation contrôlée (bon) pour aveugler un ennemi volant plus bas

Ce type de pigeons est une initiative d'Albertoulou, désireuse de sécuriser ses convois commerciaux. Véritables pigeons de combats, ces destriers du ciel sont entraînés à se battre au sol comme en vol et sont moins dociles que les autres montures olfs.

ESCORTEURS A TOURELLE

Acrobatie : nul, **Bagarre** : nul, **Charme** : habile, **Acuité** : ptd, **Vie** : 30+3d, **Dégâts** : 1d, **Vitesse** : lent à rapide en fonction de la charge

Certains transporteurs légers sont reconvertis en escorteurs à tourelle sur lesquels sont juchés des engins de guerre pouvant aller de la catapulte au feu grégeois. Parfois on y voit même un canon nitro volé à l'ennemi.

PIGEON TAXI

Acrobatie : bon, **Bagarre** : nul, **Charme** : habile, **Acuité** : nul, **Vie** : 25+2d, **Dégâts** : 1d, **Vitesse** : rapide

Lorsque le monde a éclaté, les escorteurs ont naturellement trouvé de nouveaux débouchés dans le transport ponctuel de personnes d'un îlot de terre vers un autre.



© Ghislain Thiery



AMORCES DE SCENARIOS

Voici quelques idées éparses qui, je l'espère, vous mettront en jambes (ou plutôt en ailes) pour faire évoluer vos personnages au côté des longs petons.

♦ **Implantation à Zootamauxime** (Potron-minet)

L'implantation d'un pigeonier à Zootamauxime n'est pas du goût de tous. Si certains lapins y voient une expansion commerciale pour la bière et un bon épandage des champs de houblon et de malt, d'autres y voient une concurrence déloyale dans le transport des fûts ou tout simplement l'implantation d'étrangers puant la patate.

Les PNJs seront par exemple payés par un individu mystérieux pour saboter les négociations ou les installations du pigeonier litigieux. Ou au contraire, payés par les olfs pour protéger les installations ou servir d'intermédiaires dans les négociations moyennant une grosse commission... Ou l'on pourrait bien découvrir qu'actuellement le transport de bière depuis Zootamauxime est assuré par une mystérieuse entreprise d'Antipolis...

♦ **Sous les cocotiers** (Zénith)

Des individus peu scrupuleux ont passé un accord avec la Trans Amata Flight pour l'ouverture et l'exploitation d'une ligne touristique vers une île de rêve. Les PJs ont été embauchés pour tenir les installations de l'île. Les voici donc posés sur place par un pigeon affrété par la Trans Amata Flight et transformés en GO.

L'affaire se gâte à l'arrivée des touristes. Les installations ne correspondent pas à ce qui a été promis sur le prospectus... et les autochtones ne semblent pas aussi heureux que ça de la venue de ces envahisseurs... Il faudra survivre une semaine avant la venue du pigeon charter.

Au retour les joueurs découvriront que leur employeur a disparu avec la caisse... Et que leurs propres signatures se trouvent au bas du document que les olfs leur tendront pour se faire payer le vol retour de l'ensemble du camp de vacance...

Ils pourront s'en tirer en promettant de travailler gratuitement pour la Trans Amata Flight sur un futur dossier... Qui pourrait bien être de retrouver leur ex-employeur et de lui faire cracher son argent.

♦ **Le col Lombiday** (Zénith)

On est toujours sans nouvelle du vol long courrier disparu au-dessus des montagnes babares. Une équipe de la Trans Amata Flight a survolé le massif et repéré des traces d'atterrissage en catastrophe, aucune épave. Il a donc été décidé d'engager des aventuriers pour enquêter sur la curieuse disparition, tenter de ramener des survivants et trouver des explications à cet événement qui nuit gravement à la réputation de la compagnie.

Les PJs seront déposés à l'endroit supposé du crash, lieu qui sera leur point de rendez-vous quelques jours plus tard. Ils auront l'occasion de se perdre dans la neige, de faire la connaissance de la faune locale et de se rendre compte qu'ils ne sont pas seuls là haut.

Ils feront en outre la découverte de la tribu des Marmott, des autochtones plutôt belliqueux qui ne comprendront pas pourquoi ils devraient renoncer à cette nourriture tombée du ciel, cadeau des dieux. Enfin, les choses se compliqueront ou se simplifieront à l'arrivée d'une deuxième équipe, privée, secrète et concurrente dépêchée sur les lieux pour récupérer une mystérieuse cargaison.

Ils pourront alors apprendre que la cargaison en question consistait dans cinq petits sacs d'une poudre extrêmement chère... et hallucinogène. Une autopsie du long courrier ou l'interrogation du pilote prisonnier des Marmott permettra de comprendre que c'est la confusion d'un de ces sacs avec celui de graine pour oiseaux qui est à l'origine du crash.

♦ **Le cas Meron** (début crépuscule géhenne)

Les PJ ont été grassement payés pour transporter un objet de valeur, un énorme grimoire contenant des dessins et des écrits pour le moins abscons. Malheureusement pour eux, entre les lieux de départ et d'arrivée il y a le duché de Vaucansson et ses champs de bataille.



La seule solution serait donc de sacrifier une partie de l'argent pour se payer les services de transport long peton, d'autant qu'aux dernières nouvelles, les armées volantes du grand khan seraient parties en pays barbare... A cause du danger que comporte ce vol, le prix est exorbitant : la quasi-intégralité de la première part de la paye des joueurs. Qu'à cela ne tienne, l'autre moitié sera payée à la livraison et le salaire reste très intéressant.

En cour de vol les joueurs pourront constater la fureur des combats au sol et seront heureux de leur choix de déplacement... Jusqu'à ce qu'ils soient eux-mêmes assaillis par des éclaireurs volants du grand Khan. Au cours d'une épique scène de combat aérien, les joueurs verront leurs escorteurs olfs abattus les uns après les autres et le long courrier les transportant sérieusement blessé. Ils seront contraints de se poser sur le pic de Meron, un ancien poulailler long peton des chaînes montagneuses au nord de Vaucansson, abandonné depuis l'avancée du grand khan.

Les joueurs devront patienter quelques jours que les blessures de leur monture guérissent. L'occasion pour eux de rencontrer un troll cavernicole qui a élu domicile dans l'endroit désert et de résister vaillamment au côté des quatre pilotes olfs (peut-être avec l'aide du troll) à l'arrivée d'une avant garde de l'armée terrestre du khan qui comptait faire ses quartiers à Meron. En définitive, une attaque massive des assiégeants forcera les joueurs et les olfs à abandonner la citadelle... Et le grimoire trop lourd.

Si dans cette aventure les joueurs perdent un grimoire et la forte somme qu'il représentait, ils pourront avoir gagné l'amitié des longs petons... Et ce n'est pas rien.

Pour la petite histoire, le grimoire dont il est question dans cette aventure contient la retranscription des expériences d'un alchimiste peu doué qui voyait invariablement ses manipulations et ses montages finir en violentes explosions. Convenablement interprétées ces informations seront bien utiles pour la mise au point du célèbre et dangereux mélange nitro...

♦ A la recherche de Laudie (Crépuscule éclaté)

Depuis l'éclatement du monde on est sans nouvelle de Laudie de la Cour Basse. Outre un problème sentimental, c'est aussi un problème politique : Laudie est fille de comte et devait être mariée au fils du sénéchal Lamarre. Un roturier un peu nerveux qui possède une forte armée et qui attend beaucoup de cette union pour anoblir son sang... Autant dire qu'on ne lui a pas encore annoncé la nouvelle. Il ne saurait pas plus être question de repousser la date du mariage qui est prévu pour la semaine prochaine...

La famille éplorée de la perte d'un être si cher et que la félicitée était sur le point de gêner convainc les joueurs de retrouver la jeune fille. Comble de malheur, s'il n'a pas séparé les châteaux des Lamarre et des De La Cour Basse, l'éclatement de la planète a par contre projeté la maison de campagne de la famille De la Cour Basse loin des yeux de tous.

Or c'est là, chez sa mère grand que la jeune fille s'était rendue en compagnie de sa duègne. La ville a la chance d'être desservie par un pigeonier long peton, si bien qu'après négociations (la famille ne regardant pas à la dépense) les joueurs pourront être transportés à raison de deux par taxis olfs.

L'enquête débutera par la recherche de la maison de campagne. Il faudra pour cela par exemple l'aide de mathématiciens pour calculer la trajectoire du lopin de terre ou bien chercher des témoins oculaires. La maison enfin trouvée, les joueurs y rencontreront une duègne nullement retournée par le récent cataclysme mais franchement en pétard de s'être fait berner par une pucelle. La jeune Laudie a en effet faussé compagnie à son chaperon ! Peste.

Quelques questions habiles ou détournées permettront de supposer que la jeune fille voyait un valet de la ferme d'à côté. Et qui ne l'est plus vraiment, à côté... De rebonds en rebonds les PJs reviendront au château où, s'ils ont accumulé suffisamment d'éléments, retrouveront Laudie en compagnie de son amant dans le village voisin. La jeune fille ne désire nullement épouser le fils débile du colérique sénéchal...

Tee (Pièce II)

Un scénario Rêve de Dragon par Benjamin Schwarz

Sauvés d'une agonie certaine dans le désert par une cyanne, les joueurs sont chargés de lui rendre la pareille en l'accompagnant dans sa quête. Une occasion pour eux de vivre le rituel le plus secret des cyans après avoir sauvé la grande shaman des flots jaunes, de visiter une cité légendaire, et de se rendre complices d'un non-meurtre. Le tout sous le soleil accablant d'un été sans fin.

Ce scénario est réalisable rapidement. Quelques éléments présentés en annexe permettent néanmoins d'envisager une résolution plus longue mais aussi plus intéressante. La résolution du scénario reste assez libre et demandera un peu d'imagination. Gardien des rêves débutant ou joueurs attentistes s'abstenir.

UN PEU DE TEE DANS VOTRE OASIS ?

Dans cette partie, les joueurs auront le plaisir de partager l'oasis de Tee avec une tribu cyanne qui les considérera tout au plus comme des invités imposés et n'aura de cesse que de se débarrasser rapidement et le plus poliment possible de ces importuns.

♦ Réveil des joueurs à Tee

Les joueurs se réveilleront doucement à l'abri de ce qui semble être une tente. L'air est étouffant, comme s'il était compact. Des bribes de souvenirs se mêleront à leur récent rêve : cette longue marche dans le désert, accablés par la soif, l'ont-ils vécue ou est-ce un cauchemar ?

Leur état de fatigue et l'état de leurs muqueuses seront autant d'indices pour répondre à cette question : les joueurs auraient pu mourir dans le désert si on ne les avait pas secourus. Si besoin est, comptez 3 points de vie et 10 d'endurance en moins pour chacun d'eux au moment de l'éveil afin de simuler une période de fièvre et de malaise consécutive à une déshydratation, ils regagneront rapidement ces points sous l'effet des médicaments et des soins qui leur sont prodigués. Ils ne tarderont d'ailleurs pas à rencontrer leur mystérieux bienfaiteur dont ils occupent la tente. Il y a fort à parier qu'ils seront surpris par sa peau bleutée... Mais dans l'état où ils se trouvent, même ceux qui auront déjà été au contact avec ces habitants du désert ne sauraient être capables d'autre chose que d'essayer de ramper quelques mètres pour s'évanouir au milieu de ce qui s'avère être un authentique campement cyan...



♦ Pur'Nee la philanthrope

Le bienfaiteur est une bienfaitrice, et si dans leurs brefs moments de conscience, les joueurs auront pu lui prêter des traits féeriques, ils ne seront pas déçus à leur réveil définitif. La jeune Pur'Nee (prononcez « peurnie ») est en effet réputée pour sa beauté parmi les tribus du désert. Ne serait son caractère étrange, elle aurait d'ailleurs déjà fait l'objet de bien des demandes.



Tout ce que vous avez toujours voulu savoir sur les cyans...

Les informations et interprétations que vous trouverez ci-après ont été extraites du quatrième miroir des terres médianes « Le sacré pinceau à barbe » auquel vous pourrez vous référer pour des informations plus précises sur les cyans.

Dans leur quotidien les cyans ont conscience de leur multitude d'archétypes, ce qu'ils désignent par le terme de **mémoire bleue**. Une implication directe de cette étrange propriété est leur manque de mémoire au sens humain. Obnubilés par leurs propres existences, les cyans perdent le souvenir des gens et des lieux non rencontrés depuis sept semaines ! Une autre implication de cette conscience d'archétype est leur manière de considérer la mort comme un simple passage d'un état de l'archétype dans un autre. De ce fait, ils affrontent la mort sans crainte, de même qu'ils peuvent la donner sans haine ni réelle volonté de nuire.

Il arrive cependant qu'un cyan se focalise sur son existence présente, et plus particulièrement sur une de ses composantes. Il perd alors sa mémoire bleue et entre dans ce qu'on appelle le **rêve lumineux**. Obnubilé par l'amélioration de cette composante, le cyan peut basculer dans le **sombre rêve**, une folie meurtrière ou suicidaire. Pour éviter ce dénouement tragique les cyans ont recours au **double rêve**, un rituel d'hypnos au cours duquel une gemme enchantée est greffée à un os du cyan atteint de **rêve lumineux**. Concrètement, ce rituel permet au cyan de focaliser son attention sur une cible : la première personne qu'il rencontrera et qui aura un meilleur score dans la caractéristique convoitée activera la pierre. A partir de cet instant le cyan ne pourra arrêter le processus qu'en tuant la cible dans un combat à l'arme blanche à l'issue duquel il sera gratifié d'un coup de la caractéristique de son malheureux opposant. Dans la traque de la cible, le cyan est aidé par une caractéristique de la gemme enchantée : celle-ci a en effet la bonne idée d'être d'autant plus chaude que la cible est proche.

Pour ces raisons, les cyans en double rêve quittent généralement leur village pour partir en **quête**, à la recherche d'une cible... Ce qui explique certainement la mauvaise réputation de ce peuple par ailleurs méconnu.

Si malgré son physique plus qu'avenant Pur'Nee dégoûte ses congénères, c'est qu'atteinte de rêve lumineux depuis sa plus tendre enfance, la jeune fille n'a jamais réellement connu la mémoire bleue. De ce fait, elle a eu un développement intellectuel différent qui fait d'elle une incomprise et un être mystérieux pour ses semblables. N'est-elle pas souvent intervenue au conseil pour rappeler des faits qui se seraient prétendument produits bien que personne ne s'en souvint ? Et malgré toutes ses étrangetés la jeune fille n'avait jamais révélé aucun don pour le haut-rêve.

Les villageois la considèrent donc avec autant de crainte que de condescendance, et plus comme une malade que comme l'idiote du village.

Le statut des joueurs comme « invités » de Pur'Nee n'en est que plus précaire. On ne viendra certainement pas les mettre dehors manu militari, après tout ils sont ici par la volonté d'un des leurs, mais on leur fera sentir au quotidien qu'ils ne sont pas les bienvenus, par des propos blessants ou des brimades auxquelles il ne vaudrait mieux pas répondre. On pourra par exemple leur empêcher l'accès à l'oasis ou encore la participation aux veillées. Les brimades seront toujours moindres s'ils sont accompagnés de Pur'Nee qui prendra toujours leur défense.

Les joueurs devraient rapidement désespérer de quitter le campement, mais cernés de toute part par le désert, leur seul espoir réside dans le passage d'une caravane à laquelle ils pourraient se joindre, ce qui arrive de temps en temps... Et de toute manière, il leur faut encore récupérer des forces.

Pur'Nee

Jeune cyanne de 25 étés, Pur'Nee est très consciente de sa grande beauté. Qu'il s'agisse de monter à dos d'aligat ou de bander son arc, tous ses gestes sont réalisés avec grâce et de la manière la plus appropriée pour mettre son ahurissant physique en valeur. S'il lui arrive souvent de passer des heures devant un miroir à mettre tel ou tel trait de son anatomie en valeur elle n'en est pas pour autant cabotine ; simplement elle est belle et elle le sait.

Depuis sa plus petite enfance, elle a été regardée à la fois avec admiration et dégoût par tous ses congénères car si son physique attire, son esprit « détraqué » dérange. N'ayant pas été soumise à la mémoire bleue depuis bien longtemps la jeune fille a en effet développé une conception de l'existence assez éloignée de celle de ses congénères. C'est ainsi par exemple, qu'elle n'a pas conscience de ses autres formes d'archétype, qu'elle craint la mort, redoute de la donner et connaît même une certaine forme de compassion dont profiteront les joueurs.

Beauté : 17 Charme : 17 Dextérité : 16 Force : 8
Agilité : 13 Taille 8
Mélée : 10 Dérobée : 14
Esquive : +3, Dague : + 2, Arc : +5
Equitation chameau : +5, Equitation aligat : +5,
Danse : +6

♦ Philanthrope mais irascible

Si Pur'Nee n'a pu se débarrasser de son rêve lumineux, c'est qu'un facétieux destin a voulu que l'objet de son obsession soit sa beauté, qualité qui chez elle atteignait déjà des sommets. Aussi, depuis sa plus tendre enfance, son rêve lumineux ne s'est-il jamais exprimé que par des marques poussées de coquetterie ; autant de détails qui contribuaient à la rendre encore plus incompréhensible à ses semblables sans toutefois constituer des preuves suffisantes de son état de rêve.



Mais l'âge venant, la jeune fille s'est mise à douter de son charme et l'apparition d'une fossette dans le creux d'une de ses joues, l'avait considérablement déstabilisée. Elle en était restée prostrée des jours dans sa tente sans oser sortir et avait finalement résolu de s'enfuir dans le désert pour ne plus jamais revenir. Au cours de sa fuite, elle devait découvrir les personnages évanouis dans le sable et hésita peu de temps avant de les ramener au campement pour les soigner. Le sort de ces malheureux inconnus devait détourner la jeune cyanne de son obsession... pour un temps au moins ! D'ailleurs, tout ce que les joueurs pourraient lui dire concernant sa beauté sera interprété de travers et enfoncera la jeune fille un cran en dessous dans sa dépression.

Depuis que les joueurs sont sortis d'affaire, les idées noires ont repris leur emprise sur l'esprit de Pur'Nee. La jeune fille devient plus lunatique chaque jour à tel point qu'un après-midi, alors que quelqu'un lui aura fait un compliment anodin mais sincère sur sa beauté, Pur'Nee, hystérique, prenant le compliment pour une marque d'ironie se mettra à molester l'individu et finira par s'évanouir après une crise qui pourrait passer pour de l'épilepsie. Mais ces signes seront très clairs pour les cyans. Ils comprendront que la jeune fille est en train d'entrer dans le sombre rêve, et parleront de l'envoyer à la célèbre shaman Bagamaga qui habite sur les bords de la mer.

Craignant de rencontrer la vieille femme et heureux de se débarrasser d'un coup d'une folle et d'étrangers, les cyans chargeront les voyageurs de mener Pur'Nee chez la shaman ; après tout, depuis qu'elle les a sauvés de la morsure du sable le destin de Pur'Nee et des étrangers ne sont-ils pas liés ? Les personnages seront étonnés de voir avec quelle sympathie on leur parle tout à coup... Ils devraient comprendre que c'est l'occasion de pouvoir s'éclipser. S'ils ont la bonne idée de poser des questions sur ce qui doit advenir de Pur'Nee on répondra à toutes leurs questions du mieux qu'on pourra. S'ils s'enquière de la pierre précieuse qu'on doit généralement fournir pour la cérémonie on leur en remettra une, trop heureux de voir tous ces trouble-fête déguerpir.

Il est très simple de se rendre chez Bagamaga : il suffit de pousser une demi-heure à l'est du campement puis de suivre les sables coulants qui se jettent dans la mer. Pur'Nee ne reprendra pas connaissance avant une demi-journée, mais les instants sont comptés avant qu'elle ne sombre définitivement dans le marasme. Les voyageurs devraient utiliser l'aligat de la jeune fille pour la transporter jusqu'à Bagamaga.

Pour leur rappeler et leur dette et leur état, vous pourrez compter qu'à leur départ de Tee les personnages ont encore un point de vie à récupérer.

De surcroît, s'ils ne pensent pas aux dangers que constitue le soleil dans cette contrée, ils risquent fort de se remettre dans une situation délicate...

TOUT LE MONDE VA A LA PLAGE...

Les voyageurs atteindront rapidement ces fameux sables coulants. Un spectacle étonnant s'offrira alors à leurs yeux : imaginez au milieu du désert, un fleuve constitué non pas d'eau mais de sable, qui s'écoulerait un peu à la manière des grains dans un sablier. Étrangement, les bords du courant semblent bien définis, il ne serait néanmoins pas très intelligent de vouloir s'approcher de trop près, les « berges » étant tout de même assez fragiles. Vouloir piquer une tête ou naviguer sur cette rivière pourrait aussi s'avérer très dangereux pour des non habitués aux sables. Un jet d'Intellect/ Survie désert à -2 suffira à prendre conscience du danger et à ramener un personnage à la raison.

Des jets de Force (ou Agilité)/ Survie désert à 0 pourront servir en cas de « baignade » intempestive.

Après avoir suivi le cours sablonneux pendant une petite heure, les personnages apercevront la mer de Tee. S'ils n'ont pas été préparés à cette vue ils risquent d'être fort surpris de constater qu'il s'agit d'une mer de sable. D'immenses dunes semblent se former à l'horizon et s'avancer lentement pour se briser à quelques centaines de mètres de la plage pour refluer en moutonnant paresseusement vers le large.

A quelques lieues d'eux les voyageurs pourront deviner des installations situées sur une surface visiblement plus sombre. De fait, le village a été édifié il y a bien longtemps sur un ban rocheux. Les quelques dix cabanes bien espacées les unes des autres sont d'ailleurs toutes construites dans la même roche friable. Il s'agit plus d'empilements de pavés mal dégrossis que de véritables édifices, mais elles remplissent convenablement leurs deux offices en projetant

une ombre bienfaisante et en protégeant des rares mais dévastatrices tempêtes de sable. Les personnages pourront aussi remarquer deux installations particulières. La première, au milieu du village, constitue la seule architecture véritable et pourrait faire office de moulin. A ses pieds, on distingue un immense tas de sable. La seconde, visiblement gigantesque, semble reposer sur la mer à quelques lieux du village et présente une forme chaotique.

CAR IL EST BIEN GENTIL

Le village semble désert, et pour cause, la majorité de ses habitants l'a quitté au cours des dernières décennies, si bien qu'il n'est plus peuplé que de deux cyans : Bagamaga et Tcha'Laï son jeune amant. Mais pour l'heure Tcha'Laï est seul au village où il taille une pointe de lance dans ce qui ressemble à une grosse défense de morse. En discutant avec le jeune homme les joueurs apprendront que Bagamaga est partie à la pêche au vers à dent de sable. C'est d'ailleurs son esquif tentaculaire qu'on aperçoit là-bas à la surface des flots. Partie il y a quelques heures déjà, la sorcière est sur le retour, et au juger Tcha'Laï pourra annoncer qu'elle sera là avant une heure.

Des habitants des profondeurs de la mer de Tee

De part ses propriétés particulières la mer de Tee regorge d'animaux plus monstrueux les uns que les autres et que l'on ne peut observer qu'ici. Des experts en haut-rêve iraient de leur théorie pour expliquer qu'ils sont tous issus de cette étrange lueur qu'on voit sourdre dans les profondeurs ensablées. Néanmoins une seule chose demeure certaine, ces monstres ont cela en commun qu'ils sentent tous affreusement mauvais et qu'en dehors de la mer de sable il leur est difficile de mouvoir leur corps trop lourd.

Le ver à dents de sable

On ne sait pas grand chose de cet animal, si ce n'est que sa carapace siliceuse est réputée pour être des plus dures, et que les deux dents dont il se sert comme de défenses sont constituées d'une sorte de marbre-ivoire très résistante et très convoitée.

La langouste géante des sables

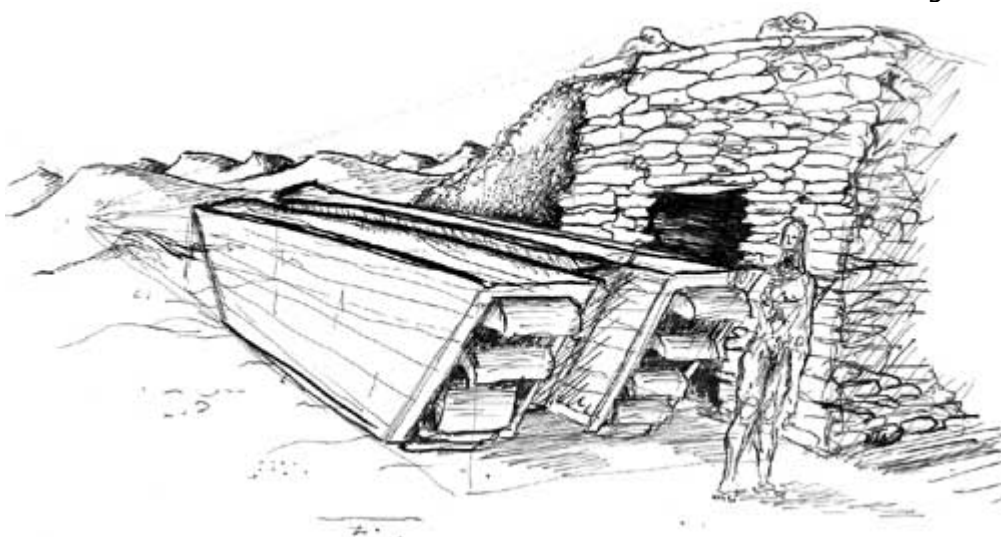
Muni de pinces de marbre d'une dureté remarquable cet animal peut atteindre dans les six mètres de long. Les lapidaires des cités du désert affectionnent particulièrement sa carapace de marbre dans laquelle ils taillent des objets allant du simple bijou jusqu'à la baignoire

En l'attendant les joueurs auront l'occasion d'inspecter le village et l'étrange construction aperçue en venant ou de converser avec le jeune cyan...

A moins que Pur'Nee, revenue à elle entre temps, ait entrepris de s'enfermer dans une cabane « *afin que personne ne constate sa laideur et son dépérissement* ».

♦ La sorcière qui se noie

Alors qu'elle est arrivée à une vingtaine de mètres du rivage l'embarcation de la sorcière se disloque sous l'action invisible d'un traître lichen de coucou (cf. l'aide de jeu « *Des Champignons et des rêves* » parue dans le numéro 12 du webzine Eastenwest). Les joueurs assisteront impuissants au lent naufrage de l'embarcation et de son unique passagère qui s'affaire en vain à grimper sur les débris de bois au fur et à mesure qu'ils s'enfoncent.





Tcha'Laï demandera alors aux joueurs de l'aider à manœuvrer le mystérieux appareil qu'ils ont eu tout loisir de voir au centre du village maintenant.

Il s'agit d'une « *barque à aller sous le sable* », un véhicule de bois armé de fer et muni d'un mécanisme complexe qu'il n'est malheureusement pas possible de manœuvrer seul. Pendant qu'un individu (Tcha'Laï) dirige le véhicule à l'aide de systèmes de gouvernails, les autres doivent actionner de grandes manivelles (quelques jets de Force pour l'ensemble de l'équipe ne seront pas de trop) pour faire avancer l'appareil. Optionnellement, à l'extérieur d'autres personnes doivent veiller à ce que le mécanisme d'arrivée d'air et d'expulsion du sable fonctionne correctement.

D'après le jeune homme, Bagamaga est suffisamment coriace pour tenir longtemps sous le sable, mais le problème viendrait plutôt de la lumière ou des bêtes... Une lumière magique tapisse en effet le fond de la mer et il ne fait pas bon y rester trop longtemps exposé. Quant aux bêtes... Mais les joueurs ont-ils le choix ? Seule Pur'Nee semble à même de les faire sortir de ce désert ! Et puis Tcha'Laï est catégorique, il connaît parfaitement cette partie des fonds marins pour y avoir plongé plus d'une fois avec son père étant jeune. Qui remettrait ses compétences en doute s'exposerait certainement à son courroux.

♦ Aïe aïe Cap'tain

Voilà donc notre équipage occupé à souquer ferme dans une atmosphère moite et propice à la claustrophobie. Sous la direction du jeune cyan le sous-sablin s'enfonce dans la mer et on entend le sable crisser le long de la coque dont les plaques de bois s'ajustent en produisant des craquements sinistres. Rapidement, les joueurs perçoivent une lumière pulsée hésitant entre rouge et bleu qui filtre au travers des jointures puis au travers même du bois. Tcha'Laï positionne le lent véhicule au juger et l'attente commence. Faisant silence, les joueurs seront à l'affût de la moindre nuance (Ouïe/ Survie désert/ -4) dans le bruit de fond que produisent la lente houle de sable sur la coque et le mouvement plus ou moins lointain d'animaux.

Finalement un bruit mat apprend aux marins que la sorcière vient d'arriver juste au-dessus d'eux. Après une fastidieuse manœuvre Tcha'Laï positionne la porte devant l'endroit présumé où elle se trouve.

Il ne reste plus qu'à ouvrir la porte et à évacuer tout le sable qui entrera. Après un travail acharné contre le sable les joueurs auront la joie de voir apparaître un pied, rapidement suivi du reste du corps de Bagamaga. La sorcière semble morte mais elle n'est qu'évanouie. Les aventuriers peuvent penser au retour à un coup de manivelle.

Bagamaga

On prétend que cette sorcière cyanne a plus de 600 ans. Etrangement cette assertion est vraie même si physiquement on ne lui en donnerait pas plus de 120. Curieusement tous les Cyans se souviennent d'elle bien qu'ils ne l'aient pas vue depuis très longtemps. C'est qu'il n'est pas une veillée à laquelle on n'évoque des histoires terrifiantes la concernant.

Bagamaga vit sur les plages de la mer de sable depuis près de 200 ans et reçoit parfois la visite de cyans qui nécessitent ses onéreux services. Avec son front incrusté de multiples pierres elle fait peur à tout le monde et sait très bien en jouer. Sa réputation tant de mauvais caractère que d'efficacité dans les arts draconiques n'est d'ailleurs pas usurpée.

Véritable personnage du désert de Tee, Bagamaga s'attend à être respectée et ménagée. Gare aux personnages qui ne le comprendraient pas. A l'inverse, bien qu'elle ne soit pas dupe, la flatterie aura l'heur de lui plaire. Surtout si elle provient de beaux jeunes hommes, fussent-ils humains. A 800 ans la vue n'est plus si bonne.

Alors qu'ils ne sont qu'à quelques encablures du rivage un coup violent ébranle la chétive embarcation de bois. Avant qu'ils n'aient le temps de reprendre leurs esprits un second coup est porté à l'arrière et l'on voit apparaître le bout d'une immense pince de marbre à travers les planches du navire qui menace de se disloquer sous l'impact. Les joueurs redoublent d'efforts pour faire avancer le véhicule cependant que le sable s'infiltre et que la langouste géante des sables tente d'extraire sa pince coincée. Elle sera traînée malgré elle sur la plage, bloquant aux joueurs la sortie du véhicule. Il faudra certainement décoincer l'animal ou attendre que ce dernier finisse de disloquer le navire pour effectuer une fuite plutôt aisée. En dehors de son milieu le crustacé siliceux n'étant pas à son aise.

Les joueurs pourraient être intéressés d'apprendre que les yeux de l'animal sont des gemmes rouges de grande pureté et qu'on y décèle très souvent des signes draconiques.

♦ Rituel

A son réveil l'ingrate Bagamaga sera de fort méchante humeur, et les joueurs ne devront leur salut qu'à l'intersession de Tcha'Laï. Une fois les explications données sur la raison de leur visite, Bagamaga s'adoucirait un peu et accepterait de procéder au rituel de double rêve. Définitivement amadouée, elle pourrait même utiliser une de ses propres gemmes d'excellente qualité pour réaliser la cérémonie. Soit dit en passant, un œil de langouste géante ferait aussi très bien l'affaire... Et un paiement attendu par la sorcière.

Après s'être purifiée à force d'encens dans sa hutte fermée Bagamaga procédera à l'encastrement de la gemme dans le crâne de la jeune fille. Immunité scénaristique, on supposera que la cérémonie se passe bien et qu'il n'est nul besoin de la recommencer avec une autre gemme. Pur'Nee sortira donc en fin de soirée de la hutte de la sorcière, un joyau enchâssé dans son front. Si son état s'est stabilisé, elle n'en est pas moins toujours obnubilée par sa beauté.

Elle sait devoir commettre un meurtre, et cela ne l'enchantait guère. Elle pourra s'en ouvrir aux joueurs au cours du repas qu'ils feront tous ensemble le soir en compagnie de leurs hôtes Bagamaga et Tchaï'Laï. Pour remercier ses sauveurs Bagamaga pourra leur offrir (leur vendre ?) un précieux objet qu'elle tient de son père : une dague qui permet de tuer sans tuer.

Dans la mesure où il est rare que les gens soient heureux qu'on occise leurs proches, cette dague a déjà rendu bien des services lors de quêtes dans la famille

de Bagamaga. Elle-même y a eu recours plus d'une fois.

La dague de non meurtre

Il s'agit d'une dague visiblement ordinaire munie d'un manche en ivoire. Son pouvoir réside dans un double enchantement réalisé au Second Âge par un cyan philanthrope et prévoyant. Dans un premier temps, la dague agit comme une arme normale et permet d'occire son adversaire. Réveillé par le sang de la victime le premier enchantement retient l'âme, l'archétype (où quel que soit le nom qu'on donne à la chose) au moment où il quitte le corps. Un second enchantement inspiré des potions de soin guérit les blessures infligées à l'individu temporairement revenu de chez les morts. Pour que chacun de ces enchantements puisse réussir il faut que la victime rate ses jets de résistance (points de rêve à -8, comme d'habitude). A l'instar des potions de soin, ce dernier enchantement s'il est réussi entraîne une courte période de catalepsie pendant laquelle l'individu qui en subit les effets semble mort... Impression renforcée par la présence des blessures.

Pour les petits malins qui gardent la dague dans leurs vêtements au cas où "ça pourrait resservir"... Sachez que comme tout objet magique, cette dague nécessite des points de rêve pour fonctionner. En l'occurrence il n'en reste plus qu'un, aussi, à moins de la recharger toute seconde utilisation n'enclenchera pas les spécificités magiques de la dague et causera des dégâts normaux !



Rien n'est encore arrêté quant à la suite des événements. Pur'Nee hésite entre errer dans le désert à la recherche d'autres tribus cyannes ou bien se rendre dans la civilisation, dont elle sait vaguement que quelques villes bordent le désert.

JE SUIS DE NULPAHR, ET VOUS DEVRIEZ Y ALLER !

Alors que la soirée est déjà bien avancée et qu'on a pas encore décidé des activités du lendemain, une caravane arrive au village. Voyageant dans la soirée et dans la matinée pour éviter les rigueurs du climat de la journée et de la nuit, la dizaine de commerçants nomades s'est vue repoussée au sud de sa route habituelle par une petite tempête de sable. Ils seront accueillis par une Bagamaga revêche et maîtresse des lieux qui compte bien profiter de cette manne commerciale pour s'approvisionner à l'œil.

Alors que la majorité des nomades organiseront le campement pour la nuit, Per-Sohn (un vendeur de riz hun, une variété de riz peu commune mais très nourrissante) leur chef viendra partager un thé avec ses hôtes autour du feu. Une fois Bagamaga rassurée sur ses gains la vieille dame ne tardera pas à s'ennuyer et à s'endormir.

Il sera alors possible de discuter plus sérieusement avec Per-Sohn et d'autres nomades qui l'auront rejoint. On apprendra que la caravane se rend à Nulpahr, une ville bâtie en bordure d'un oasis en plein désert et réputée tant pour la richesse que pour la beauté de ses habitants. A l'évocation de la grande beauté des femmes de cette ville, Pur'Nee souhaitera se joindre à la caravane afin de se rendre compte par elle-même.

Nulpahr (Intellect/ Légende -4)

Ville légendaire, joyau du Second Âge. On ne connaît pas un seul voyageur qui ait pu s'y rendre plus d'une fois tant les chemins qui y mènent sont sinueux. Réputée pour sa richesse, et pour la beauté de ses habitants, c'est le rêve des voyageurs que de pouvoir un jour la contempler.

Réussite significative : Cette ville fût bâtie en plein désert par Sheikh Yerbouti, un roi collectionneur de femmes qui voulait créer une cage dorée à ses épouses afin de les ravir au regard des autres hommes. On prétend que les habitants actuels de la cité sont tous des descendants de ce roi et de ce gynécée... ce qui tendrait à expliquer leur extraordinaire beauté, leur joie de vivre ainsi que la légèreté de mœurs qu'on leur prête...

Réussite particulière : Afin que la cité soit viable, pas moins d'une centaine de hauts rêvants furent employés à la transformation d'une grande zone de sable en eau.

Un oasis qu'on peut encore voir à l'heure actuelle et qui constitue certainement le plus beau trésor de la cité.

Les marchands lèveront le camp bien avant que le soleil ne fasse son apparition. Les joueurs seront bien entendu, les bienvenus dans la caravane, et le fait d'avoir une cyanne qui semble civilisée parmi eux achèvera de rassurer les commerçants. Qui mieux qu'un cyan pourrait traiter avec les occasionnels pillards cyans ?

♦ La courte traversée du désert

Après avoir remonté les sables coulants une bonne demi-heure, les marchands s'arrêteront pour franchir le gué de sable. Un jet de Vue/ Survie désert à -3 permettra de constater qu'à cet endroit le sable semble en effet plus mat et qu'il semble s'écouler un peu moins vite. Les voyageurs apprendront des nomades qu'une surélévation rocheuse permet ici de passer à pied, mais que la traversée est fatigante et dangereuse. De fait, les commerçants dérouleront des tapis d'un bout à l'autre du cours de sable en guise de pont.

La marche reprendra aussitôt l'obstacle franchi et les tapis re-enroulés. Le GR désireux de faire durer la traversée pourra le faire à loisir en alternant des phases de repos en journée (couchés sous les tapis enterrés sous le sable) et de nuit (sous les tentes et les tapis) avec des phases de marche au matin et au soir. Il pourra aussi imaginer une attaque de la caravane par des cyans d'une autre tribu que celle de Pur'Nee.

Enfin, à l'horizon on distinguera à la fois la silhouette d'arbres et de remparts : les voyageurs, crasseux et fourbus, atteignent enfin Nulpahr.

NULPAHR

♦ L'oasis de Nulpahr

La ville s'est construite autour d'un oasis artificiel présentant une forme hexagonale d'une trentaine de mètres de côté. Sur un des bords on peut admirer un palais de marbre blanc et d'or dont l'architecture et la facture remontent visiblement au Second Âge.

En face de cet édifice des canaux creusés bien plus récemment drainent l'eau du bassin vers des jardins potagers. De part et d'autre de la pièce d'eau l'oasis semble laissé à l'abandon ; ces allées sauvages servent en fait de lieu de promenade et de rencontre pour les autochtones.

Les habitations se sont construites autour du palais et se sont étendues sur sa droite le long du bassin (en particulier le quartier des plaisirs est construit au bord de l'oasis.). Au début du Troisième Âge des remparts de bois et de marbre (le bâtiment arrière du palais a été démoli pour réaliser l'enceinte) ont été érigés pour se protéger des attaques des nomades du désert et des cyans. Par la suite quelques maisons se sont construites contre les murailles externes.

Chaque année et de manière continue des milliers de caravanes se retrouvent en effet ici pour y vendre, y acheter ou y échanger des marchandises.

Nombre d'autochtones ont ouvert échoppes où ils stockent des marchandises et font les intermédiaires entre les diverses caravanes s'échelonnant dans le temps, si bien qu'en définitive on peut trouver quasiment de tout dans cette ville perdue au milieu de nulle part.

♦ Les gens de Nulpahr toujours se marrent

Comme on le devine, la vie dans cette ville est particulièrement facile. On y croise une foule bigarrée et heureuse. La place du marché est toujours bondée par des commerçants nomades et les échoppes des commerçants Nulpahriens. Les natifs sont eux-mêmes très différents les uns des autres en raison des étoffes et des multiples autres denrées auxquelles ils ont accès. Ils partagent cependant quelques caractéristiques tels qu'une flagrante beauté et un hédonisme forcené vraisemblablement lié avec leur existence aisée et la bonne santé.



Actuellement le palais est occupé par la Ondrya Fidelouve, dirigeante officielle de la ville et prétendue descendante de son fondateur. Ce n'est cependant un secret pour personne que les décisions sont prises par Ima Levach son ventripotent conseiller. Cela dit tout le monde s'en fiche dans la mesure où la garde royale fait son travail en n'intervenant que très peu dans les affaires quotidiennes si ce n'est pour faire respecter l'ordre.

En outre, les impôts sont inexistantes, la plus grande source de revenus provenant des taxes prélevées sur les commerçants étrangers, car fait incroyable, bien qu'elle n'ait rien à vendre, la ville est un grand centre de commerce.

De fait, une bonne moitié de leur existence et de leurs journées tourne autour des loisirs et des plaisirs en tous genres. En journée par exemple, lorsque la chaleur se fait plus accablante, bon nombre de Nulpahrien se réfugient dans les sentiers et les frais bosquets de l'oasis où ils convolent galamment et à loisir. En soirée, ce serait plutôt les fraîches ruelles et les chauds établissements du quartier des plaisirs qui trouveraient leur assentiment.

Ce quartier qui fait à lui seul près de la moitié de la cité est entièrement dévolu aux loisirs. On y trouve de tout, des établissements les plus huppés à la simple auberge.

Ceux qui sauront chercher (ou se faire plumer) découvriront même des tripots clandestins incroyablement mal famés. Les divertissements sont eux-mêmes très divers, du chant et de la déclamation de poésie le visiteur pourra passer à la nourriture (et il y a le choix...), aux bains, aux jeux en tous genres pour finir dans une des nombreuses maisons de passe, spécialité de la ville. Tout ici est fait pour le plaisir tant des riches habitants que des nombreux voyageurs. A savoir néanmoins, les mœurs ont beau être légères on en est pas moins pudique. S'il n'est pas indécent de convoler avec qui vous plaît, il est incorrect et facilement réprimandé d'être trop démonstratif. La garde de la ville est là pour faire place nette.



De quartier en quartier ils finiront par rencontrer la seule personne qui puisse satisfaire la cyanne : Dona Yr, une magnifique demoiselle de 17 ans et surnommée "la perle du désert" par tous ses clients.

Dona Yr

Originaire de la vallée de L'Aïka Dona, Yr est arrivée à Nulpahr il y a trois ans avec une caravane de vendeurs de champignons. Attaqués par des brigands du désert seuls quelques rescapés parvinrent à destination. La grande beauté de cette étrangère devait attirer et intriguer bien des Nulpahriens, si bien qu'en à peine un an on lui a connu une cinquantaine d'aventures. Afin de ne pas laisser faner cette jolie fleur du désert, Mme Claude, une brave dame que le gâchis de tant de potentiel attristait, proposa à la jeune fille de venir exercer dans son établissement. A l'heure actuelle, Dona Yr officie toujours dans l'auberge de doux minou, une des plus huppées de Nulpahr où un tête à tête avec la belle peut valoir bien de l'or. Son passé récent d'arpenteuse de trottoirs lui a en outre offert

une notoriété certaine ainsi que le doux surnom de perle du désert.

♦ Arrivée en ville

Les voyageurs trouveront certainement de la place dans les auberges de la ville dont une bonne partie sont attenantes au quartier des plaisirs. Dès ce moment ils pourraient commencer à se désintéresser du sort de Pur'Nee pour reprendre la route avec une autre caravane ou simplement vivre leur vie dans la grande cité. Néanmoins, s'ils ne sont pas trop ingrats ils comprendront qu'il leur faut maintenant agir comme chaperon de la jeune cyanne pour qui la vie citadine est une totale inconnue.

Nul doute en outre que livrée à elle-même, elle finisse rapidement droguée et vendue comme attraction érotique et exotique dans un quelconque établissement à quelques pas de là. Qui ne paierait pas pour une créature si belle et cyanne de surcroît ? Et cette gemme qu'elle arbore au milieu du front doit bien valoir une fortune...

Les PJs devraient donc suivre une Pur'Nee de plus en plus désespérée de ne voir que des gens certes beaux mais pas au point de la stupéfier.

♦ Au doux minou

A Nulpahr ceux qui ne pratiquent pas le commerce des denrées pratiquent celui de la chair, les deux n'étant pas forcément mutuellement exclusifs d'ailleurs. Bien des voyageurs pourraient être choqués par l'ampleur du trafic et du commerce que cela représente, la plupart d'entre eux sont néanmoins très heureux de pouvoir en bénéficier en tant que clients.

De fait, dans certaines rues du quartier des plaisirs, on peut remarquer de belles dames (et de beaux messieurs) qui semblent attendre quelque chose ou quelqu'un. Néanmoins la plupart de ces commerces sont exercés dans des maisons closes de plus ou moins bonne réputation.

L'auberge du doux minou est un de ces établissements les plus huppés de la ville. On peut y avoir un peu d'intimité pour des tarifs variant de 1 à 10 sols.



Inutile de dire que pour y entrer il faut montrer patte blanche ; être introduit par un ami ou savoir s'y prendre avec Mme Claude, la patronne, qui gère son affaire d'une main de fer (dans un gant de velours, s'entend). Mme Claude, paraît-il, était académicienne dans son pays, la haute Poussye. En s'installant à Nulpahr elle a importé le savoir-faire millénaire de sa contrée d'origine qu'elle s'évertue à enseigner à ses protégées. Allant tranquillement sur la cinquantaine, elle fait montre de goûts discutables en matière vestimentaire, et porte un avis définitif sur toute chose. Bien que sensible à la flatterie, elle ne perdra pas le nord quant à ses intérêts. Maniaque de la propreté, pour le moins une manucure s'imposera avant de la rencontrer.

♦ Élargissement

Si les joueurs décident d'aider Pur'Nee dans l'accomplissement de sa quête ils vont devoir approcher Dona Yr.

Les solutions qui viennent le plus simplement à l'esprit sont de l'attendre à l'extérieur (ce qui pourrait prendre un certain temps et s'avérer assez embêtant dans la mesure où elle est systématiquement accompagnée), de la rencontrer dans son domaine (comment faire entrer Pur'Nee ? En essayant de la vendre ?) ou encore de la pousser à sortir (par un mot ou en lui parlant à une fenêtre) pour lui tendre un piège. Il faudra en outre prévoir un plan de repli dans le cas où quelqu'un interviendrait dans l'intervalle où la jeune fille sera inconsciente et que ses blessures se refermeront.

Finalement, rendue à sa nature cyane Pur'Nee deviendra rapidement distante envers ces personnages qu'elle ne comprend plus vraiment et reprendra le chemin du désert à la recherche des siens. Un jet de Vue/ Orfèvrerie à -1 aura en outre permis aux joueurs de remarquer qu'une fois la quête accomplie, la pierre de Pur'Nee s'est mise à briller d'un éclat constant.

ANNEXE (OU COMMENT DELAYER)

Ce scénario a été écrit dans l'intention de l'insérer comme second volet de la tétralogie des "Quatre pièces de rêve en forme de puzzle". Une des contraintes imposées par cette série de scénarios étant qu'ils soient tous réalisables en une soirée, c'est dans cette optique que le présent document a été rédigé.

Il est néanmoins apparu en cours de rédaction que l'adjonction de quelques éléments permettait d'envisager une aventure plus intéressante. Mais plus longue. Le GR qui souhaiterait étoffer quelque peu son voyage trouvera quelques pistes ci-après.

♦ Allonger la sauce au sable

Le scénario pourra commencer par une introduction dans le désert afin de faire sentir aux joueurs la lente agonie de leurs personnages. Cela renforcera certainement leur sensation de gratitude envers Pur'Nee, mais risque aussi de prendre un peu de temps sur la partie et pourra être senti par certains comme un peu dirigiste. Un bon compromis consisterait dans une introduction narrative de la part du MJ.

♦ A propos de la dague

D'un point de vue scénaristique, la dague n'était là que pour ôter les scrupules aux joueurs les plus réticents à commettre le meurtre ou à s'en rendre complice bien que nombre d'entre eux n'y verraient malheureusement aucun mal.

Si le plus simple est de remettre la dague à Pur'Nee directement au début du scénario, il serait bien plus intéressant d'en faire un élément clé quitte à ajouter une partie dans laquelle les joueurs chercheraient, ou simplement trouveraient cet objet.

Dans la mesure où la dague n'est plus fournie à Pur'Nee au début de sa quête il faudra trouver un moyen de masquer aux joueurs l'inéluctabilité du crime. Le plus simple est de considérer que Pur'Nee est en rêve lumineux depuis si longtemps qu'elle n'a jamais réellement été sous l'influence de la mémoire bleue. Pire que cela, elle n'a jamais été en quête ni assisté à la moindre quête de ses semblables. Aussi, une fois le rituel accompli elle aura la forte intuition qu'il lui faut rencontrer de belles personnes, ce sera même pour elle un élan irrésistible comparable par exemple à la passion de toute une vie que certains conçoivent pour l'opéra.

L'idée est que ne découvrant son but qu'une fois la cible découverte, elle ne pourra pas parler du meurtre aux joueurs. Quant aux autres cyans ils restent méprisants à l'égard des PJ, aussi sont-ils évasifs dans leurs réponses aux quelques questions que les joueurs pourraient oser leur poser.

De leurs premières enquêtes à Nulpahr les joueurs comprendront que les femmes les plus belles ne sauraient être ailleurs que dans le palais, c'est du moins ce que soutiendront la plupart des gens interrogés dans la rue. Il faudra alors s'arranger pour y pénétrer, ce qui ne sera pas bien difficile en vertu de la beauté étourdissante de Pur'Nee qui ouvre bien des portes dans une cité où l'aspect physique a vertu de clef. C'est dans le palais que les joueurs découvriront la dague de non meurtre et son mode d'emploi. Il s'agit d'un trésor de famille ayant appartenu au fondateur de la ville comme en attestent les nombreux tableaux. Quant à ses propriétés on les connaît par de nombreuses légendes, dont la principale

prétend que le sheikh se serait "donné la mort" avec cette dague devant des assassins venus le supprimer. Ayant appris l'identité des commanditaires de son assassinat il put tout à loisir se venger dès son retour au monde des vivants.

Décus de n'avoir trouvé au palais aucune beauté qui satisfasse Pur'Nee, les joueurs sont sur le point de baisser les bras lorsqu'ils entendent une rumeur concernant la présence d'une beauté sans nom surnommée la perle du désert dans un de ces lupanars de luxe réservés aux natifs. Au premier coup d'œil, ou simplement en se trouvant à une centaine de mètres de Dona Yr, la cyanne comprendra soudainement le fin mot de ses aspirations. Son appréhension particulière de la mort lui posera quelques problèmes de conscience et elle décidera de s'en ouvrir à ses compagnons avant de commettre un acte répréhensible... Pas d'autre solution que de retourner au palais pour y voler la dague.



© Ghislain Thiery

L'amant de Lassa

Un scénario pour Elric/Stormbringer par Benjamin Schwarz

Alors qu'ils arpentent une route montagneuse les joueurs sont assaillis par des bourrasques de vent. Obligés de s'abriter dans un village perdu battu par la tempête ils partageront leur table avec un mystérieux mort.

Prisonniers du vent, ils seront amenés à participer à la destruction de l'entité qui le génère pour pouvoir partir. Parallèlement, une enquête sur fond de grincement de bois et de claquement de volet leur apportera peut-être des révélations sur l'identité du mort et sur les causes de son décès.

Ce scénario est prévu pour être inséré dans une campagne au cours d'un déplacement des personnages. L'action se déroule en Jharkor et suppose que les personnages doivent franchir un col montagneux. Il sera néanmoins facile de transposer l'histoire dans tout autre endroit permettant le huis clos. On pourra par exemple imaginer une île sur laquelle les joueurs auraient été échoués par une violente tempête, Alekan pourrait alors par exemple être un prélat des îles Pourpres.

PRELUDE A LA TEMPETE

♦ L'ami du vent

Alekan Marnoufian est né au village de Jhakoria, dans ces montagnes qui bordent le nord ouest du pays. Simple fils de pâtre il avait néanmoins le don naturel de converser avec le vent. Il fût conscient de cette différence dès l'âge de dix ans, et quitta le village natal à douze ans profitant du passage d'un voyageur. Arrivé à Dhakos il entra au service d'un mage qui, remarquant son potentiel, résolut d'en faire son élève. Particulièrement doué Alekan entra au service personnel d'un conseiller du roi à 16 ans et au service du roi lui-même à 19. La magie n'est certes pas bien vue en Jharkor, mais rares sont les nobles à se passer totalement de ses services.

Magicien émérite et puissant, il sut s'illustrer tant par son art que par ses prises de position dans la politique de son pays. Mais las de cette vie d'intrigues, fatigué par la constante course au pouvoir et les efforts à produire pour ne pas se laisser déborder par les événements et par les rivaux, il quitta en secret le faste de la capitale pour une retraite paisible dans ses montagnes natales quelques vingt années après les avoir quittées.

Son retour au village après une si grande absence et une destinée hors du



Jhakoria

commun ne fut pas sans poser de problèmes pour cette population de bergers.



La haute condition de l'individu, ses manières, sa culture, sa richesse et les pouvoirs magiques qu'on lui savait constituaient tout à la fois un frein à son insertion et un rempart naturel du type de celui qui existe entre un noble et ses serfs ou entre un patron et ses employés.

À son arrivée Alekan reprit la maison familiale à l'écart au-dessus du village, et se fit aider pour les rénovations. Entretenu par les villageois pour ce qui était des produits de première nécessité, il vivait en marge du village et de ses habitants. Il lui arrivait cependant de faire office de soigneur, usant souvent de magie pour ce faire. Si bien que les villageois dans leur ensemble en vinrent à le respecter tout en continuant de le craindre.

En dehors de ses rares occupations « sociales », Alekan passait son temps entre de parcimonieuses visites (un ou deux amis intimes, conseillers à la cour ou magiciens, vinrent lui rendre visite dans sa retraite), de nombreuses lectures (bon nombre d'ouvrages lui furent apportés par son démon de désir) et essentiellement en conversations avec une vieille connaissance. En effet, dès le premier mois qu'il passa dans la montagne l'esprit de l'air avec lequel il discutait dans son enfance vint le contacter.

Les deux êtres devaient alors se vouer une grande amitié. De manière générale, Alekan était doux avec tout le monde.

Il n'y a guère que les humains qui ne lui avaient rendu cette douceur.

De fait le magicien entretenait de véritables liens d'amitié avec ses démons, ses élémentaires ou ses animaux, se gardant généralement des hommes dont il était las.

♦ Qui sème le vent

Au fil du temps un mélange de jalousie et d'histoires anciennes, souvent inventées, contribuèrent à désacraliser le mage, nul n'est prophète en son pays. C'est ainsi que le jeune berger Malek, jaloux de l'intérêt que portait sa promise, Myrnia, à Alekan vint le trouver et sous l'effet de la colère lui fracassa le crâne à l'aide de son bâton ferré de berger.

Effrayé par son geste le jeune homme s'en fût tout raconter à Beltram, son meilleur ami qui prit les choses en main. Beltram jeta le corps dans une ravine afin de maquiller le crime en accident et recommanda à Malek de se taire.

Quelques heures plus tard, le vieux Kalish découvrit le corps sans vie et avertit les villageois. Sous une brise persistante, ils remontèrent le corps de la ravine et le portèrent à l'auberge pour la veillée funèbre. Dans l'après-midi, sous un vent de tempête sans cesse croissant, les villageois allèrent fouiller et piller la maison du défunt.

DANS L'ŒIL DU CYCLONE

Le massif de la fatalité, tout au nord de la chaîne ouest de Jharkor est connu pour sa hauteur et la forme tourmentée de ses pics. À son extrême nord, il constitue une frontière naturelle entre Jharkor et Tarkesh que seuls quelques rares cols permettent de franchir. De tous ces cols, celui de Jhakoria est le plus utilisé. À 1 200 mètres d'altitude, il est facilement praticable près de quatre mois par an et impraticable seulement quatre autres mois.

Le hameau de Jhakoria situé quelques lieues sous le col en garde l'accès. Appuyé contre les contreforts rocheux, le village est constitué d'une trentaine de masures dont quelques-unes creusées pour partie dans la roche.

Il est bordé par une falaise d'un côté et par une petite plaine escarpée s'achevant par un à-pic vertigineux de l'autre. Tout autour le relief est très accidenté.

Le hameau est une étape obligée sur la route entre Sequalaris et les premières agglomérations de l'ouest Tarkeshi. Une route que les voyageurs et surtout les commerçants n'hésitent pas à prendre pour gagner du temps. C'est pourquoi on peut trouver une auberge à Jhakoria. Le passage de marchands explique aussi pourquoi des marchandises variées arrivent tout de même dans cet endroit reculé.

Le village est peuplé de rudes montagnards. Presque tous les hommes sont bergers et vont faire paître leurs bêtes dans d'autres pâturages à la belle saison, ne rentrant que pour l'hiver.

Si bien que pendant la saison d'ouverture du col le village est peuplé principalement de femmes. Mais à l'arrivée des joueurs les hommes viennent pratiquement tous de rentrer.

♦ Kalish

Âgé d'une cinquantaine d'année, Kalish est un ancien ami des parents d'Alekan. C'est vraisemblablement pour cette raison qu'il est, avec sa nièce Myrna, le seul villageois à avoir eu des relations amicales avec le mage. Au fil des jours il était même devenu l'intermédiaire entre Alekan et les craintifs villageois.

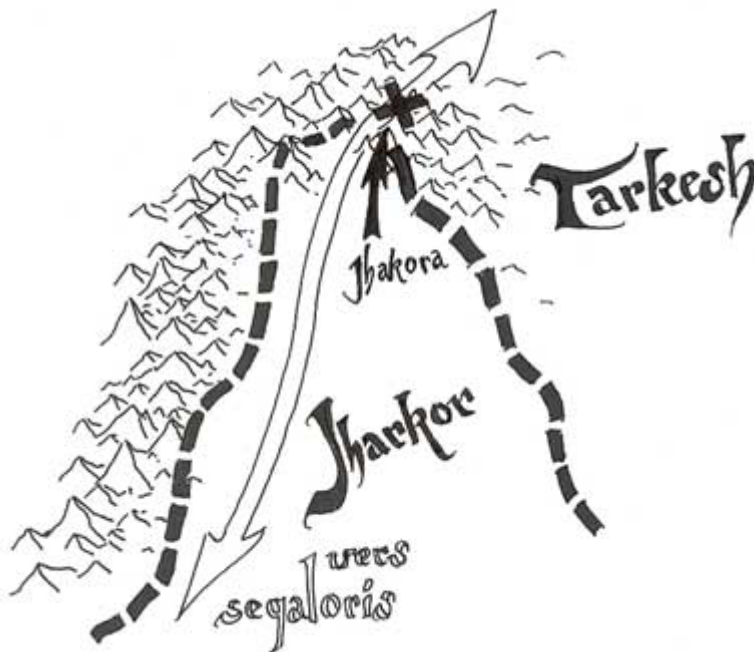
En dehors de ces attributions, Kalish venait aussi pour le pur plaisir de goûter la compagnie du mage trop érudit pour être bien compris des rudes bergers des montagnes. Les deux hommes s'asseyaient souvent le soir devant la masure d'Alekan pour discuter ou jouer en fumant la pipe ou en buvant une liqueur précieuse offerte par le sorcier. Le vieil homme parlait alors des anciens jours, s'attardant sur la vie des parents et des grands-parents du magicien. Et le magicien racontait parcimonieusement son histoire, s'attardant plus facilement sur des détails géographiques ou sur ses voyages que sur ses pérégrinations politiques, son histoire personnelle ou la magie. En bon Jharkorien, le mage était un être secret.

Kalish est au courant du vol perpétré par les villageois et il le comprend sans l'approuver. Il est vrai que de son temps les gens savaient vivre et que ça ne se serait pas passé ainsi, mais dans le même temps les conditions de vie sont si dures, et il faut bien que ces richesses profitent aux vivants. En tout cas, lui, n'a pas participé au vol et n'en fera pourtant pas mention devant des étrangers, après tout mieux vaut que cet or profite au village.

Et puis s'il parlait qui sait de quoi seraient capables ces étrangers. Sans compter la réaction des autres villageois à son encontre.

Au village Kalish est le meilleur interlocuteur pour discuter d'Alekan. Il y a de forte chance pour que les joueurs le rencontrent à l'auberge en veillée funèbre à proximité du corps.

♦ Myrna



À 17 ans Myrna présente un physique plutôt avenant pour qui sait faire abstraction des cales et de la crasse dûs aux rigueurs de son travail de bergère. Son grand-oncle Kalish avait obtenu qu'elle s'occupe des tâches ménagères du mage. Outre l'apport d'un salaire substantiel pour cette région éloignée, cela avait permis à

Myrna de côtoyer le mage.

Elle l'avait rapidement apprécié, et ces derniers mois elle en était même venue à espérer obtenir son affection et pourquoi pas, à devenir sa femme. Les mauvaises langues diront que son grand-oncle n'en espérait pas moins et qu'en la plaçant là haut ses intentions n'étaient pas si innocentes que cela. Bien qu'ayant surpris une ou deux fois le mage en compagnie d'une mystérieuse femme à la beauté inégalable, elle ne désarma pas et en devint même plus provocante dans ses approches. Une tactique qui semblait porter ses fruits.

Bien entendu la situation n'était pas du goût de Malek, le jeune homme qui avait su séduire la jeune fille avant la venue du mage. Il était presque certain jusqu'à peu que les deux jeunes gens finiraient par convoler en juste noce, mais dès qu'elle fut entrée au service du mage Myrna commença à s'écarter de son ancien prétendant. D'autant plus depuis que celui-ci était parti en transhumance.



À son retour s'en suivirent quelques scènes qui pourraient permettre de convaincre facilement la jeune fille de la nature douteuse de l'accident. La fougue de la jeunesse étant propice à bien des erreurs, si elle en venait à concevoir le moindre doute Myrna pourrait provoquer un scandale et un grand déballage.

Comme la majorité des villageois, elle a fait partie des pillards. Tout d'abord pour que les autres ne raflent pas tout, mais surtout prétendra-t-elle, pour conserver des souvenirs. Elle pourra en outre mettre naïvement la puce à l'oreille des joueurs au cours d'une conversation. Elle pourra par exemple révéler les gages que le mage lui versait ou les achats qu'il lui arrivait de faire lors de passage de marchands : fines étoffes, liqueurs, objets de luxe... Autant d'éléments que les joueurs pourront s'étonner de ne pas trouver dans la maison d'Alekan.

♦ Malek

Jeune berger de 19 ans Malek est une force de la nature. D'un naturel plutôt serviable et sur lequel personne ne tarira d'éloge au village, il est atteint d'un complexe d'infériorité intellectuelle que la présence d'Alekan n'a pas arrangé. De fait ce paisible colosse est prêt à s'emporter et à devenir violent pour peu qu'on lui donne l'impression de se moquer de lui ou qu'on le mette à court d'argument... Ce qui est malheureusement arrivé à Alekan.

À son retour de transhumance huit jours auparavant Malek n'a pas mis longtemps à se rendre compte que la femme qu'il convoitait lui échappait. Comprenant que cette dernière était éprise du mage il résolut d'aller le voir pour lui enjoindre de lui céder la place. Amusé de cette singulière requête et peu habitué à cette candeur l'ancien homme de cour aurait eu un léger sourire mal interprété par le berger. Il n'en fallut pas plus à Malek pour frapper violemment celui qui se moquait de lui.

Partagé entre l'envie de se vanter d'avoir su se débarrasser si facilement d'un si puissant rival et la peur que lui inspire son geste le berger a jusqu'à présent résolu de se taire. Il en a d'ailleurs été convaincu par son meilleur ami à qui il s'est confié. Les récents événements (le vent surnaturel et les morts inexplicables des jours prochains) le dépassant complètement, contribuent à le maintenir dans cet état d'esprit, le rendant néanmoins de plus en plus faible moralement et à fleur de peau.

♦ Beltram

Beltram a 19 ans comme Malek dont il est le meilleur ami. Moins bien doté physiquement que lui, il est par contre beaucoup plus solide moralement et doté d'un pragmatisme aiguisé. C'est lui qui s'est chargé de maquiller le crime, en profitant au passage pour être le premier à « visiter » la maison du mort. Par la suite, lorsque d'autres villageois eurent la même idée, il s'arrangea pour que cela s'ébruite, favorisant un pillage collectif, propre à rendre tous les villageois complices. De cette manière, il s'assurait que ses concitoyens resteraient muets dans le cas d'une enquête (à redouter, étant donné l'importance du mort confirmée par la nature de ses rares visites.). En outre, n'ayant pas participé aux vols avec les villageois, Beltram et Malek n'en sont que plus au-delà de tout soupçon.

♦ Asashash

Il s'agit d'un élémentaire très ancien qui habite le massif depuis des millénaires, régnant sur la moindre brise et le moindre sylphe qui en caresse les roches et les plaines. D'une certaine façon il a élu domicile aux alentours du col de Jhakoria où il s'amusait du spectacle que lui offrait l'activité des humains.

Stupéfait que l'un d'eux puisse comprendre son langage et reconnaître son existence Asashash fut très peiné de constater le départ de ce jeune interlocuteur privilégié. Aussi, fut-il joyeux de le voir revenir quelques années (quelques instants pour lui) plus tard. Au fil des jours et des conversations l'esprit du vent conçut une certaine forme d'amitié pour le mortel.

Asashash considère les humains de la même façon qu'un humain considère une fourmi : un organisme qui meurt après une existence aussi rapide qu'active et incohérente. À l'inverse, il considérerait Alekan à niveau d'intelligence égal.

Ayant découvert le corps sans vie de son ami et assisté au maquillage du crime par Beltram, Asashash a conçu une grande colère à l'égard de la communauté humaine dans son ensemble, ne faisant pas la distinction entre une fourmi et la colonie entière.

L'élémentaire ne comprend pas la notion de propriété, mais il considérerait la maison d'Alekan comme un lieu sacré où les autres humains ne se rendaient jamais à quelques exceptions près. De fait, la mise à sac de la maison est pour lui assimilé à un acte de désacralisation très grave.

Concrètement pour entendre l'esprit du vent les personnages auront droit à un jet de (POU -18) par jour, modulé par le nombre de jours passés dans le village et limité à 4 jours. Par exemple, un personnage à 16 en POU n'entendra rien que le vent les premiers jours. Il aura par contre $(16-18 + 3) \times 5 = 5\%$ de chances de l'entendre le troisième jour, et $(16-18+4) \times 5 = 10\%$ de chance tous les jours à partir du quatrième passé dans les montagnes.

Sur une réussite, le personnage a de temps en temps l'impression d'entendre des voix. Il comprendra rapidement que ces voix sont comme produites par les sifflements du vent. Une myriade de voix qu'on assimilerait volontiers à des âmes tourmentées réclamant vengeance. Des mots tels que « **assassins** », « **vengeance** » ou « **à mort** » reviennent sans cesse. Plus attentif, et avec un second jet avec un bonus de 25 % le personnage sera à même d'entendre toutes les phrases et d'entrer en contact avec l'esprit du vent. On pourra considérer qu'un individu ayant des sylphes est déjà habitué au langage du vent et aura droit à un bonus supplémentaire de 25 % pour tous ses jets.

En outre, si un des personnages possède un sylphe, il pourra l'interroger et se faire une idée du problème. Il s'entendra certainement susurrer à l'oreille quelque chose du genre de « *ma mère est triste et a de la peine* ». Asashash est néanmoins un esprit du vent bien trop puissant pour s'entretenir avec un simple sylphe, et il ne sera pas possible d'établir un contact par sylphe interposé.



Asashash

Asashash est si puissant qu'il pourra être pris pour Lassa elle-même par des magiciens ignorant l'existence d'aussi gros élémentaires. Une simple discussion avec l'élémentaire ou une bonne connaissance du domaine pourra dissiper le malentendu.

Tout au long de l'aventure des personnages particulièrement réceptifs auront la possibilité de comprendre que le vent est comme « habité », voir même de converser avec Asashash (**cf. encadré**). Une des façons de réussir ce scénario est justement d'apaiser l'esprit du vent, et pour ce faire, il faut bien discuter avec lui.

L'élémentaire sera surpris qu'un autre être humain puisse converser avec lui, il sera alors facile d'apaiser son courroux pour peu qu'on lui montre suffisamment de déférence et qu'on se plie à ses doléances. Après tout, quel intérêt d'écraser la fourmilière ?

Les motivations d'Asashash sont assez simples : il souhaite que son ami soit traité avec les honneurs. En particulier son corps ne devra pas être mis en terre, domaine de Grom qui pourrit et dénature corps et esprit.

Il devra être brûlé dans sa maison, avec tous ses objets, y compris ceux qui lui ont été dérobés. L'esprit ne sait bien sûr pas exactement ce qui appartenait à son ami, si bien qu'il sera facile de le berner.

Il sera possible d'avoir des précisions sur divers événements, mais les informations sont toujours limitées. D'une part Asashash n'est pas omniprésent, d'autre part, il ne sait pas faire la distinction entre deux humains, pour lui ils se ressemblent tous.

Ses seuls éléments de comparaison concernent des critères tels que l'odeur, la façon dont leurs cheveux flottent ou encore la densité du corps ou sa prise au vent...

L'élémentaire n'a aucune raison de mentir et d'ailleurs c'est un artifice qu'il ne connaît pas. Il se bornera à répondre aux joueurs si cela lui agréé, et il les ignorera sinon.

Si les joueurs sont insultants il n'hésitera pas à défouler sa puissance sur eux (compter l'effet local d'une vingtaine de sylphes pour une petite colère).



Mais ne sera pas pour autant excessivement rancunier.

En particulier, il les oubliera rapidement après les avoir perdus de vue.

AU VENT MAUVAIS

En montagne les orages sont aussi violents que soudains et il convient de bien choisir sa période pour franchir les cols. Conscients de ces problèmes les personnages ont attendu que le temps soit clément pour entreprendre leur voyage, et on leur aura d'ailleurs garanti que les orages en cette saison étaient rares, bien que la belle saison touchât à sa fin. Pour la traversée, les PJs auront d'ailleurs pu s'adjoindre les services d'un guide.

Pour égayer la promenade montagnarde il est tout à fait possible que les joueurs rencontrent de ces pillards qui parcourent les montagnes aux environs de cette petite route pour en attaquer les marchands. Ils sont assez bien organisés mais pas très courageux. S'ils comprennent que les joueurs opposeront une résistance farouche et qu'en plus ils ne sont pas marchands ils préféreront la fuite à la blessure.

♦ Marchant sous le vent

Depuis quelques jours qu'ils marchent, c'est le grand beau temps, et ce matin encore ils sont partis confiants. Ils savent que ce soir ils arriveront au village de Jhakoria, et leur bonne humeur n'en est que plus grande. Ce village est le premier qu'ils verront depuis deux jours, et le col à franchir se situe juste au-dessus. Lorsqu'ils reprendront la route le surlendemain se sera enfin en descente.

Mais en milieu d'après midi le vent se lève d'un coup. Asashash est énervé par la mort de son ami, et le ballet irrespectueux des villageois qui pillent sa demeure ; sa colère monte, et avec elle l'ouragan. En quelques instants les voyageurs doivent faire face à une véritable tempête. Dès lors un seul objectif, arriver au village avant la nuit.

Curieusement, malgré la fureur du vent, le ciel ne se couvre pas, si bien qu'alors que les joueurs arrivent en vue de Jhakoria la luminosité a à peine commencé de baisser. Quelques lumières sont visibles ça et là derrière fenêtres et volets, et le vent continue de

souffler en rafales produisant des sifflements sinistres. Les joueurs ont froid et hâtent le pas dans la descente vers le village.

♦ L'Auberge aux quatre vents

C'est certainement le premier bâtiment que visiteront les joueurs. L'auberge est construite sur deux étages. Le second étage s'enfonce de quelques mètres dans la roche et comprend quatre chambres au confort moyen. Au rez-de-chaussée se trouvent le cellier, et les cuisines, ainsi qu'une grande salle donnant sur l'extérieur et tenant lieu de salle commune. Les villageois s'y rassemblent en soirée pour jouer et boire, et lorsqu'il y a des voyageurs, en soirée on pousse les bancs à l'extrémité de la salle pour y étendre des paillasses.

À leur arrivée dans la salle commune, les joueurs pourront remarquer qu'un corps habillé d'une robe pourpre est étendu sur une table dans un coin de la salle. Il est bordé de quelques bougies et de quelques bouquets. Trois personnes, Kalish, Myrna et sa mère, sont là à veiller Alekan. Une dizaine d'hommes sont attablés devant des chopines, aussi loin du mort que l'exiguïté du lieu le leur permet.

À l'arrivée des étrangers tous se sont tus, mais au cours de la soirée il sera aisé de comprendre aux regards haineux qu'il n'est pas du goût de tout le monde de boire une bière en compagnie d'un mort. Avec une bonne ouïe et un peu d'indiscrétion on pourra en outre entendre quelques rumeurs concernant le mort. L'individu n'était clairement pas apprécié.

Certains en parlent comme d'un étranger, d'autres comme un enfant du pays, mais un fils indigne.

Après un rapide examen du mort on saura que c'est certainement une blessure à la tempe qui est à l'origine du décès. Avec un examen plus approfondi on découvrira bon nombre d'autres contusions sur tout le corps, mais un médecin remarquera qu'elles ne sont pas aussi bleues et ensanglantées qu'elles le devraient...



Les montagnards sont peu loquaces, mais ils ne dédaigneront pas la conversation, pour peu qu'on n'entre pas trop dans le détail concernant le mort et qu'on paye son coup à boire. Les PJs pourront apprendre ici que le mort était un individu étrange qui habitait au-dessus du village, une sorte de guérisseur qui vivait en ermite. Au cours de la soirée, et plus certainement au cours du séjour des joueurs, les villageois deviendront moins méfiants et leurs confidences plus précises. Toutefois, superstition oblige, personne ne souhaitera parler en présence du mort et il faudra soit attendre l'enlèvement du mort le lendemain midi ou convaincre un de ces méfiants villageois de continuer la conversation dans un autre lieu.

On pourra apprendre en particulier que l'individu était issu du village mais avait eu un comportement étrange dès l'enfance, restant toujours seul, ne se mêlant pas aux autres enfants. Il avait disparu un beau jour il y a une vingtaine d'années, et reparut il y a de cela à peine deux ans. Il paraît qu'entre-temps il aurait fréquenté la cour à la capitale.

De manière générale, le commun des habitants s'attardera plus facilement sur la bizarrerie d'Alekan que sur ses points positifs. Les médisances iront bon train. Pour certain, Alekan est responsable de la mort de ses parents, pour d'autres c'était très certainement un agent du chaos, et puis s'il s'est enfui de la cour ce n'est pas pour rien ! Toujours est-il, que c'était une vraie menace pour le village... Quant à Malek il aura bien du mal à cacher sa colère envers le mage. Convenablement travaillé, il pourrait même faire part de ses griefs d'homme jaloux.

Tous les villageois qui auront pris part au pillage ou en auront entendu parler auront soin de masquer le fait. L'alcool aidant, certains, moins vifs que les autres pourraient néanmoins mettre la puce à l'oreille des joueurs en parlant des nombreuses acquisitions que le mage faisait fréquemment lors du passage de marchands « *il achetait sans compter. Pour sûr, cet homme était riche.* »

En dehors de Kalish et Myrna, peu de villageois auront des propos aimables, même les individus qu'Alekan avait soignés ne sauront se débarrasser complètement d'une certaine défiance envers cet être mystérieux.

Au cas où les joueurs penseraient à poser la question : Beltram et Malek sont les deux seuls à savoir que le vent a soufflé à partir du moment où le corps du mage a été jeté dans la ravine. Les autres auront simplement remarqué que la tempête s'est levée avant ou pendant qu'ils pillaient la maison du mage.

♦ Portés par le vent

Cette première nuit comme les suivantes, les joueurs la passent sur fond de bourrasques violentes au dehors. Dans le silence de la nuit les bruits semblent amplifiés. Tout n'est que grincement de planches, fracas de volets sifflement du vent qui continue de sévir sans discontinuer.

Au petit matin on constate les dégâts, partout à l'extérieur ce n'est que tuiles cassées, volets arrachés pierres descellées. Et le vent souffle encore. Malgré l'ouragan il faut bien entreprendre des travaux de consolidation.

Mais au-delà des dégâts matériels on déplore aussi des pertes plus graves. Les joueurs en prendront connaissance en cours de matinée. Peut-être se sentiront-ils l'envie d'enquêter ou d'aider les villageois pour l'une ou l'autre battue. Ou peut-être que la violence du vent leur fera préférer rester enfermés à l'auberge en attendant que le vent tombe.

- La bergerie de Matulan a été saccagée et ses bêtes ont disparues. On retrouvera d'ailleurs quelques-unes de ses bêtes dispersées dans les environs, la plupart blessées ou mortes au fond de ravines ou fracassés sur des saillies de rochers parfois surélevés.
- Un jeune couple vient de perdre son premier enfant. La toiture des Takelan a été emportée par une bourrasque de vent au cours de la nuit, aussi, ce matin, Maléva et Rakelan étaient occupés à la consolider lorsqu'il entendirent Ninevan leur enfant de sept ans hurler. La mère plus proche de l'ouverture de la maison que l'était son homme, affirme avoir vu une tornade sortir de la maison emportant l'enfant. On ne retrouvera jamais le petit malgré les recherches qu'on devra rapidement écourter en raison du vent. Rendue obsessionnelle la mère continuera les recherches envers et contre tout, on retrouvera son corps dans une ravine quelques jours plus tard. Asashash pourra témoigner



être à l'origine de ces deux morts et pourra désigner les endroits où trouver les corps.

- Le corps sans vie de Limédia sera retrouvé dans une ravine à quelques mètres à peine de là où on avait trouvé celui d'Alekan. La transhumance est une longue période pendant laquelle les bergers quittent le village. C'est aussi le moment où le col est ouvert et où des commerçants traversent Jhakoria. Il n'est pas rare dans ces conditions qu'une villageoise trompe son mari soit par désœuvrement soit pour obtenir un article particulièrement précieux à ses yeux. Ce genre de pratiques est généralement discret, mais Tarkelan est un mari jaloux pour qui une simple dénonciation de la voisine est suffisante, alors lorsqu'en fouillant dans les affaires de son épouse il y trouva la bague qu'elle n'avait pas les moyens de s'offrir son sang ne fit qu'un tour et il la frappa... Un peu fort peut-être. Il n'eut d'autre recours par la suite que d'aller jeter le corps sans vie dans la ravine en pleine nuit pour égarer les soupçons. Il sera d'ailleurs possible de retrouver quelques éléments de son harnachement ainsi que sa capuche quelques mètres plus loin dans la même ravine... Mais après tout, quel intérêt les joueurs pourraient-ils avoir à interférer dans les affaires des villageois ?

Un personnage particulièrement observateur pourra remarquer que la végétation n'a pas souffert autant qu'elle aurait dû, étant donné la violence de la tempête. Certes, les arbres sont ballottés par le vent, mais à bien les observer, ils ne semblent pas aussi malmenés que ne le sont les endroits dégagés. Un peu comme si le vent essayait de les ménager. Et pour cause : Asashash n'a rien à reprocher aux arbres.

Pour les villageois il ne fait aucun doute que c'est le vent qui est à l'origine de ces malheurs. Mais un pareil vent qui ne s'arrête jamais, et qui de plus n'amène ni les nuages ni la pluie, cela ne s'est jamais vu. Il n'en faudra pas plus pour que tout le monde s'accorde à penser que des forces surnaturelles sont à l'œuvre.

Pour les joueurs une chose est néanmoins certaine : ils sont prisonniers du village. Tant que l'ouragan soufflera, ils ne pourront reprendre la route sans risquer leur vie. Et malheureusement ça n'a toujours pas l'air de vouloir s'arrêter.

♦ La maison aux quatre vents

Les joueurs auront certainement la curiosité de visiter la maison du mage. Pour s'y rendre, il faudra braver les assauts du vent et monter un sentier escarpé dans la rocaïlle.

Comme partout, le vent souffle avec furie tout autour de la mesure, mais curieusement la maison elle-même semble épargnée par la tempête. Elle semble prise dans une gangue de tranquillité, comme si le vent ne faisait que l'entourer sans jamais la toucher. Ainsi par exemple, les volets et la porte pourtant grands ouverts ne claquent-ils pas.

La quinzaine de villageois qui ont visité la maison ne se sont pas donnés la peine de masquer leur passage et l'intérieur est sens dessus-dessous. Le sol est jonché de draps et de tissus déchirés, de mobiliers renversés et de papiers épars. Avec un peu d'abnégation il sera d'ailleurs possible de rassembler des feuillets sur le sol pour reconstituer des ouvrages de magie extrêmement rares. Dans une pièce qui devait servir de laboratoire il conviendra de faire attention en marchant pour ne pas déraiper sur les liquides divers qui recouvrent le sol et pour ne pas se faire mal en tombant ou en marchant sur les débris de verre et les tessons de bocaux.

Les découvertes que pourront faire les personnages ici sont assez rares, la moindre pièce d'or a déjà été trouvée, et seuls restent les objets qui n'ont pas trouvé preneur. Quelques statues raffinées trouvées trop laides ou pas assez dorées par les villageois rustres ou quelques vêtements peu utiles et pas assez ostensiblement riches. Mais outre les richesses commerciales, les joueurs auront l'opportunité de découvrir un trésor inestimable (cf. encadré). L'absence d'objets de valeur contrairement à ce qu'on pouvait attendre des récits des villageois sur le train de vie du magicien pourront intriguer les joueurs.

Les PJ's remarqueront-ils cet étrange gant à huit doigts qui traîne sur le sol du laboratoire ? Un signe incontestable de lien au chaos, mais certainement un objet bien utilitaire. Peut-être les villageois ne l'aurait-ils pas dédaigné s'ils avaient su les avantages de ce gant auquel Alekan a adjoint un Dhzutine (cf. p.155 des règles). Afin de se permettre de porter son gant n'importe où sans risquer d'effrayer quiconque, Alekan a rendu At'Kal'Laab invisible. Lié éternellement à l'objet, le démon ne tient ni à rester dans ces montagnes perdues ni à être brûlé avec son maître. Il attendra quelques temps pour étudier les visiteurs.

S'il lui semble qu'ils sont dignes de confiance (suffisamment ouverts d'esprit) il n'hésitera pas à se manifester à eux par la voix et en agitant les trois doigts du gant auquel il est attaché. Les joueurs pourront s'adjoindre les services de l'objet démon s'ils parviennent à l'amadouer.

Sachant que ce dernier a pour besoin de caresser le sein nu d'une femme chaque jour pendant une dizaine de minutes.

VENT DE REVOLTE

Les joueurs pourraient décider de fouiller les maisons du village. Ils y trouveront facilement ce qu'ils y cherchent : de l'or mais aussi de nombreux objets ayant indubitablement appartenus à Alekan.

Il est à noter néanmoins que par ce mauvais temps, les gens sont rarement en dehors de leur habitation. Il va donc falloir jouer serré ou s'imposer pour pénétrer dans leurs masures.

Les villageois savent qu'ils ne font pas le poids contre des gens armés, et seul un jeune bravache continuera à tenir tête à un spadassin, les autres fléchiront rapidement devant une force ostensible. Ils prendront alors un air mauvais mais résigné, attendant d'être en groupe suffisamment nombreux pour régler leur compte à ces envahisseurs.

♦ Ce que le vent nous amène

Dans l'après-midi (n'hésitez pas à reculer ce moment si cela vous arrange), trois hommes arrivent péniblement au village, harassés par une trop longue marche sous la tempête. Visiblement, il s'agit d'un individu de haut rang escorté par deux hommes d'arme.

Matatian est un ami de vingt ans d'Alekan. L'ayant remplacé auprès du roi après son départ il est venu chercher conseil auprès de son ami concernant une affaire d'État délicate. Partis de Sequaloris après les joueurs, Matatian et ses gardes du corps ont eux aussi été surpris par la tempête. Ils y ont même perdu leurs chevaux ainsi que deux hommes. Après une nuit atroce, serrés les uns contre les autres dans une anfractuosité et une matinée de marche forcée, les survivants sont enfin arrivés au village où ils trouveront refuge à l'auberge et apprendront la mort du mage. Celui-ci devait d'ailleurs être enterré dans l'heure de midi, mais les autres événements ont eu priorité. Quoique défraîchi, le visiteur est richement vêtu.

Matatian



Certains reconnaîtront Matatian pour être déjà venus deux fois voir le mage. De fait, il sera consciencieusement évité par la plupart des villageois. L'aubergiste par contre sera ravi de pouvoir faire un substantiel bénéfice en cette fin de saison.

Matatian est un quadragénaire grisonnant au faux air de doux. Il a l'habitude de prendre des décisions et d'être obéi, son ton courtois mais ferme ne laisse aucun doute sur son autorité. Il porte une vêtue pourpre de bonne étoffe et arbore les attributs du pouvoir local. Il se fera d'ailleurs présenter comme premier conseiller du roi. C'est un interlocuteur privilégié pour se faire une idée du passé d'Alekan... Pour peu qu'on ait l'air suffisamment éduqué ; car pour Matatian l'origine sociale a moins d'importance que l'éducation, lui-même étant fils de boulanger.

Malgré la fatigue il prendra les choses en main dès son arrivée et de par son autorité naturelle il sera obéi. En homme avisé, il sait aussi écouter les gens pour prendre ses décisions. La position particulière des joueurs, ni juge ni partie en fera des éléments privilégiés. Matatian pourrait souhaiter leur collaboration pour mener des enquêtes discrètes.



En apprenant la mort de son ami, Matatian commencera par interroger isolément tous les villageois, ainsi que les voyageurs. Une bonne occasion pour les engager discrètement.

S'il découvre le pillage dont la maison de son ami a été l'objet, Matatian pensera immédiatement à un crime crapuleux et ordonnera une enquête. En cas de conflit ouvert, il évaluera la situation, certain de son bon droit, Matatian n'hésitera pas à faire montre de force en faisant exécuter l'un ou l'autre des villageois.

♦ La mise en terre mise en l'air

Pour raison d'hygiène et par respect pour le défunt Matatian souhaitera qu'on n'attende pas pour enterrer le cadavre, et ce malgré la tempête. Cela donnera certainement lieu à une scène tragi-comique où les villageois tenteront de se tenir dignement autour du trou malgré leur peu d'intérêt pour le mort qu'ils ont pillé et les bourrasques qui semblent encore redoubler de force et leur projette la terre au visage.

De fait, Asashash ne laissera pas mettre son ami en terre et déploiera toute sa puissance pour enlever le corps au milieu d'une immense tornade. Un excellent moment pour entendre les voix du vent s'élever en plaintes et en protestations.

♦ Celui qui fait taire le vent

Mais les visites ne sont pas terminées. Un autre individu, venant rendre visite à Alekan a été retardé par le vent. Le grand sorcier **Kaar'Mendart** venait en effet mesurer l'étendue de son pouvoir avec celui de ce célèbre rival. En arrivant depuis le sud Tarkeshi il a été piégé par le vent bien avant le col de Jhakoria. Il a tout de suite pensé qu'il s'agissait d'une défense d'Alekan. Protégé par une trentaine de gnomes il a néanmoins continué son chemin péniblement mais sans trop de soucis ou de danger.

Les villageois auront la surprise de voir débarquer en fanfare cet étrange personnage planté au centre du village et vociférant « *C'est tout ce dont tu es capable Alekan ? J'ai fait tout ce chemin pour te vaincre, ne me déçois pas. Sors de ta tanière que je te montre ma puissance !* » Sur son passage la terre semble comme vivante, et parfois on observe un mur de terre se dresser puis retomber à quelques pas de lui.

Ses gnomes veillent à contrer les sylphes excités par Asashash depuis plusieurs jours maintenant.

Kaar'Mendart est un sorcier très puissant. Vantard et fanfaron de nature, il a tendance à l'exagération, au spectaculaire et à l'extraversion. Mais ses capacités extraordinaires effacent ses travers aux yeux du simple mortel qui n'y voit qu'une marque de puissance et boit avidement ses paroles. Kaar'Mendart est un joyeux drille au rire facile. Lunatique il peut rapidement passer à la colère s'il est contrarié.

Il faudra quelques temps avant de convaincre Kaar'Mendart de la mort d'Alekan. Ce qui le décevra beaucoup. Après tout, il vient de faire un long chemin depuis l'Ilmiora pour cet affrontement. Cependant il comprendra rapidement qu'il y a ici un autre moyen de gagner en renommée en terrassant ce vent que tous ici ont appris à craindre. Sans la présence d'un émissaire royal en ces lieux le combat n'aurait pas valu d'être mené car l'histoire en aurait été mal relayée. Mais avec Matatian ici c'est la gloire assurée.

Élémentaliste confirmé il est conscient que derrière ce vent constant se cache un élémentaire particulièrement puissant. Pour lui il est évident que ces malheurs que les villageois lui racontent sont le fait de cet élémentaire et il se vante de pouvoir les en débarrasser. Il fera monter les enchères de tous les côtés avant d'accepter de se mettre à la tâche, sachant qu'il a de toute façon l'intention de mener le combat pour sa renommée.

Afin que son combat prenne une aura encore plus spectaculaire il affirme que c'est Lassa elle-même qui est à l'origine de ces turbulences, et peut-être finit-il par y croire vraiment. Partant en croisade contre le vent il demandera l'assistance de quelques personnes qui joueront le rôle d'appâts. Adjointes d'un gnome chacune, ces personnes devront parcourir la lande balayée par la tempête pour attirer les sylphes. Un gnome n'est souvent pas suffisant pour contrer les attaques des sylphes, aussi le travail est-il fatigant et périlleux.

Soudain, un tourbillon se forme. Asashash dérangé par la présence des gnomes vient voir lui-même de quoi il en retourne. Le malheureux appât a bien du mal à résister aux assauts répétés des sylphes et d'Asashash lui-même.



Il se sent levé de terre et ressent distinctement la présence d'une entité malveillante à ses côtés. C'est à ce moment que Kaar'Mendart, qui s'est adjoint les services de Grome pour un prix exorbitant, intervient et terrasse l'élémentaire de vent. À cheval sur un immense taureau de pierre il arrive rapidement sur les lieux où il éructe des incantations. Des murs de terre et de pierre se dressent partout autour de la colonne de vent qui tente de s'enfuir en dispersant les roches. Mais Grome est trop puissant pour Asashash et bientôt le tourbillon est enfermé dans une prison de pierre qui se referme et s'enfouit dans le sol. Le calme revient alors sur la plaine.

Le sorcier sera bien entendu acclamé, remercié, et rémunéré. On lui proposera certainement de venir à la cour recevoir les honneurs (peut-être est-ce là un habile subterfuge pour contrôler, voire assassiner ce qui semble s'avérer un dangereux chaotique ; en témoigne son fantasque comportement). Le sorcier acceptera tout avec force vantardise et se fera appeler « *Celui qui fait taire le vent* » ou encore « *Le tueur de Lassa* ». Les joueurs pourraient bien encore entendre parler de lui de loin en loin pendant quelques temps jusqu'au jour où Lassa fatiguée de ces rodomontades aura décidé d'y mettre un terme au cours d'une mise à mort aussi rapide que spectaculaire.

Kaar'Mendart a en outre la possibilité de savoir qui a tué Alekan, un gnome ayant effectivement assisté à la scène. Mais quelle importance ? Il ne s'en ouvrira aux joueurs que s'il les a en estime et qu'il les sent intéressés. Ou plus certainement s'il y trouve encore un moyen de se vanter de ses capacités.

♦ Comme une bougie dans le vent

Imr'An'At'Taal, le démon de désir d'Alekan a été lié à une bague ornée d'une pierre de lune. Tout comme At'Kaal'Laab elle a préféré jouer profil bas dans cette situation de crise, attendant de voir ce qui se passait avant de se manifester.

La bague démon a été volée lors du sac de la maison d'Alekan. Elle a été offerte par un homme du village à sa jeune épouse. Peut-être le démon sera-t-il apparu au jeune couple effrayé ? Ou bien aura-t-il attendu leur endormissement pour s'enfuir et contacter d'autres personnes plus à même de l'intéresser. Les joueurs ou Kaar'Mendart semblent des cibles privilégiées. À l'issue d'une discussion où elle aura testé l'ouverture d'esprit des joueurs elle pourrait bien leur révéler sa nature démoniaque et leur proposer un marché, leur indiquant par là même le lieu où trouver la bague.

Imr'An'At'Taal se présente sous la forme d'une femme d'une grande beauté et parée d'habits luxueux mettant parfaitement ses formes en valeur. Particulièrement indépendante et égoïste elle a pour désir de se promener seule et en toute liberté sur ce plan durant toute une journée qu'elle choisira elle-même une fois par an. Naturellement, elle ne révélera pas ses penchants pervers qui la forcent à commettre nombre d'exactions pendant cette journée de liberté. Un personnage normalement constitué serait choqué d'apprendre que son démon profite de ses instants de liberté pour séduire nombre d'hommes, de femmes, et d'enfants dans toutes les couches de la société, les torturer, en manger des morceaux et les abandonner généralement encore vivants. Rien de tel pour ternir la réputation d'un joueur.

Alekan qui décidément n'était pas si altruiste que cela avait négocié avec la belle deux journées par an en échange de quoi elle s'engageait à ne jamais commettre d'exactions dans un certain nombre de villes qu'il choisirait.

Certaines personnes dans le village seront à même de reconnaître cette belle femme comme étant la mystérieuse amie d'Alekan. La jeune dame semblait en effet accorder beaucoup d'attention au mage. Et pour cause, elle lui servait à la fois de garçon de course et de compagne.

BON VENT (RECOMMANDATIONS ET RECOMPENSES)

Le présent scénario a été écrit dans l'intention de produire une atmosphère de huis clos particulièrement sombre et pesante. Il convient pour bien rendre cette ambiance de bien insister sur le bruit constant du vent à l'extérieur, le froid que cela implique, le sentiment de relative sécurité que toute maison ou tout abris produit, la difficulté d'agir à terrain découvert ainsi que sur le climat de tension entre les divers protagonistes; tension sans cesse grimpante à l'arrivée de tout nouveau visiteur.

L'histoire peut se dérouler de bien des manières suivant les actions des joueurs. Ils peuvent bien sûr prendre le pire parti, celui d'attendre que le vent tombe de lui-même. En spectateurs des événements ils n'auront alors que la relative satisfaction de voir les autres s'activer et d'en avoir des échos. Les joueurs auraient néanmoins tout intérêt à prendre part aux événements, car paradoxalement, bien qu'ils soient perdus loin de toute civilisation, les récompenses sont ici fort nombreuses.

Les joueurs pourraient ainsi se sentir proches des villageois et gagner tant sur le point humain que pécuniairement.

Après tout, après leur larcin les villageois sont riches et peuvent payer des mercenaires pour les débarrasser de gêneurs. Il est aussi possible que l'un ou l'autre des villageois décide d'accompagner les joueurs à la fin de l'aventure.

En aidant convenablement l'esprit du vent, un joueur s'attirera son amitié et pourra se voir adjoindre quelques sylphes en cours d'aventure. Des aides qui lui seront peut-être confiées à vie à la fin de l'histoire. Le fait d'aider un conseiller royal, outre une richesse pécuniaire envisageable, donnera de sérieux appuis pour la suite, et certainement des pistes pour de futures aventures.

En aidant Kaar'Mendart, les joueurs pourront peut-être associer leur nom à celui de l'illustre sorcier dans cette grande victoire contre Lassa. Ils pourront aussi peut-être prétendre à escorter l'individu en profitant tant de sa gloire que de ses futures aventures, voire même y gagner un gnome ou deux si vraiment ils ont su s'illustrer aux yeux du fantasque sorcier. Ils pourraient bien aussi s'être attirés les inimités de Lassa...

En dehors de tout cela il ne faut pas oublier les quelques objets magiques qu'il sera possible de glaner de-ci de-là.



© Ghislain Thiery

L'ère du truc

Un interlude proposé par Mario Heimbürger

La vérité est qu'on ignore totalement ce qui a ramené la mode du truc.

Sans doute l'humanité était-elle prédisposée depuis longtemps à son retour, comme si l'imprécision était une force qui s'alliait à la notion vague de communauté pour prendre tout son sens. Un sens forcément vide.

Les médias dans leur ensemble ont servi de propagateurs, diffusant le truc jusque dans les foyers les plus reculés à la manière d'un virus. Oh ! Aucun gouvernement ne peut-être blâmé : les mesures ont été prises dès que le phénomène fut identifié, mais il était déjà trop tard. Peut-être que des mesures de surveillance auraient été plus efficaces, mais nul ne pouvait prévoir la catastrophe d'un genre totalement nouveau.

La trêve estivale était une autre de ces circonstances aggravantes. La transhumance annuelle des populations a propagé le truc comme s'il s'agissait d'un nuage de poussière. Même la barrière de la langue n'a pas été un obstacle infranchissable, bien que certaines cultures (asiatiques, notamment) ont résisté plus longtemps. Mais que peut-on faire contre l'indéfini ?

Le coup de grâce fut porté par les producteurs de disques, toujours à l'affût d'un créneau porteur. L'été 2012 allait être placé sous le signe du truc, ils l'avaient bien compris. Les tubes " A thing of your own " de Lisa Brawdowskcy fut certainement le plus efficace de tous. Partout, on passait le fameux tube de Lisa truc (ou dans certaines variantes élaborées de Lisa truc-muche). Lorsqu'à peine une semaine plus tard retentit sur les ondes l'entêtant " Mon truc à moi " d'Azalée, la boucle était bouclée. D'une boîte de nuit à l'autre, le truc était sur toutes les lèvres. Après, ce n'était plus qu'une question de temps pour qu'il traverse les générations et s'installe dans tous les cerveaux.

La rentrée de cette année fut particulièrement pénible pour les enseignants, naturellement résistants aux déformations de langage. Plus encore que les années précédentes, la fatigue devint chez eux une maladie grave, affaiblissant peu à peu leurs défenses immunitaires. " *Monsieur, le truc qui a deux angles égaux, il est bien équilatétruc, ou alors isomachin ?* " Notons qu'à cette époque, nos têtes blondes faisaient encore l'effort de chercher des synonymes pour éviter les répétitions. Cet effort n'a pas survécu au mois de septembre.

Comme nous l'avons déjà évoqué, la loi du 3 octobre 2012 sur l'utilisation abusive des substantifs indéfinis à la télévision durant les heures de grande écoute n'a pas porté ses fruits. Des amendes ont plu sur les grands consortiums, mais les rentrées publicitaires compensaient largement cette perte minime. Il faut dire que le truc se vendait bien, et sous toutes ses formes. Et l'inverse s'est révélé exact aussi, comme a dû le constater le groupe Alsheim, dont les ventes ont chuté de 20 % par manque de clairvoyance de l'agence de publicité Isomer. Ce qui n'était pas un truc n'intéressait pas les consommateurs.

On déplore durant le mois d'octobre une hausse de près de 43 % des litiges portant sur la marchandise. Quand on achète des trucs, il faut faire attention, c'est la conclusion qui frappa les associations de consommateurs de tous les pays.

La première nouvelle catastrophique vint d'Allemagne où " das Ding " faisait des ravages culturels. Le mot avait une propriété passionnante : aucun accent à l'intérieur du pays ne pouvait l'altérer. Il devint un mot de ralliement qui menaça grandement la diversité culturelle du pays. La fédération des Länder avait du souci à se faire, pour un peu, cette année-là, la fête de la réunification aurait pu sonner l'avènement d'une République allemande.

Mais même le mot république n'avait plus de sens. Pas plus que le mot " Ding " (truc). Et avant la fin de l'année, tous les mots se vidèrent ainsi de leur sens, se déversant dans le truc sans pour autant que celui-ci soit comblé. La soif de vide du truc était sans fin. Il avait même avalé la chose et le machin, c'est dire !

On s'en doute, la production littéraire à l'orée de l'an 2013 était au plus bas. Non que les livres ne sortent plus en aussi grand nombre, mais, adaptés au goût du jour, ils avaient une vague tendance à se ressembler tous. Dans le même temps, les quotidiens politiques et économiques, soudain devenus compréhensibles par tous, enregistraient des records de vente. On suppose que cette compréhension à géométrie variable a provoqué la crise économique de janvier 2013 (associé à la guerre au Brésil, qui a commencé dans le sang après qu'un officiel américain ait déclaré que le Brésil était un truc chaud). Le chômage progressa en flèche, et les travailleurs spécialisés dans un truc devaient se rabattre sur un autre travail de truc.

Le malaise social provoqué par cette inégalité injuste (un truc n'est pas un truc, c'est un truc) amena les philosophes et les sociologues à se déchirer. Les mathématiciens tentèrent de se joindre à la masse, mais la communication n'était pas aisée : les signes cabalistiques s'étaient rarement bien comportés en face du truc, et bien que leur sens général reste inchangé, l'aberration de leur signification face au vide du truc provoquait des crises de démence chez les plus résistants.

Il fallut attendre février 2013, et l'intervention miraculeuse du philologue français Jean Dupont pour que la crise du truc s'arrête enfin. Après une bataille titanesque qui l'opposa à tous les trucs de l'Académie française, il parvint en effet à élargir la définition du truc dans le dictionnaire officiel. Avant son intervention, la taille prévisionnelle du dictionnaire 2013 se résumait à la définition cryptique truc : n.m. truc. Après des jours de bataille, il parvint à modifier la définition du mot afin que celle-ci comprenne tous les synonymes possibles du mot, ramenant le dictionnaire à sa taille originale.

A l'aide de ce nouveau dictionnaire, il entreprit la rédaction d'une lettre, qu'il diffusa par le biais du Ministère de l'Education à l'ensemble des enseignants qui n'avaient pas été admis en maison de repos. Cette lettre exemplaire peut aujourd'hui être contemplée au Musée de l'Homme, encadrée au bout de la chaîne de l'évolution. Elle ne comprend qu'un seul truc, et milite fortement pour éviter les répétitions dans tout texte, oral ou littéraire en usant et abusant des synonymes officiels tels qu'ils sont décrits dans le dictionnaire.

Relevant leurs manches, les enseignants firent non seulement lecture de cette lettre devant leurs élèves, mais entreprirent avec eux la reconquête des mots. La bataille fut longue et dura jusqu'aux vacances scolaires. Entre temps, la mode du truc avait passé. L'uniformité amena les maisons d'éditions, les producteurs de films et les publicistes à changer de créneau, s'alliant ainsi officiellement avec la croisade des enseignants. Cette année, le ministère décréta l'indulgence avec les copies du bac, et le taux de réussite atteignit historiquement les 97 %.

Après avoir perdu son intelligence pendant toute une année, le monde pouvait enfin se remettre de cette grave crise, se détendant sous le soleil apaisant du mois de juillet, retrouvant avec plaisir les disputes sur la plage, les bagarres des bars, et l'exploitation sexuelle de la naïveté des étrangères au son du nouveau tube " *Une chose que j'ai* ". L'ère du truc, qui rendait tout ceci impossible était révolue.

Le "truc" qu'ils ont lancé n'est toujours pas retombé !



Mario, Ghislain & Elisabeth, Armand et Jean-Luc

La mort vient d'en haut

Un scénario pour COPS par Benjamin Schwarz

Quand politique et business se tiennent la main pour veiller sur la sécurité des honnêtes citoyens californien, le commun des mortels a de quoi se faire du mouron. Une enquête de routine qui se poursuit en thriller paranoïaque pour s'achever en complot militaro-politique. Les PJs ont du pain sur la planche et un grand nombre de choix qui les mèneront quelque part entre le cimetière, le pénitencier « terminal » ou, qui sait, un siège de député.

Ce scénario a été écrit pour être mené, du moins au début, en parallèle d'autres enquêtes. L'histoire gagnera beaucoup si la linéarité n'est pas respectée. Pour ce faire le MJ devra fournir un bon investissement en préparation et certainement en improvisation. A réserver, donc, à un MJ vif et à des joueurs actifs.

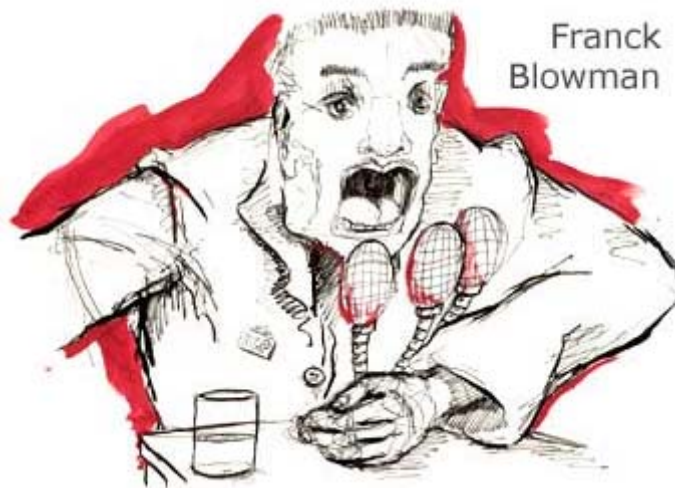
LE TRISTE ETAT DU MONDE

Il est des gens pour qui la dérive sécuritaire qu'on observe depuis quelques temps n'est pas assez efficace et tout juste démagogique. Franck Blowman fait partie de ces « idéalistes Californiens » comme ils aiment se faire appeler. Ses discours politiques sont des appels à la peur et à la haine. Mais le pire est qu'il y croit !

♦ Le Parti des Idéalistes Californiens (ICP)

Créée par Franck Blowman en 2027, un an après la déclaration d'indépendance de la Californie, cette faction politique prône le « tout sécuritaire ». Elle est naturellement financée par de grandes entreprises militaires ainsi que quelques banques qui ont fait le pari de le suivre. Parmi ses adhérents on peut compter quelques personnalités importantes comme le général

Hanttaman de la nouvelle armée de Californie et le capitaine Francesco Zieh du LAPD, et d'autres plus obscures comme Max Wetrose, de la New Californian Bank ou l'entrepreneur Steve Liteslotter.



Les partisans de ce parti sont bien plus nombreux qu'on ne l'imagine, et leurs activités sont parfois moins licites qu'on ne le pense. Mais personne n'a jamais rien pu prouver.

♦ La Calcaflight (Californian Camera Flight)

Cette firme industrielle qui fournit 45 % des caméras fixes et 76 % des caméras embarquées à la Californie est un des piliers financiers de l'ICP. Spécialisée dans la fabrication des appareils volants légers de types drones, elle s'est particulièrement distinguée lors du conflit du Nicaragua en 2027, où ses appareils munis de capsule de gaz avaient été d'une grande aide. Steve Liteslotter, dirigeant et fondateur de la compagnie est un grand ami de Franck B. et un membre influent de l'ICP.

♦ Projet « Steel Hawk »

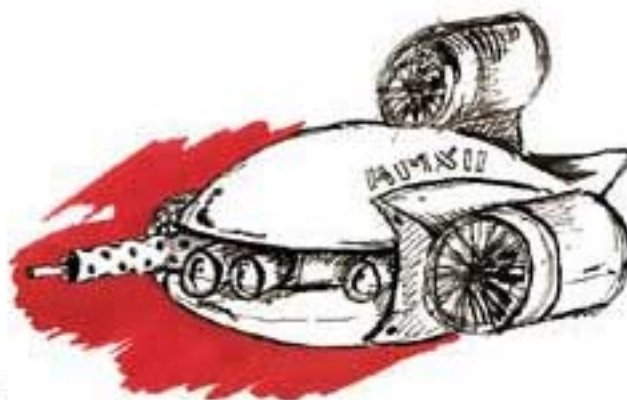
La Calcaflight ne se porte pas aussi bien qu'elle le prétend. L'affaire des drones de guerre a certes été un bon coup de pub, mais cela a surtout été un véritable gouffre financier. Pour rester dans la course il lui faut maintenant à la fois se renflouer financièrement et confirmer son avance technologique par rapport à ses concurrents en proposant un nouveau produit innovant.

C'est ainsi que Steve L. a demandé assistance à Franck B. pour la réalisation d'un nouveau projet, le « Steel Hawk ». Le principe serait d'équiper des drones avec un armement léger, une idée qui avait été abandonnée dans le cadre militaire, – les drones n'étant pas assez maniables, ayant peu d'autonomie et ne pouvant emporter suffisamment de munitions – mais qui s'appliquerait parfaitement aux contraintes d'un environnement urbain.

De manière évidente l'opinion publique n'est pas prête à accepter que des engins armés et partiellement automatisés patrouillent au-dessus de leurs têtes. Il faudra donc réaliser secrètement les premiers tests, une fois qu'ils seront mis devant le fait accompli les gens feront comme d'habitude : un peu de bruit et puis ils se tairont. Après tout, tout cela c'est pour leur bien.



Drônes



Après quelques opérations de choc menées avec brio, il sera possible de se montrer au grand jour et de récolter les fruits politiques d'une sécurité accrue. Certes, les dirigeants en place risquent de poser problème et de crier à la violation des droits. Il sera toujours possible de les museler, par exemple avec des photos compromettantes prises par les drones de surveillances dont la ville s'est équipée dernièrement. La présence de membres de l'ICP dans les services de sécurité et de télésurveillance de la ville est un atout certain. De manière plus radicale, Franck B. envisage comme possible la solution du putsch en utilisant les steel-hawks, une fois bien rodés.

Le projet, trouve évidemment l'agrément des cadres de l'ICP et un arrangement secret est ratifié. Une partie des fonds de l'ICP servira à financer Steel Hawk, et les cadres de l'ICP

seront associés aux essais et aux décisions. Ils auront d'ailleurs l'occasion de fournir leur aide à maintes reprises. En guise de premiers remerciements les membres influent de l'ICP se partagent le tiers des stocks options de la firme pour une somme dérisoire. Une raison de plus pour eux, de faire en sorte que le projet aboutisse.

♦ La conduite du projet Steel Hawk

L'intégralité du projet, de la phase de conception à la réalisation est conduite en comité restreint dans des locaux à haute teneur confidentielle de la Calcaflight. Les bâtiments d'assemblage et de téléguidage sont situés au même endroit, mais accessibles à tous les employés puisqu'il s'agit de locaux communs à tous les projets de l'entreprise.

Dans une première phase, la Calcaflight crée des prototypes à partir de drones de surveillance du dernier modèle et dont la ville possède d'ailleurs une cinquantaine d'exemplaires. Equipés d'un fusil à lunette, d'un silencieux, d'un système de visée infrarouge amélioré et d'un chargeur de dix balles, l'appareil sera principalement testé de nuit sur des sans-abris.

Usant de ses influences l'ICP obtient la liste des immatriculations des drones de la ville. Ils sont en outre avertis quasiment instantanément des immatriculations des appareils actuellement en vol, ce qui leur permet d'usurper l'identité d'engins en réparation ou en veille. Ces précautions leur permettent plus de sécurité pour quelques tests en plein jour.



Grâce à ses sympathisants aux RID (Record & Identification Department) et à la DS (Drone Survey), le tout nouveau service de surveillance des rues par drones interposés, l'ICP a la possibilité de recueillir des informations temps réel sur toute personne fichée. En couplant ces données à celles des caméras de surveillance il est possible de repérer un individu recherché et

d'intervenir rapidement avec un steel-hawk. Dès lors il devient possible d'abattre un homme simplement à partir de sa fiche d'identité.

Une fois les prototypes suffisamment au point, Steve L. a l'intention de se dévoiler au public en réalisant une opération spectaculaire.

LES OISEAUX SE CACHENT POUR VIVRE

Franck B. a coutume d'appeler « corneilles » ces individus qu'il accuse de profiter du système sans en jouer le jeu. Il s'agit d'une allusion aux oiseaux nuisibles qui s'abattent en groupe sur les champs de blé et en dévorent la moindre graine en quelques minutes à peine. Peut-être aussi faut-il y voir une allusion à leur couleur noire.

Junkies, petites frappes et sans logis seront les premières victimes du steel-hawk. Leurs cadavres constitueront le terreau de l'enquête.

Cette « partie » du scénario devra être insérée au milieu de vos autres enquêtes. Dans un premier temps elle est constituée de simples affaires de routines, se bornant généralement à constater le décès de personne insignifiante. Mais lorsque les joueurs commencent à s'investir dans l'enquête ils en sont dessaisis... Comme par hasard, c'est à cet instant qu'ils tiennent enfin leurs premiers indices.

♦ Quelques grammes de plomb pour les oiseaux

D'abord des clochards, puis de temps en temps des petits truands. D'abord la nuit, puis de temps en temps en plein jour. Les joueurs seront rapidement frappés par la ressemblance entre ces meurtres. Même cas de figure, même type de cible, même modus operandi. Toujours deux balles dans la tête, jamais un seul témoin.

Des analyses plus poussées, faites à la demande des joueurs (personne ne se sera fatigué avant eux pour des meurtres de clochards, ne serait-ce que parce que les analyses coûtent cher) révéleront que les balles sont toutes de la même marque (La Pan-Tree, un des plus grands fournisseurs en projectiles létaux) et ont été tirées de loin, souvent depuis les hauteurs, par au maximum trois armes différentes. Certainement un sniper qui se planque dans les étages des immeubles et qui

opère avec trois fusils différents, à moins qu'il ne s'agisse d'un concours de tir entre trois personnes... Mais comment se fait-il que les victimes se précisent de plus en plus autour de truands. Les snipers seraient-ils de la maison ?

Quoiqu'il en soit, la conduite des analyses sur les balles ou le visionnage des bandes de caméras de rue attirera inmanquablement l'attention de taupes de l'ICP. Sans raison et surtout sans aucune explication les joueurs se voient dessaisis de l'affaire au profit de John Slobrein, un collègue notoirement incapable. Il semble clair qu'en haut lieu on tient à ce que l'affaire soit enterrée. Ce qui sera le cas lorsque, après trois semaines d'enquête bâclée et la disparition mystérieuse des pièces à conviction John.S. (mystérieusement promu sergent entre-temps) conclura à de simples règlements de compte entre truands.

♦ Le maniaque du répondeur

Peu après avoir été évincés de l'enquête, un des joueurs commence à recevoir des messages sur son répondeur au LAPD. Un inconnu à la voix rauque le met en garde, lui et ses amis. Le premier message que recevront les joueurs sera à peu près de cet acabit : *« Je sais que vous avez récemment été dessaisis d'une affaire sans motif valable. L'enquête a été enterrée mais les meurtres continueront. L'affaire est bien plus importante qu'il n'y paraît. Faites bien attention, vos ennemis peuvent être partout. Ils infiltreront même les services de police. »* Certainement un de ces éternels maniaques. Mais comment en être sûr ? Et puis, que faire ?

En bons défenseurs de l'ordre, à moins qu'ils ne désirent simplement leur part du gâteau, les joueurs ne devraient pas en rester là. Par « chance » la série de meurtres continue, et la fatalité veut qu'ils soient impliqués.

♦ Du plomb dans l'aile

Alors qu'ils viennent de conclure une arrestation musclée dans un quartier chaud, les joueurs entendent des coups de feu provenant d'une impasse à quelques mètres d'eux. Le temps de s'y précipiter, l'action est terminée et trois cadavres gisent sur le sol, deux balles dans la tête chacun. Il s'agissait d'une transaction entre un petit dealer et son fournisseur. Le troisième homme était certainement un porte-flingue du fournisseur. Réagissant trop tard à cause de la furtivité des drones il n'a eu le temps que de lâcher une rafale avant d'être lui-même abattu et ce sont ses coups de feu qui ont attirés les PJs.

Les joueurs pourront relever des impacts de balle à mi-hauteur dans le mur, ainsi que quelques éléments plastiques et métalliques sur le sol, des morceaux de stabilisateur du drone. Impossible d'expliquer comment ces hommes ont pu être descendus entre ces hauts murs de briques sans fenêtres. Par les toits peut-être ? Une rapide inspection montrera qu'il n'y a plus aucun moyen d'y accéder depuis que les échelles métalliques ont été enlevées...

Mais la scène a eu un témoin en la personne de Lord Charles-Henry Mountclemens III, un clochard étonnement à jeun ce soir là, et caché sous une pile de vieux journaux. Mountclemens soutiendra que c'est un robot qui a fait le coup,

un de ces zarkoid bleus de la planète glorck dont il se cache quotidiennement. Avec un peu de patience on pourra comprendre que dans son délire paranoïaque et aviné l'homme fait référence aux drones de surveillance qui parcourent la ville.

En visionnant les bandes des caméras fixes des environs du meurtre les joueurs pourront constater la présence de deux drones volant côte à côte et s'éloignant de la zone du crime. L'image est un peu floue mais elle permet à un expert de remarquer que la forme des engins est quelque peu modifiée. On peut aussi partiellement décoder les immatriculations qui suffiront à identifier les appareils comme étant normalement en réparation.

Ce faisant, les joueurs ont leur première piste sérieuse. Ils peuvent remonter à la Calcaflight et se douter de l'infiltration dont les services de police font l'objet. Ils peuvent dès à présent avoir l'idée d'enquêter sur la compagnie qui fournit les drones de surveillance ou confirmer leurs soupçons en optant pour une action de terrain, comme tendre un piège à la chèvre ou mieux, se rendre au SCS (Street Camera Survey), le service de surveillances par caméras fixes. Il suffirait pour cela qu'un des amis des joueurs ou un gars qui leur soit redevable y travaille.

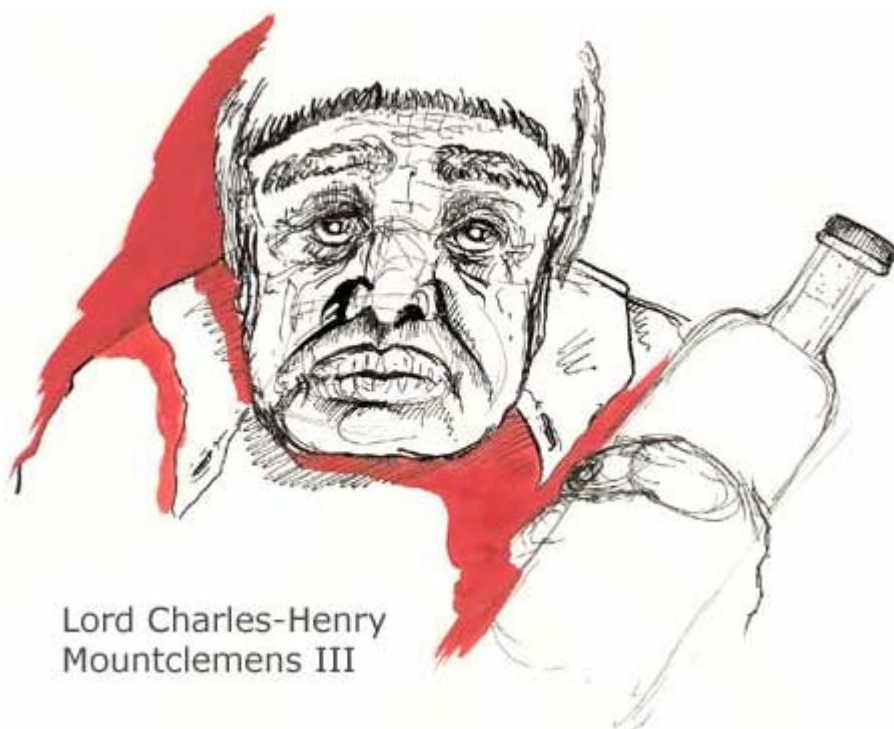
MONTEE AUX ENFERS

Un mystérieux inconnu entraîne les joueurs dans une histoire qui les dépasse de beaucoup. Les événements s'enchaînent, il n'est plus possible de reculer, une seule solution : avancer.

♦ L'homme au bout du fil

Loin d'être un maniaque du répondeur, le capitaine Dick Hardick a été amené à s'intéresser aux joueurs pour la simple et bonne raison que c'est lui qui leur a retiré l'affaire.

Hardick n'est pas un altruiste, s'il a décidé d'aider les joueurs par ses coups de fils, c'est surtout parce qu'il déteste subir des pressions.



Lord Charles-Henry
Mountclemens III



Car Dick H. fait l'objet d'un chantage. Il y a de cela quelques mois une enveloppe de papier craft est arrivée chez lui contenant une cassette où on pouvait le voir sodomiser une mexicaine de 7 ans. Adjoint à la cassette, un petit mot : *« L'enquête XX12BA-002 est terminée, et les pièces à conviction encombrant les étagères »*. Vieux bouledogue retors et patient, Hardick a fait ce qu'on lui demandait en retirant l'enquête aux joueurs et en subtilisant les preuves... Qu'il garde chez lui. Une fois la fureur passée il a commencé à réfléchir et en est venu à certaines conclusions qu'il aimerait vérifier discrètement ; et si possible rendre la monnaie de leur pièce à ces « pisse- froid », quitte à y laisser lui-même des plumes.

Hardick a compris que les clichés qui lui posaient problème avaient été filmés au cours d'un ballet rose organisé par le grand banquier Max Wetrose. Il a donc naturellement focalisé sa hargne sur l'adipeux personnage forcément dans le coup. Il commença donc à rassembler secrètement des informations sur la New Californian Bank et sur son président. Dans le même temps, décidé à se servir des joueurs en temps voulu, il s'est arrangé pour piquer leur curiosité tout en les exhortant à la prudence. Ce qui leur aura valu ces quelques messages énigmatiques sur le répondeur.

Peu de temps après l'arrestation musclée au cours de laquelle les joueurs auront découvert les trois corps et le clochard, ils recevront un appel de Dick H. Soit qu'il est au courant de l'affaire par les rapports d'autres policiers, soit qu'il a décidé d'interagir avec les PJs, le capitaine vient enfin directement aux nouvelles. Bien entendu, il continuera de taire son identité, et devant une éventuelle méfiance des joueurs, il leur fera bien comprendre qu'il est leur seul ami. En signe de bonne foi, il pourrait même leur révéler qu'ils ont été mis sur écoute à leur bureau. En réalité, Dick a placé lui-même les micros au bureau des joueurs pour les mystifier et s'attacher leur collaboration.

Lorsque les joueurs lui auront appris que ce sont des drones qui sont à l'origine des morts, Dick H. fera le lien avec ses découvertes concernant Max Wetrose. Il se souviendra, en particulier, que le banquier avait récemment investi une somme importante dans la Calcaflight, l'entreprise qui fournit les drones de surveillance à la ville.

En outre, il comprendra que ses clichés ont été systématiquement pris depuis des angles et des hauteurs diverses et anormales... Certainement par un Drone de surveillance. Pour le capitaine, deux nouvelles pistes s'ouvrent : le D.S. et la Calcaflight. La concomitance des services favorise une première enquête discrète au D.S. C'est ainsi que Dick apprendra qu'un certain Louis Hauppeney fait souvent des heures supplémentaires. Il en informera aussitôt les joueurs. De fait, ces derniers recevront son appel un ou deux jours après le précédent.

« Si vous souhaitez en savoir plus, je vous conseille de rendre une visite discrète à Louis Hauppeney du Drone-Survey, il marche dans leur combine. Je vous recontacterai. »

Il continuera d'appeler les joueurs à intervalle régulier, les exhortant à la prudence, et ralentira leurs actions s'il lui semble qu'elles sont un peu précipitées. Dick ne s'en fait pas vraiment pour leur sécurité, il craint simplement qu'une trop grande précipitation ne permette pas de faire tomber toute la bande. Pour ces raisons, il ne distribuera que parcimonieusement ses informations. En cas de force majeure le capitaine pourra faire usage des bipeurs et des téléphones portables des joueurs dont il connaît le numéro.

Du fait qu'il a les mains liées, Dick H. est complètement dépendant des joueurs. De fait, si ces derniers ont déjà fait leurs preuves et qu'ils insistent pour le rencontrer, il est très probable que le capitaine soit contraint de se déplacer. Il expliquera être dans l'incapacité d'agir, peut-être même avouera-t-il avoir subi des pressions, et fera comprendre aux joueurs tout l'intérêt que de jeunes policiers peuvent trouver à aider un capitaine dans sa tâche d'assainissement.

♦ L'homme à filer

Salarié de la Calcaflight depuis les origines de l'entreprise, Louis Hauppeney est prestataire à la Drone-Survey depuis sa création. Il y tient le rôle d'opérateur (à la console derrière la caméra) et de technicien mécano. Bien que son contrat de confidentialité avec la D.S. l'en empêche, il renseigne régulièrement la Calcaflight sur les numéros d'immatriculation des drones en service ou en réparation ainsi que sur les plans de vol.

Il lui est même arrivé une ou deux fois de faire pénétrer des « experts techniques » dans les bâtiments, tout en se doutant qu'il devait s'agir de personnel aux intentions litigieuses.

Mais Louis H. est tenu entre la carotte et le bâton. Depuis le temps qu'il donne ces petits services il lui est difficile de refuser. Surtout avec les primes qu'il reçoit prétendument pour ses états de service et tacitement pour ces services « spéciaux ». Ce n'est néanmoins pas un homme fort, et il craquera rapidement pour peu qu'on le brusque un petit peu. Il ne sait rien sur le projet Steel Hawk, mais en tant que salarié, il a ses entrées à la Calcaflight. Il parlera de son travail spécial à la D.S. concernant les immatriculations et les plans de vol ainsi que de l'accueil des réparateurs nocturnes. Des réparateurs qui testent des drones fonctionnels pendant de longues heures... Le temps de prendre des clichés compromettant de personnes à faire chanter. Mais Louis ne le sait pas, il s'en est toujours tenu le plus éloigné possible. Il pourra néanmoins prévenir les joueurs lors de la prochaine opération de ce type.

Louis n'est pas membre de l'ICP et il n'est pas dans les grands secrets. L'autorité policière lui fait au moins aussi peur que son patron et il jouera double jeu sans même se poser de question. L'idée de prévenir son patron de la visite d'agents de police ne lui viendra pas à l'esprit, cela s'avérerait d'ailleurs certainement dangereux pour lui. Alors autant laisser pourrir et voir où cela mène. En dernière instance, et s'ils le demandent, Louis pourra faire rentrer les

joueurs à toute heure tant à la D.S. qu'à la Calcaflight. Attention néanmoins à ne pas lui cramer sa couverture.

Les pièces du puzzle se mettent en place d'elles-mêmes, le D.S. puis la Calcaflight se retrouvent au centre du problème.

♦ La femme sur le fil

Malgré les précautions prises, le fait que les zones de montage et de téléguidage des steelhawks soient partagées avec les autres projets de l'entreprise a inévitablement intrigué quelques employés. C'est le cas de Carry Hoose, la jeune chef de projet sur le White Bird, un projet de drone à haute altitude dont le rôle serait de prendre des images à distance pour un meilleur guidage des usuels drones de surveillance.

Carry n'a pu s'empêcher de faire le rapprochement entre la forme des drones en salle de montage, les quelques caisses d'armement de chasse entr'aperçues récemment et les

meurtres dont on parle de plus en plus dans les journaux. D'autant plus que ces meurtres avaient toujours lieu pendant les heures où la salle de téléguidage était réservée et utilisée par les gens de ce nouveau projet, le Steel Hawk.

Ne sachant quelle attitude adopter, la jeune femme a finalement décidé de se confier à la police. Certainement que sa maternité nouvelle l'a renforcée dans ses convictions et son sentiment de responsabilité. Sa plainte fit un grand bruit sourd. Les taupes de l'ICP firent leur travail et la dame ne tarde pas à être la proie de lettres de menaces et de coup de téléphones nocturnes l'enjoignant au silence.



Carry Hoose



Dans le même temps, le capitaine Dick, lui aussi informé, décide de mettre les joueurs sur le coup. « *Allez voir une certaine Carry Hoose. Elle a des révélations à vous faire sur la Calcaflight. Mais n'oubliez pas, soyez discrets !* ». Son adresse est donnée dans la suite du message.

Carry est le genre d'idiot à ne pas se dégonfler. Mise sous pression, elle s'est empressée de porter les lettres de menaces et les enregistrements nocturnes à la police. Les joueurs arriveront chez la jeune femme juste à temps pour voir un steel-hawk en action. Peut-être arriveront-ils à la sauver. C'est peu probable. En tout cas, s'ils parviennent à échapper aux huit balles restantes, ils en savent maintenant beaucoup plus sur leur ennemi.

♦ La fin d'une utopie

En détruisant simplement le projet Steel Hawk les joueurs auront réussi à ruiner ses principaux investigateurs et ainsi à diminuer l'importance financière de l'ICP. Si en plus ils attirent l'attention des journalistes sur la Calcaflight et sur ses accointances avec la banque Wetrose, le reste de l'histoire ne tardera pas à être éventée. Les principaux instigateurs finiront alors par se suicider ou être arrêtés.

Mais la conduite de cette enquête est assez libre et dépend essentiellement du choix des joueurs. La section suivante donne des éléments pour faciliter la construction de la fin de l'histoire.

UN PAVE DANS LA MARE ET QUELQUES TUILES DANS L'ENQUETE

Cette partie se compose d'éléments et d'événements pour étoffer et agrémenter l'histoire. Ils pourront être joués à tout moment en fonction du bon vouloir du MJ et des décisions des joueurs.

♦ Rencontre avec Franck Blowman

Si les joueurs ne sont pas assez discrets dans leurs enquêtes, ils attireront très certainement l'attention de l'ICP. Mais comme cela fait quand même un peu tache de descendre purement et simplement des flics, surtout qu'une bonne partie de l'ICP en est composée, Franck B. préférera étudier leur dossier et les tester. C'est ainsi que Jim McNought, un de leurs collègues membre actif de l'ICP, leur fera l'article pour son parti politique en mettant l'accent sur les conditions de travail déplorables que l'Etat impose aux flics, bref, le dada de l'ICP.

Si les PJs semblent réceptifs Jim proposera de les emmener à un meeting de l'ICP. L'idée est de les présenter à Franck B. à moyen terme, à moins que les fouineurs ne précipitent tout, auquel cas la réunion sera avancée. Au cours de cet entretien les joueurs auront la possibilité d'être embauchés dans l'organisation qui a toujours besoin de personnes efficaces, une occasion rêvée pour avoir de l'avancement ou pour jouer la taupe... Un bon moyen aussi de se retrouver dans le Pacifique avec des semelles de ciment si l'on est trop franc et pas intéressé.

S'ils ne semblent pas du tout intéressés par les propos de l'ICP et continuent leur enquête, les PJs seront la proie de menaces. Que ce soit sur leur répondeur personnel, dans leur casier au travail ou dans le cartable de leurs enfants. Une chose est certaine, leurs ennemis les connaissent bien.

♦ La banque du stupre

Dick Hardick est persuadé que ce gros phoque adipeux de Max Wetrose est impliqué dans l'affaire, mais après tout, si le banquier n'était lui-même qu'un pion cela ne vaudrait pas la peine de risquer sa propre réputation pour le faire tomber. Il ne faut pas oublier que Max est susceptible d'en balancer sur le beau monde qui fréquentait ses soirées déshabillées. Néanmoins, si l'enquête piétine et que les joueurs ont fait preuve de détermination, il n'est pas exclu que Dick les envoie sur cette piste. Il pourrait même les accompagner pour faire la peau au banquier et tenter de récupérer sa cassette.

La somptueuse villa de Max W. donne sur un immense jardin. On y pénètre par un perron aussi large que pompeux ; un Californien moyen vous dirait : « majestueux ». Une dizaine de soirées « décontractées » sont données par an, et Dick H. ne manque pas d'être invité à chacune, une aubaine pour s'introduire dans la maison sans risquer de déclencher une alarme.

Bien que partageant bon nombre d'idées avec Franck Blowman, le banquier n'est pas décidé à adhérer au parti. En effet, si un financement occulte peut passer pour de la simple spéculation aux yeux des rares initiés, l'adhésion au parti serait une publicité par trop mauvaise tant pour l'homme que pour son établissement.

S'il détient les cordons de la bourse, Max W. n'est pas un homme de terrain, et il lui faudra peu de temps pour cracher le morceau face à des individus un tant soit peu déterminés. Prenant part aux grandes décisions du projet Steel Hawk, c'est une source d'information très précieuse pour les joueurs.

♦ Le bouledogue

Dick H. a les mains liées pour ce qui est des enquêtes sur le terrain, aussi est-il très actif dans le travail de l'ombre. Aidé par les joueurs et ses nombreux informateurs (des amis journalistes pour la plupart) il se fera certainement très rapidement son idée sur les tenants et aboutissants de l'affaire.

S'il a rapidement fait le lien économique entre la Calcaflight et la banque de Wetrose, il pense que c'est cette dernière qui mène la danse aussi s'est-il focalisé dessus. Pour peu qu'on déplace son attention sur la Calcaflight il changera l'optique de ses enquêtes et apprendra que récemment quelques personnes se sont portées acquéreurs d'un tiers des stocks options de l'entreprise. Étrangement, ces personnes sont toutes membres d'un parti politique, l'ICP, lui aussi financé par la banque de Wetrose. Ces informations sont suffisantes pour faire éclater un scandale politico-financier dans la presse et porter un coup fatal au panier de crabe. Mais Dick préférerait ne pas être impliqué dans cette histoire. Du moins, pas tant qu'il n'aura pas récupéré sa cassette. Il n'en réalisera pas moins un gros dossier prêt à partir dans les deux jours... Juste au cas où il devait lui arriver quelque chose.

S'il a suffisamment confiance dans les joueurs, il pourra leur faire part de ses soucis et leur demander de l'aider à récupérer la fameuse cassette.

En échange de ce service il est tout à fait en mesure de promettre des augmentations ou des promotions. Une belle « amitié » en perspective.

♦ Une nuit à la volière

Les joueurs pourront facilement s'introduire dans les locaux de la Calcaflight grâce à Carry H. ou Louis H. Il est aussi possible de pénétrer discrètement sans aide, mais on risque de rencontrer des vigiles et certaines zones requièrent des badges, sans parler des nombreuses caméras de surveillance. En usant de son pouvoir d'agent de police on pourra se faire escorter dans les locaux, mais le fait sera certainement remonté jusqu'à Steve L.

La Calcaflight est composée de trois bâtiments formant un U et entourant une petite cour. A gauche, l'atelier de montage, à droite un bâtiment sur deux étages contenant les ateliers de montage et les consoles de téléguidage des drones pour les tests. Au fond de la cour un petit immeuble de bureaux sur 4 étages où l'on trouvera les bureaux d'étude, les concepteurs de logiciels et la gestion du personnel. Il y a aussi le bureau de Steve au dernier étage comme il se doit. Dans le bureau du patron on pourra trouver entre autres choses un coffre et une grande armoire fermée à clef contenant une trentaine de cassettes qui feraient sensation si elles étaient commercialisées...

© Ghislain Thiery



Hors de la vallée de Sable

Un scénario pour BaSIC-Nausicaä par Jean-Luc

Le manga de Hayao Miyazaki, « Nausicaä de la Vallée du Vent », développe sur de nombreuses pages un récit post-apocalyptique qui contient les germes de son œuvre future. Sa tendresse pour les gens du peuple, son amour respectueux de la nature mêlés à une poésie de chaque instant contribue à créer une atmosphère propice au jeu de rôle. Des aides de jeu existant déjà sur le Net (<http://gelweo.free.fr>), voici un scénario qui permet aux joueurs de vivre le préquel de cette immense saga. Pour la suite, rien de plus simple que d'adapter le manga en campagne !

♦ Synopsis :

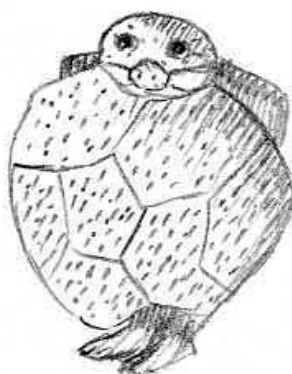
L'histoire se déroule au moment du rappel des troupes de l'empereur Tolmèque Vuh. Dans la vallée de Sable, les poisons dispersés par les vents venant de la mer de Décomposition sont bien loin des préoccupations. Un groupe de maîtres-vers de passage fait sensation : faut-il accueillir ces parias ou les rejeter ? Ils ont ouï-dire qu'un trésor avait été découvert au plus profond des mines de la cité de Pejite.

Les joueurs peuvent apprendre que l'Empereur serait prêt à tout pour mettre la main sur cette hypothétique réserve de savoir ancien. Une course contre la montre s'engage entre les habitants de la vallée de Sable et les troupes d'assaut tolmèques qui veulent manifestement envahir Pejite. Arriveront-ils à temps pour évacuer les habitants à bord d'un vaisseau de transport ?

CREATION DES PERSONNAGES

La vallée de Sable se niche dans une grande faille à quelque distance de la mer de Sel, en bordure du désert d'Eftal. Une rivière épuisée devait emprunter cette profonde rigole. A présent, les courants sont souterrains et les puits descendent profondément pour amener un peu d'eau. Cette dernière doit être soigneusement filtrée, avant consommation. Les habitants de la vallée vivent essentiellement de l'élevage. L'unique végétation présente dans la vallée se réduit à des arbustes rabougris. Les échanges avec la vallée de Waji sont vitaux pour obtenir leurs légumes.

Une partie des personnages est originaire de la vallée de Sable. En effet, l'un d'entre eux doit incarner le prince ou la princesse de sang royal. Auquel cas il aura eu l'occasion de s'entraîner à manier le gunship de la principauté de la vallée de Sable (compétence Pilotage de petits chasseurs). Au cours d'un entraînement, il aura malencontreusement crashé ce gunship dans le sable. Il a bien fallu six mois pour le faire remorquer jusqu'à la cité de Pejite où il a été réparé.



Un membre du mystérieux peuple de la mer de décomposition

L'équipe des personnages a donc été réunie en vue d'une expédition vers Pejite pour rapporter le gunship.

Un autre pré-requis se trouve être le vieux ronchon – mais toujours vaillant – qui intervient systématiquement dans les mangas de Tekusa et de Miyazaki. Sa connaissance des peuples des territoires périphériques, ainsi que de la forêt Toxique, sera mise à contribution.

Pour respecter cet univers, une autre condition fait que seuls les jeunes et les vieux peuvent incarner des héros.

Ainsi, les personnages d'âge mûr (entre 25 et 45 ans, dirons-nous) choisiront obligatoirement un caractère d'antihéros ou une faiblesse de caractère. Par exemple, lâcheté, ambition, naïveté ou témérité, de quoi pimenter le vie de groupe.

Les compétences utiles seront : connaissance des peuples, survie en désert et dans la forêt Toxique, poisons, astrogation, pilotage, équitation, vigilance, escrime, armes blanches et armes à feu, artillerie, art de la guerre et héraldique.

Les personnages savent utiliser les filtres individuels pour échapper aux émanations empoisonnées de la mer de décomposition.

Ils seront équipés d'épées en carapace d'omû, d'armes à feu et d'armures de cuir. Des coursiers (hippogriffes) leur seront fournis pour effectuer leur mission.

LES PREMICES SE DESSINENT

C'est jour de marché. A l'ombre du bastion central s'échangent nouvelles et victuailles avec le même enthousiasme. Les habitants de la vallée de Sable profitent de l'occasion qui leur est donnée de faire des échanges avec les autres résidents des territoires frontaliers. Des rumeurs (jet sous Renseignement ou Vigilance) quant aux événements lointains vont bon train (une princesse tolémique a entrepris de réformer l'armée de son père l'empereur, la mer de Décomposition semble s'étendre encore plus...). Les personnages cheminent dans la cohue en cherchant une opportunité d'échanges fructueux. Qui sait, s'ils trouveront un coutelas en céramique ou un planeur moehvé ?

Puis soudain le silence se fait brutalement. Deux silhouettes indistinctes se profilent à la porte d'entrée du marché. Des conversations hostiles naissent au sein de la foule sur le chemin des maîtres-vers.

♦ Troubles avec les maîtres-vers

Leur présence est surprenante à plus d'un titre. Leurs villages sont dissimulés au plus profond de la forêt de bactéries géantes. Avec leur réputation de peuple maudit et de petites frappes, ils sont très mal accueillis dans les communautés qui environnent la mer de Sel. Or les voilà dans la vallée de Sable, tentant d'acheter de la nourriture comme s'ils mouraient de faim. Malgré leur puanteur et leur aspect repoussant (colifichets, bijoux et masques respiratoires), ils sont humbles et misérables si l'on regarde au-delà des apparences. Le fait qu'ils produisent des pièces d'or tolémique doit aussi éveiller l'attention des personnages. Seuls les empires tolémiques et dorks frappent monnaie et l'or est assez rare, surtout entre les mains des maîtres-vers.



Le messager imperial 

Ils travaillent comme mercenaires, marchands d'armes ou brigands. Ils pratiquent usuellement le troc avec les produits de leurs rapines, mais les commerçants locaux refusent de traiter avec eux. On raconte qu'ils sont porteurs de maladies et qu'ils suscitent le malheur sur leur passage.

Selon l'attitude adoptée, les informations recueillies faciliteront la quête des joueurs (jet sous Persuasion). Hostiles, ils apprendront après une longue discussion que les maîtres-vers sont sur la piste d'un trésor caché dans la

ville de Pejite, au sud. Amicaux, ils sauront qu'une armée tolémique se dirige au sud de Pejite et qu'ils vont s'y engager. Bizarre, car au sud de la cité de Pejite, on ne trouve que la mer de Décomposition, pas vraiment la destination d'une armée.

Immédiatement après, un grand maître-vers fait irruption avec violence. Il frappe ses compagnons et les rejette dans la rue en les insultant en dialecte incompréhensible. Il refusera de confirmer leurs dires et partira vers l'extérieur du village en repoussant les deux compères. La petite troupe disparaîtra à bord d'un

antique transport de marchandises, si un joueur sort du village pour les observer. Là encore il s'agit d'une preuve de richesse incongrue pour les maîtres-vers, connus pour leur pauvreté et leur âpreté au gain. Ils voyagent donc très rarement en avion et en possèdent encore moins souvent.

♦ Un message ambigu

En se dirigeant vers le donjon, les personnages aperçoivent un garde tolémique posté à l'entrée, gardant deux montures en armures. L'accès aux souverains est temporairement impossible, sauf aux membres de la famille royale. Une entrevue avec un messager impérial est en cours.



Un jet sous Héraldique est nécessaire pour reconnaître le blason d'un messenger. Celui-ci vient simplement délivrer un ordre de mobilisation de l'empereur Vuh. Toutes les forces aériennes des Territoires Autonomes sont réquisitionnées en vue d'une campagne militaire. S'il n'est pas mentionné, l'ennemi ne peut être que l'Empire rival des clans Dorks réunis.

Quand les joueurs sont conduits auprès du couple royal, ils croisent en chemin le coursier tolmèque. C'est un chevalier de la Garde Impériale en grande armure. Il les ignore superbement. Arrivant dans la salle du Conseil, ils constatent que seuls les souverains sont présents. Mahru et Valny règnent sur la vallée de Sable depuis plus d'années que la majorité peut se remémorer. Ils sont très estimés par la population du désert d'Eftar.

♦ La convocation

La situation est rapidement exposée. L'empereur Vuh invoque l'antique traité d'assistance militaire selon lequel tous les territoires frontaliers sont liés avec l'Empire tolmèque.

Leurs gunships (accompagnés des équipages en barques aériennes) sont convoqués au point de ralliement situé au sud de la cité de Pejite. C'est là qu'ils recevront les ordres de la princesse Kushana. Un jet sous Connaissance des Peuples tolmèques ou une réussite précédente en Renseignement au marché permettent de relier ce nom à la récente réorganisation de l'armée tolmèque. Une réforme de structures antédiluviennes, associée à un entraînement très poussé ont conduit les troupes à pouvoir enfin rivaliser avec leurs adversaires dorks.

Un problème reste néanmoins en suspend pour la vallée de Sable. Son gunship est en réparation à Pejite. Il faut donc aller le chercher, puis revenir au village pour charger la barge et l'équipage militaire. Les PJs sont désignés pour cette mission par les dirigeants.

On leur confie une somme d'argent, tout l'équipement adéquat et des montures pour ce voyage. Leur temps est compté, la rencontre ayant lieu dans sept jours, au zénith. Le retour en gunship (un jour et demi) sera bien plus rapide que l'aller en hippogriffes (trois jours).

LE VOYAGE

Nos apprentis héros sont en route. Pour les plus jeunes, c'est leur première sortie à l'extérieur de la vallée de Sable. La mission est d'importance capitale. Le traité militaire engage l'honneur de leur territoire. Leur absence serait très mal vue par leurs voisins et par les Tolmèques. Leur Empire pourrait très bien décider des mesures de représailles en cas de trahison.

Traverser les terres infertiles qui bordent le désert d'Eftar n'est pas une mince affaire. Le port du masque filtrant n'est pas encore de rigueur, dès que l'on sort de la protection de la vallée. Mais des vents chargés de miasmes empoisonnés peuvent très vite advenir. Il n'existe pas de route clairement définie. Les voyages se font en général par voie aérienne et les pistes sont difficiles à trouver. La végétation et la faune sont inexistantes. La chasse est totalement exclue. Le sable règne en maître en une succession de dunes. Le soir venu, il faut retirer les guêtres des hippogriffes, les nourrir avant de pouvoir préparer à manger.

♦ Événements en route (au choix):

1. Une brise se lève (jet de Connaissance du désert ou Vigilance). Le vent a tourné au sud-est (la direction de la forêt de Décomposition). Les joueurs doivent rapidement revêtir leurs masques filtrants et équiper de même leurs montures.
2. Une monumentale tête mécanique émerge du creux succédant à une dune (jet de Civilisations Anciennes ou Légendes). Il s'agit du chef décapité d'un antique dieu-guerrier, à moitié enfoui sous le sable et couché sur le côté.
3. Un glissement de sable manque d'ensevelir les montures les moins rapides (jet d'Equitation pour rester en selle)

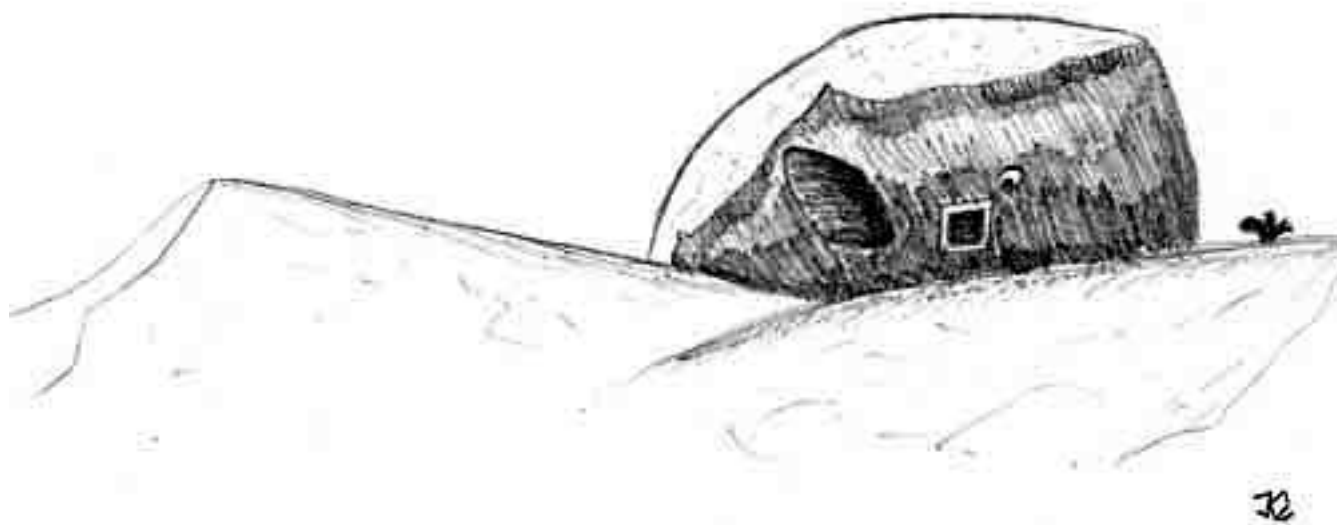
♦ L'agression

Durant la nuit du deuxième jour de voyage, les joueurs auront sacrement intérêt à veiller à tour de rôle. Un test de Vigilance permettra de sentir une odeur de cadavre déterré. Le veilleur sentira que trois vers tentent de lui grimper dessus.

Les maîtres-vers n'ont pas résisté à l'occasion d'un pillage facile. Ils sont deux de plus que le nombre de joueurs et armés de fusils et d'épées (voir leurs caractéristiques en annexe). Voulant économiser les munitions et par soucis de discrétion, ils n'utiliseront pas les armes à feu sauf en dernier recours. Quand les vers sont collés à un personnage, ils peuvent infliger 1d4 de dégâts par décharges électriques.

Leur brick (un vaisseau aérien de transport, lourd et pataud) est rempli de marchandises volées, de provisions et de carburant. Il reste assez de place pour les PJs et leurs montures

(jet de Pilotage Gros Appareils pour le conduire). Les prisonniers tenteront de marchander leur liberté contre des menaces, puis des informations. Ils faisaient route pour Pejite où ils ont rendez-vous dans quelques jours avec les armées tolmaïques. Pressés à bout, ils révéleront qu'un trésor ancien a été découvert dans les profondeurs de la mine. L'Empire tolmaïque leur a donné ce brick en échange de leurs confidences, ce qui vaut une fortune à leurs yeux. Le secret de la nature du trésor était bien entendu connue d'un maître-vers mort ou par un chef absent (voir Pejite).



LA COURSE CONTRE LA MONTRE

A ce stade les PJ devront avoir compris que la cité de Pejite est en grand danger. Munis du brick, ils doivent faire vite pour les prévenir du danger. Il serait inutile de revenir prévenir la vallée de sable car l'armée tolmaïque est aéroportée. Des secours venus de la vallée de Sable viendraient trop tard, n'ayant pas d'avion à disposition sinon le gunship et une barge sans moteurs.

♦ Timing :

Voyage entre la vallée de sable et Pejite

- ❖ En hippogriffes : trois jours
- ❖ En gunship : un jour et demi

Voyage entre Pejite et le point de ralliement :

- ❖ En hippogriffes : deux jours
- ❖ En gunship : un jour

Rendez-vous au point de ralliement : sept jours après le départ de la vallée de Sable.

Le gunship est donc deux fois plus rapide que les hippogriffes, en vitesse de croisière et avec la barge. Son autonomie est d'un jour et demi en vitesse normale et de la moitié s'il accélère souvent et fait des acrobaties.

♦ La bataille pour Pejite

L'arrivée sur Pejite à bord du brick des maîtres-vers a lieu une demi-journée plus tôt que prévu. C'est donc au matin que les joueurs atterrissent à l'extérieur de la cité. S'ils n'ont pas réussi à se débarrasser des maîtres-vers, ils arriveront en fin d'après-midi au milieu de la bataille.

Quand ils se présentent aux portes de Pejite, on les oriente rapidement vers Asbel, le prince royal. C'est également lui qui a réparé leur gunship à l'aide de pièces détachées récupérées dans la mine de Pejite.



Ils disposent d'un accès souterrain à un ancien dépôt (dissimulant un puits creusé très profondément) où l'on récupère des moteurs depuis des années. Le gunship se trouve à l'extérieur de la ville, dans un entrepôt souterrain. En attendant, les voyageurs vont être reçus par le souverain, au plus vite s'ils en manifestent l'urgence.

Baru, le régent de Pejite est un homme d'âge mur qui exerce le pouvoir en attendant la majorité d'Asbel et de Lastel, respectivement prince et princesse de sang. Il écoute avec attention les originaux de la vallée de Sable. Oui, ils ont découvert les plans de construction d'un dieu-guerrier (en fait, c'est sur un dieu-

guerrier en état de marche qu'ils sont tombés). Il cachera la vérité aux joueurs jusqu'à l'arrivée des troupes tolmèques. Si ce savoir tombait entre des mains malintentionnées, la catastrophe des « sept jours de feu » pourrait se reproduire. Durant l'anéantissement de la civilisation industrielle, les nations se combattaient par le biais de ces monstres à la puissance de feu incommensurable. Il faut à tout prix éviter que tout recommence. Le régent décrète l'évacuation immédiate de Pejite.

Au même moment, le bruit d'un avion survolant la ville se fait entendre. On aperçoit une corvette impériale qui n'aborde aucun pavillon de signalisation. A l'horizon, le tonnerre tonne...

L'ASSAUT SUR PEJITE

Les cinq transports de troupe prennent position en éventail à une lieue de la ville artisanale. Des centaines de chevaliers montés se déversent des avions posés au sol. Pendant ce temps, les six corvettes pilonnent la ville. L'évacuation se déroule en pleine panique. Il n'y a que trois vaisseaux : deux bricks de Pejite et celui des PJs. Asbel supplie les joueurs d'aider sa sœur à

fuir. C'est Lastel qui va se charger du cœur du dieu-guerrier, la clef nécessaire à son réveil complet. Pour couvrir sa fuite à bord d'un brick, Asbel va combattre l'aviation ennemie dans son gunship. Il s'agit d'un modèle monoplace blindé, capable (comme tous les gunships) d'éventrer un transport de troupe en plongeant en piqué (la technique kamikaze).

Timing	Mouvements des troupes tolmèques	Actions des joueurs
9h00		arrivée des PJ à Pejite
10h00	Passage de la corvette les gros corbeaux atterrissent	L'ordre d'évacuation est lancé
10h30	les troupes au sol sont déployées l'assaut de la ville débute	Les Pjs arrivent au gunship
11h00	les défenses sont submergées le massacre commence	Les vaisseaux de réfugiés partent
13h00	Pejite tombe aux mains des Tolmèques	

♦ La fuite des réfugiés

Sortir de la ville n'est pas si simple alors que la population entière panique. Les rues sont encombrées de paquets abandonnés, de fuyards et de débris tombant des étages supérieurs.

Les événements suivants vont ralentir la fuite du groupe (à gérer selon le timing du maître) :

1. Un obus tolmèque fait s'effondrer un pan de mur. Il faut trouver un autre chemin. Un retard de 20 minutes, minoré à 10 minutes en cas de réussite d'un jet d'Orientation.
2. Les habitants de Pejite se pressent autour des personnages. Pour se dégager, un jet de

Cascade, Athlétisme réussi permet de limiter le retard de 1 demi-heure à 15 minutes.

3. Les miliciens de Pejite demandent l'aide des personnages pour défendre leur cité. Un jet de Persuasion, Sagacité ou Leadership pour les convaincre que les joueurs seront plus utiles avec leur gunship. Entre un quart d'heure et une demi-heure de retard selon la qualité du jet.
4. Les troupes tolmèques ont pénétré dans la ville. Il faut combattre cinq chevaliers tolmèques qui massacrent tout ce qui passe à leur portée (voir leurs caractéristiques en annexe).

♦ Le combat aérien

Une fois sortis de Pejite, l'entrepôt où est gardé le gunship n'est plus très loin. Etant souterrain, il n'a pas été touché par les bombardements. Le prince Asbel a déjà lancé son appareil dans la bataille. Quatre corvettes impériales abattent les vaisseaux qui tentent de s'enfuir. Seul le brick de la princesse Lastel pourra s'échapper et celui des personnages s'ils parviennent à couvrir leur retraite.

Comme le gunship ne dispose que de deux places, la scission du groupe des personnages est inévitable. L'équipage du gunship est composé d'un pilote (à l'avant) et d'un copilote (à l'arrière). Le pilote dirige la manœuvre (Pilotage Petits Chasseurs) tandis que son

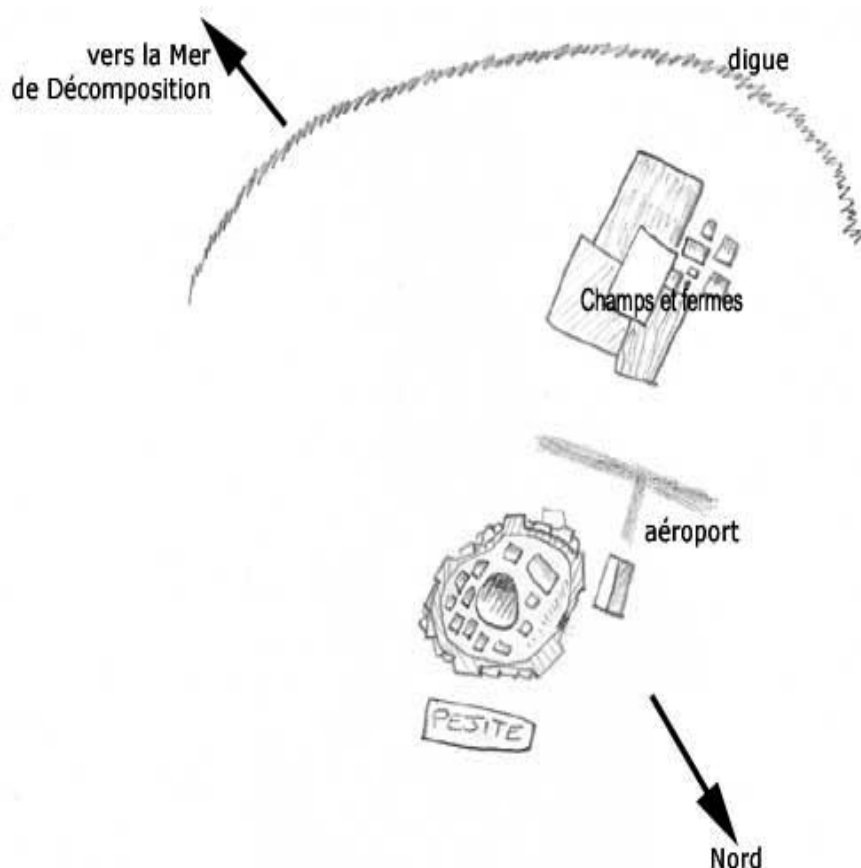
copilote manie le canon avant (3 obus de 1d12 de dégâts) et les mitrailleuses latérales (2d6+2). Pour décoller, un malus de 20 % est appliqué au premier jet de navigation en raison des obstacles et de l'adversité. En cas d'échec, il faut retenter la manœuvre dans l'autre sens de la piste.

Une fois en l'air, le théâtre des opérations est passablement compliqué. A chaque tour, les adversaires se mesurent d'abord par un jet d'Initiative pour décider qui a l'avantage aérien. Puis un jet de Pilotage pour soit :

- placer un coup au but (Artillerie pour le copilote),
- tenter une manœuvre risquée (piqué, chandelle, dégagement) ou
- prendre du champ en profitant de la rapidité du gunship par rapport aux corvettes.

Durant les échanges de tir, on considère qu'Asbel mène son combat personnel. Il abat rapidement une corvette pour laisser la voie libre au brick de sa sœur. Une réussite particulière en Vigilance ou en Art de la Guerre pour assimiler sa tactique. Il monte en chandelle dans les nuages (il y a toujours un couche de nuages), se place dans l'axe du soleil et tombe en vrille pour donner de ses canons au maximum. A noter qu'un gunship est entièrement blindé, au contraire des corvettes. On peut donc fracasser une aile au passage sans pour autant subir de dommages.

Au bout de 3-4 rounds, les corvettes sont rejointes par les transports de troupe qui se livrent à un intensif tir de barrage. Il faut fuir, si cela n'est pas déjà fait.



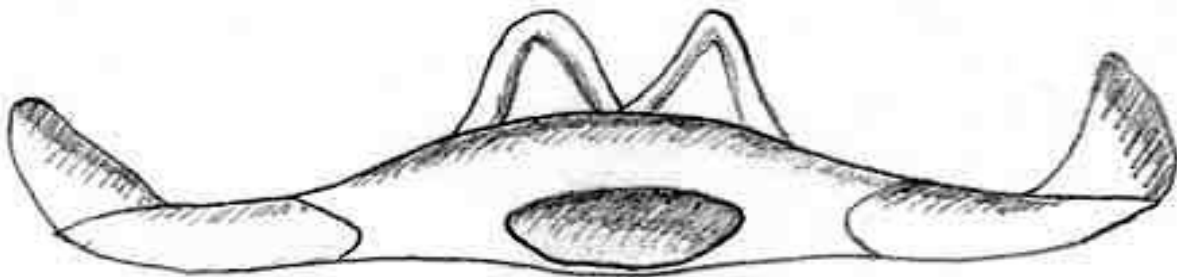
EPILOGUE

Pas de chance pour les joueurs qui sont montés à bord du brick de Lastel de Pejite. Après s'être échappés jusqu'à la forêt de Décomposition, ils atterrissent sur sa bordure. Un garde nerveux tire sur un insecte et c'est l'hallali ! Une marée grouillante d'énormes cloportes et de cafards se répand sur le vaisseau. Bien qu'ayant pu repartir en l'air, les insectes rongent la carlingue

et le gouvernail de direction. Le brick s'abîme dans le désert malgré l'aide impromptue d'un nouveau gunship manié par la Princesse Nausicäa. Elle recueille des mains d'une Lastel mourante la clef, avec pour promesse de la remettre à Asbel. Le reste de l'aventure est à découvrir dans le Manga « Nausicäa, Princesse de la vallée du Vent. »

L'équipage du gunship est libre de ses mouvements, que se soit pour accompagner le brick pris aux maîtres-vers ou donner l'alerte à la vallée de Sable. Pour la suite, les armées tolémèques de la princesse Kushana vont bien se rendre au point de rendez-vous au sud de Pejite. Asbel compte encore les attaquer sur le trajet, quitte à mourir pour se venger. Les territoires périphériques se rendent au même endroit, ce qui peut être intéressant pour les rallier entre eux.

L'Empire tolémèque est véritablement passé à l'attaque de l'Empire dork. Les deux frères de Kushana attaquent par la terre avec les deux tiers de l'armée tolémèque. La fille de l'empereur Vuh doit attaquer l'Empire dork par un mouvement contournant en passant au-dessus de la mer De décomposition avec les forces alliées des territoires frontaliers. Sa mission à Pejite visant à récupérer le dieu-guerrier est de nature à changer la face de cette guerre. Or on ne réveille pas impunément de vieux démons...



Planeur monoplace moeve

JK

AIDES DE JEU

♦ Les PNJ

GALFION ET UHR-TA, DU COMMANDO DE MAITRES-VERS

Deux maîtres-vers en vadrouille dans la vallée de Sable. Souffrant d'être rejetés, ils peuvent s'ouvrir à des mains charitables. Néanmoins, ils sont dominés par leur chef Dowk et n'oseront pas se révolter ouvertement.

FOR 14 CON 16 TAI 12 DEX 13
APP 6 INT 9 POU 9 PER 12
Bonus aux dommages : +1d3
PV : 14

Compétences :
Survie 60%, athlétisme 30%, connaissance de la nature 40%, vigilance 70%, armes de mêlée 80%, armes d'ast 60%, discrétion 45%, esquiver 60%,

Armes :
mêlée : épée 85%
arme à feu : fusil 50%

Équipement : épée longue en céramique 2d6+4, masque filtrant (protection faible).

DOWK, CHEF DES MAITRES-VERS

FOR 16 CON 18 TAI 12 DEX 14
APP 6 INT 13 POU 9 PER 13
Bonus aux dommages : +1d3
PV : 15

Compétences :
Survie 60%, athlétisme 30%, connaissance de la nature 40%, vigilance 70%, armes d'ast 80%, discrétion 45%, esquiver 60%, leadership 65%, pilotage gros engins 54%

Armes :
mêlée : épée 85%
arme à feu : fusil 50%

Équipement : épée longue en céramique 2d6+4, masque filtrant (protection faible).

UN CHEVALIER TOLMEQUE :

FOR 18 CON 16 TAI 16 DEX 13
APP 12 INT 13 POU 10 PER 14
Bonus aux dommages : +1d6
PV : 16

Compétences :

athlétisme 60%, premiers soins 40%, vigilance 45%, art de la guerre 80%, combat monté 60%, étiquette 54%, équitation 72%, esquiver 65%, lire/écrire 45%, combat armure lourde 74%, armurerie 63%, droit/usage 48%, Recommandée : escrime 75%, leadership 63%, pilotage gros engins 52%

Armes :

mêlée : épée + une autre compétence d'arme,
arme à feu : fusil, éventuellement artillerie

Equipement : armure lourde en céramique (6),
épée longue en céramique 2d6+4, masque filtrant (protection faible).

♦ Les hippogriffes :

For 3d6+12 (22) **Con** 3d6+2 (12)
Tai 3d6+12 (22) **Int** 4-5
Pou 2d6+6 (10) **Dex** 2d6+8 (15)

Points de vie : 24

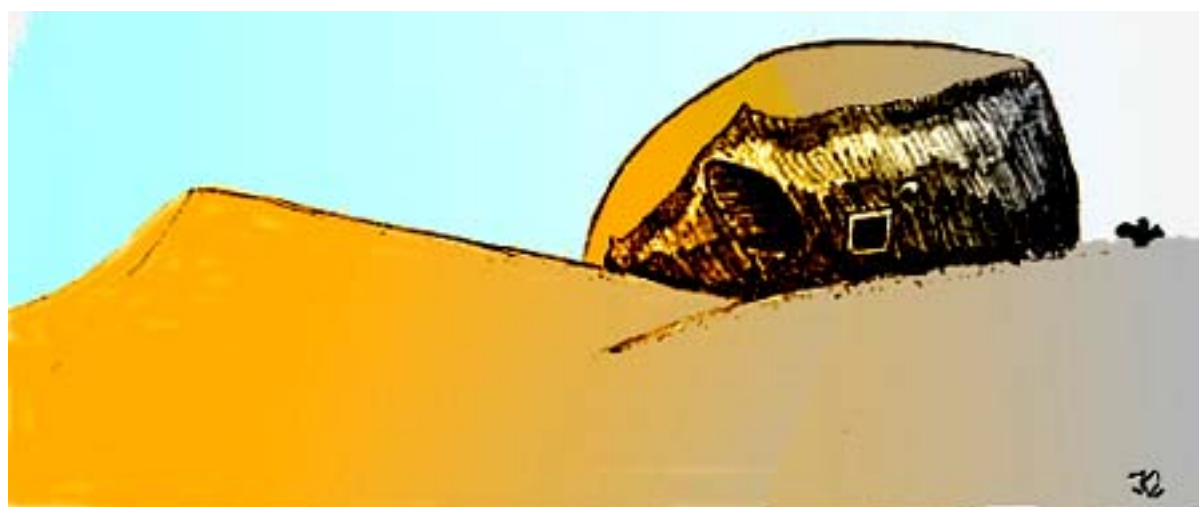
Armure naturelle: 3

Mouvement : 12-14

Compétences : athlétisme 60%, esquive 45%, vigilance 30%

Combat : ruade 15% à 35% (3d6), coups de griffes 15% à 35 % (5d6), coups de bec 10% (2d6+2), piétinement selon situation... (3d6)

Ce scénario est basé d'un part sur le manga « **Nausicäa, Princesse du Vent** » de Hayao Miyazaki, mais également sur les très utiles aides de jeu disponibles sur le site <http://gelweo.free.fr>. A savoir, une feuille de personnage, une liste d'archétypes, les caractéristiques techniques des engins volants et tout ce qu'il faut savoir sur l'entomologie des créatures de la forêt de décomposition. Une mine d'information à laquelle il me manquait qu'un scénario. C'est à présent chose faite.



De long en large avec Neil Gaiman

Une interview réalisée par Jean-Luc à Colmar le 19 mai 2003

La fantasy de Neil Gaiman emprunte ses racines à ce genre très british illustré avant lui par Lord Dunsany et Rudyard Kipling. Il a connecté cet univers féerique au monde contemporain par quelques menus artifices tels que portes et miroirs (« Stardust », « Neverwhere »). Pas d'impression de déjà-vu avec lui, Neil Gaiman connaît ses classiques et les cite au passage pour nous en faire goûter la saveur. Avec « American Gods », il expédie la vieille culture européenne aux Amériques pour une confrontation de choc entre les deux mondes.

Par surprise, sa tournée de promotion pour « Coraline » passait par chez nous. Rencontre en chair et en os avec un charmant garçon qui discourt avec humour et autodérision sur sa vie, son univers et le reste.



Neil Gaiman à Colmar

Pourquoi avoir commencé à écrire ?

Parce que je suis incapable de construire une douche ou de conduire un taxi sans me perdre. Comme je pâlis à la vue du sang, je ne peux être médecin. Je ne maîtrise pas suffisamment un instrument pour supporter d'aller jouer dans la rue ou mendier dans le métro de Paris. L'écriture est donc la seule carrière possible.

J'ai commencé à écrire parce que je pensais avoir des choses à dire. En réfléchissant, je n'avais pas tant de choses à exprimer à mes débuts. Je l'ignorais alors, ce qui

ne change évidemment rien. Le délice que j'éprouve à écrire tient à ce que j'apprends au fur et à mesure que je continue à m'améliorer.

Etiez-vous bon élève à l'école ?

J'étais brillant en littérature anglaise et j'écrivais déjà des histoires. Par contre, je pouvais m'ennuyer très rapidement. Je ne faisais aucune concession à mes professeurs. Je croyais que leur métier consistait à éveiller mon intérêt. De toutes façons, je voulais déjà devenir écrivain. Je ne m'intéressais à rien d'autre de ce qu'ils voulaient m'enseigner. J'estimais toutes ces choses sans importance pour un écrivain. Le problème, quand on est adolescent, c'est que cette perspective qu'on se fait est de très courte vue.

A présent, comme j'ai dormi ou lu durant toutes mes leçons de géographie, je voyage à travers l'Europe pour dédicacer mes livres et donner des interviews. Je suis continuellement étonné de me retrouver dans chacun de ces pays. Est-on en Pologne ? J'ignorais que la Pologne se trouvait là ! Et juste après : la Pologne est voisine du Danemark ? Qui s'en doutait ? Je me surprends sans arrêt. En regardant derrière moi, je pense que j'aurais dû m'appliquer plus dans les études.

Avez-vous dû combler votre manque d'éducation par la suite ?

Plus particulièrement au moment où j'écrivais pour « *Sandman* ». A partir de l'instant où vous devenez un auteur, se documenter devient terriblement passionnant. Sans creuser profondément le sujet, il est possible d'apprendre très rapidement. Simplement en écrémant à la surface dès que la nécessité se fait. A l'école, je n'étais pas présent en histoire. Abruptement, je me suis intéressé à l'Histoire pour mieux écrire mes histoires.

En trois semaines, je pouvais me plonger dans la Révolution française pour écrire « *Thermidor* ». J'ai dévoré les biographies de Robespierre et de Saint-Just. Comment fonctionnaient les comités révolutionnaires, à quoi ressemblait Paris à cette époque ? Tout devient plus enthousiasmant que n'importe quel cours d'histoire : « *des français tarés se coupent mutuellement la tête* ». J'avais soudainement besoin de savoir cela pour « *Sandman* » et tout l'intérêt vient de là.

Vous pouvez ensuite vous permettre de réécrire l'Histoire...

Absolument, mais il est nécessaire de bien connaître l'Histoire avant de la changer. J'ai toujours pensé que je pouvais me passer de la science et me débrouiller selon la situation. A présent que je suis adulte, je me suis abonné au « *New Scientist* ». J'ai découvert à quel point c'est passionnant. On y trouve des gens qui travaillent à faire évoluer la science en permanence. Je peux donc emprunter à ces nouveaux scientifiques ce dont j'ai besoin.

Utilisez-vous vos propres rêves dans le processus d'écriture ?

Certainement, mais pas de la manière que les gens s'imaginent. La logique interne aux rêves n'a rien en commun avec celle des histoires. Quand on tente de relater ses rêves à une autre personne, ils deviennent ennuyeux. Je suis sûr que vous l'avez déjà constaté vous-même. Vous êtes assis devant votre petit déjeuner et vous racontez ce rêve bizarre de la veille :

- « *Un chat est quelque part dans la maison, mais il demeure invisible. Sans parvenir à le trouver, nous avons fouillé la maison de haut en bas. En entrant dans la cuisine, j'y ai trouvé une piscine !* »

En racontant ce rêve incroyablement excitant, vous réalisez que vos auditeurs ont perdu le fil. A mon avis, c'est dû au mode de fonctionnement des rêves. Ce qui s'y passe, ce qui est important, vient de l'intérieur. Tout dépend de ce qu'on ressent.

En particulier lorsque j'écrivais « *Sandman* », je tirais constamment des images de mes rêves ou des personnages, des instants mais jamais une histoire. La logique des rêves fonctionne par accumulation d'événements. Alors qu'une intrigue avance par enchaînement d'événements. De sorte qu'on se sent attiré en avant.



Vous utilisez souvent l'image d'un miroir ou le passage d'un univers à l'autre, pourquoi cela ?

Les miroirs et les portes m'ont fasciné depuis toujours. Les miroirs, parce qu'on ne peut fondamentalement pas leur faire confiance. Quand j'étais enfant, je voulais sans arrêt m'approcher au plus près du miroir. Histoire de voir si quelque chose pouvait advenir juste au-delà du verre. Si vous voyez ce que je veux dire... Je ne souhaitais pas nécessairement regarder à travers le miroir. On voit tant de choses s'y refléter, mais on en imagine encore plus au-delà de l'angle de vision. Si seulement j'apercevais quoique ce soit d'étrange...

Les portes sont aussi étranges que les miroirs. Encore maintenant que j'ai 42 ans. Imaginez qu'entrant dans un ascenseur, je ne suis jamais certain à 100 % d'être toujours dans le même bâtiment que lorsque les portes se sont fermées. De sorte que je ressens un léger désappointement de constater qu'elles ne s'ouvrent pas sur une jungle sauvage.

Vous ne vous arrêtez non plus jamais au 13^e étage, comme ils n'existent pas aux Etats-Unis ?

C'est exact qu'aux Etats-Unis, on passe directement du douzième au quatorzième. Le premier étage débute au rez-de-chaussée, ce qui complique encore les choses.



Vous utilisez de la même manière les anciennes légendes et les bizarreries du quotidien, particulièrement dans « American Gods ». Est-ce que tout cela participe de la même mythologie ?

Je pense que les légendes urbaines sont véritablement une variété de mythologie. Lors de cette tournée, je me suis amusé à le constater. Entre Amsterdam, le Portugal, l'Espagne, le Danemark, la Pologne et l'Italie. Dans chaque petite ville que j'ai visitée, on me désignait un certain restaurant chinois ou d'une autre culture. Les gens me déclaraient très sérieusement qu'un ami proche avait été emmené à l'hôpital après y avoir mangé. Les docteurs, qui lui avaient retiré l'os coincé dans la gorge, s'étonnaient de reconnaître un os de rat (ou parfois un os de chat) ! Je suis persuadé qu'en Chine, on raconte aussi l'histoire d'un restaurant alsacien où un client avait trouvé un je ne sais quoi que les Chinois ne mangent pas. Un os de petit doigt humain ?

Les Américains ont abandonné ou causé l'abandon de leurs traditions par d'autres cultures. J'ai été épouvanté d'apprendre que la seconde ville polonaise au monde est Chicago, après Varsovie. Ce n'est pas en allant à Chicago que vous allez découvrir la culture polonaise. L'unique endroit intéressant pour trouver des signes de culture originelle est la Nouvelle Orléans. Le créole français résiste encore. J'ai trouvé fascinant et triste à la fois cette façon de dénier sa propre culture. J'en ai écrit tout un livre : « American Gods ». Pourquoi les gens sont-ils partis en Amérique ? Pourquoi les Français exilés ont-ils cessé d'être Français ? Pourquoi les Irlandais expatriés ne sont-ils plus Irlandais ?

Est-ce ennuyeux de devoir toujours répondre aux mêmes questions ?

Pas du tout, car chaque pays revient sur certaines questions en particulier. Les questions ne sont jamais les mêmes, d'un pays à l'autre. Si elles l'étaient, les choses deviendraient extrêmement ennuyeuses. En Pologne, les gens voulaient uniquement savoir si je me définissais comme post-marxiste.

– Pensez-vous être post-marxiste ? Etes-vous post-marxiste ? Vous définissez-vous même comme un écrivain post-marxiste ?

Au contraire de l'Espagne où chaque question se rapportait à la mythologie. Je pense que cela tient aux particularités des cultures nationales. Selon sa culture, chacun attache de l'importance à une chose plutôt qu'à une autre.



Ce matin dans l'avion, j'ai parcouru une interview de Lou Reed dans un journal anglais. Le journaliste s'est totalement fourvoyé avec Lou Reed (que j'avais interviewé quand j'étais journaliste). Je sais donc très bien comment il faut le manier. J'observais de quelle manière tout tournait au désastre pendant cette interview. Dans la conversation, Lou Reed se fichait complètement de ce qui s'était passé en 1974. Le journaliste n'avait pas réalisé que pour mener Lou Reed dans les sujets personnels qui vous intéressent, il vaut mieux le laisser discourir durant une demi-heure à propos de sons de guitare. Quand il s'est suffisamment épanché, il vous dira tout ce que vous avez envie d'entendre.

On raconte que votre dernier livre, « Coraline », est une version moderne d' « Alice au Pays des Merveilles ». Qu'en pensez-vous ?

Très souvent, les gens ont besoin de références et de comparaisons. Elles facilitent beaucoup les choses en cela qu'elles nous évitent d'avoir à réfléchir. Qualifier « Coraline » d' « Alice écrit par Stephen King » rassure immédiatement les gens : « OK, je vois le genre du livre ! » D'un côté, j'apprécie la comparaison avec « Alice au Pays des Merveilles » car c'est un classique, ce qui me flatte. D'un autre côté, j'apprécie modérément la comparaison quand cela signifie que les deux livres ont en commun une jeune héroïne qui passe d'un univers à l'autre. Par contre, lorsque cela signifie tout simplement que mon livre ressemble à « Alice au Pays des Merveilles », cela pose problème car l'intrigue est tout autre : Alice s'endort, un tas d'événements se déroulent et Alice se réveille. Telle est l'intrigue. Celle de « Coraline » n'a rien à voir.

Au XX^e siècle, les contes pour enfants ont été censurés. A présent, on peut à nouveau écrire des histoires pour leur faire peur. Qu'en pensez-vous ?

C'est une très bonne chose. C'est certainement plus sain ainsi. En Irlande, j'étais interviewé l'an dernier au sujet de « Coraline » pour radio Caroline, le jour où deux enfants de neuf ans avaient été tués. On venait de retrouver leurs corps le jour-même. Je m'attendais à ce que les gens m'appelleraient pour me dire de la fermer :

- « Regardez ces choses terribles qui adviennent dans le monde. Pourquoi écrivez-vous d'aussi horribles livres ? »

Bien au contraire, les auditeurs m'appelaient pour me demander :

- « Qu'est-ce qui a mal tourné ? Pourquoi avoir retiré les monstres des histoires enfantines ? Pourquoi avoir arrêté de dire aux enfants que de mauvaises personnes attendaient dehors et qu'elles voulaient leur faire du mal ? »

Les sorcières et les monstres sont bien présents dans les œuvres des frères Grimm. Dans « Hansel et Gretel », le message peut être réduit à :

1. Vos parents pourraient bien ne pas vous aimer tant que ça. Ils ne tiennent pas forcément vos intérêts à cœur.
2. Les charmantes petites vieilles qui semblent amicales pourraient bien ne pas avoir vos intérêts à cœur.



Voilà d'excellentes leçons à enseigner aux plus jeunes enfants. Dans le cas contraire, ils pourraient oublier qu'une charmante petite vieille peut avoir d'autres intérêts... Je trouve donc excellent d'avoir rapporté les monstres. Pour deux raisons, comme je l'ai exposé au début de « *Coraline* ». Il est bon de savoir que les monstres existent réellement au-dehors. Il est aussi important de savoir que les monstres peuvent être vaincus. Sinon, lorsque les enfants apprennent l'existence des monstres sans espoir de victoire, vous ne leur avez pas rendu service. Certains adultes expliquent à leurs enfants qu'il faut se méfier des étrangers et leur font comprendre que n'importe qui est un étranger.

Quels adultes torturés ne vont-ils pas devenir ? Le plus important à savoir est que même les dragons peuvent être vaincus.

Est-ce que votre propre expérience de père a pu influencer votre manière d'écrire ? Vous leur racontez vos livres ?

Certes, mais uniquement quand j'en ai terminé l'écriture. Je ne m'en sers jamais comme histoires pour endormir mes enfants. Je suis très heureux de fabriquer de telles histoires, mais je pense être meilleur écrivain que confectionneur d'histoires du soir. Je préfère écrire un livre passionnant et ensuite le lire à mes enfants.



Quels types de livres lisez-vous à vos enfants ?

J'essaie de leur lire de bons livres. Pour autant, cela ne me préoccupe pas tant que ça. Soit des histoires déjà écrites ou des livres que j'avais appréciés étant enfant. Le genre simple et naturel comme *Mary Poppins*, *Marica Luicia* ou des livres plus obscurs.

Pourquoi écrivez-vous pour les enfants ?

Parce qu'ils sont des lecteurs très exigeants. Egalement parce que j'ai moi-même des enfants et qu'il est bon de convaincre vos enfants que leur père travaille pour de bon. Les enfants sont des lecteurs extrêmement prudents dans leurs choix.

Qu'en est-il de la suite de « *Neverwhere* » : « *les Sept Sœurs* » ?

Je vais probablement me mettre à l'écriture après deux ou trois livres. Actuellement, je travaille sur « *Strange, funny and handsome boys* », puis un livre pour enfants « *the Great Old Book* » et « *les Sept Sœurs* » viendront ensuite.

Ce qui pose problème, c'est qu'il n'existe qu'un moi-même. La facilité serait de faire comme Alexandre Dumas qui dirigeait une équipe d'écrivains pour écrire selon ses directives, puis publier ensuite sous son propre nom. Je n'arrive pas à m'imaginer faire pareil. Comme cela doit être bizarre.

Pourquoi écrivez-vous aussi bien pour la bande dessinée et le fantastique ?

Parce que je m'ennuie très facilement. Si je devais écrire des comics à tout jamais, je deviendrais suicidaire. De même si je ne devais écrire que des nouvelles ou le même genre de nouvelles. J'adore l'idée que je peux écrire comme j'en ai envie. J'en suis capable. Et aussi car cela me permet d'apprendre de nouvelles aptitudes. J'aime savoir qu'il existe des choses à apprendre. Une des raisons pour lesquelles j'ai arrêté d'écrire

des comics en 1996 était justement que j'étais assez bon dans ce domaine. Après neuf années de pratique, je me débrouillais. Mais je ne pouvais pas essayer d'autres choses. Je me sentais capable d'écrire aussi bien des nouvelles que des comics. Je me suis donc lancé dans cette direction.

Vous avez multiplié les collaborations avec David McKean et Terry Pratchett pour tâter le terrain ?

David McKean était tout aussi novice que moi à nos débuts. Dans les comics, il faut bien trouver quelqu'un pour dessiner ce que vous écrivez, si vous ne savez pas dessiner. Personne ne choisit d'emblée de faire appel à un collaborateur. Pour « *De bons présages* », je finissais alors « *Ne paniquez pas !* » ma biographie de Douglas Mc Adam, l'auteur du Guide du Routard Galactique. J'ai mis de côté « *De bons présages* » après l'avoir commencé car je manquais de temps. Non que je ne fusse pas capable de le terminer, mais « *Sandman* » me prenait alors tout mon temps. Ce livre aurait pu finir comme « *Coraline* », que j'ai mis dix ans à écrire. Je ne peux m'y atteler que pendant mes courtes périodes de temps libre. Je l'ai envoyé à Terry Pratchett et un an après, il m'a proposé de le terminer ensemble. Il trouvait l'idée excellente et savait où la mener.

J'adorais le fait que Terry soit un écrivain doublé d'un artisan. Je me sentais tel un apprenti. Comme si je devais fabriquer une chaise (pas forcément une Louis XVI), en apprentissage auprès d'un vieux fabricant de chaises.

Où en êtes-vous dans l'adaptation au cinéma de vos œuvres ?

En cette matière, je ferais une analogie avec les contes de fées. Lorsqu'on traite avec les êtres fées, l'argent gagné se change en feuilles mortes et disparaît en tourbillonnant. Avec Hollywood, ils achètent la moindre note que j'écris, on discute âprement de projets à venir et un matin quand je me réveille, tout a disparu sauf un monceau d'argent. Quelle conclusion en tirer ?

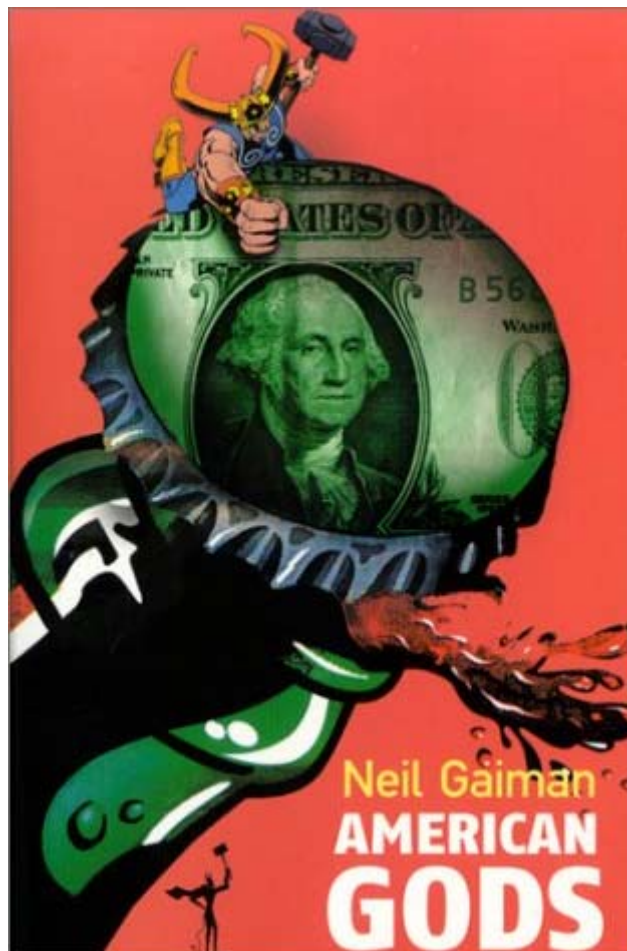
J'ai écrit pour ce qui devrait être le prochain film de Robert Shemekis, si rien d'autre n'advient. La majorité de mes films sont sous option. L'année passée, au début de septembre 2001, Terry Gillian détenait le script et avait réuni les stars pour « *De bons présages* », le budget était prêt pour 65 millions de dollars (plus 15 millions de dollars venant d'Europe) à la condition de trouver un distributeur pour les Etats-Unis à hauteur de 15 millions de dollars. Tout se déroulait à merveille, pas de casse-tête, Terry Gillian aux commandes, les fonds quasiment réunis, un livre unanimement apprécié - probablement l'histoire la plus amusante jamais écrite sur la fin du monde, où je veux bien mourir. Johnny Deep était prêt à jouer, ainsi que Robin Williams.

Puis un tas d'idiot ont envoyé un paquet d'avions dans quelques immeubles. Donc Hollywood décida que les histoires de fin du monde n'étaient pas si amusantes que cela. Tout est tombé à l'eau, Terry Gillian avec.

Pour « *Coraline* », Henri Selec (« *the Nightmare before Christmas* », « *James et la Pêche Géante* ») est prévu pour en faire un film. J'espère sincèrement qu'il se fera. Mais actuellement je suis plutôt le mot d'ordre de Mel Brooks : « *Espère le meilleur et attends-toi au pire* ». Quand Hollywood s'en mêle, je ne m'attends pas à plus.

Peut-on dire que vous êtes parfois semblable à Barton Fink ?

Occasionnellement. Il arrive que je ressente le besoin urgent de purifier Hollywood par le feu. Hollywood peut se révéler un endroit très frustrant. Spécialement lors de conversations à la Barton Fink durant certaines réunions. Cependant et à mon avis, la génération actuelle de décideurs fous d'Hollywood offre beaucoup moins d'intérêts que la précédente, au temps de Barton Fink.



Vous êtes-vous intéressé aux jeux de rôles ?

Pas particulièrement. Parfois je découvre qu'une personne a adapté un de mes livres en jeu de rôle. D'autres fois, des créateurs de jeu de rôle ont déclaré s'être inspirés de mes œuvres. Mais je n'ai jamais joué à ces jeux et n'ai pas senti l'envie d'en écrire un. Ceux parmi mes amis qui en écrivent jouent également. Ils adorent s'asseoir dans l'obscurité et quelqu'un annonce : « *OK, si tu réussis ton jet de dé, tu pourras vaincre ce monstre, sinon c'est lui qui va te manger* ». Ou alors : « *ça y est, tu as gagné, mais tu as perdu une main dans le combat* ». En tant qu'écrivain, je préfère l'idée de gérer des possibilités infinies. En cours de jeu, je serais probablement le type le plus cool : « *Vous êtes dans un Londres envahi par le fog dans les années 1890 et quelqu'un vient d'être assassiné.* »

- *Parfait. Je pars en vacances.* »

Je ne pense pas que cela soit une attitude appropriée pour un rôliste.

Pensez-vous que les livres et les journaux existeront encore dans une dizaine d'années ?

A mon avis, l'Internet a généré plus de journaux que par n'importe quoi d'autre dans l'histoire de notre civilisation. J'ai lu ce matin une lettre publiée par le journal « *the Guardian* » qui m'a étonné par sa stupidité. Chaque ministre anglais doit rapporter chez lui un rapport de deux cent pages qui explique tous les tenants et les aboutissants de l'Euro sur l'économie. Le lecteur explique que c'est stupide et dispendieux de la part du gouvernement qui devrait tout publier sur Internet sur un site réservé aux ministres. Je pense que personne ne va passer 48 heures à scruter un écran pour absorber deux cent pages d'informations. Son premier réflexe sera de tout imprimer.



© Jean-Luc

L'Internet n'a aucune chance de faire disparaître les livres. De tels objets ne tombent pas en poussière parce qu'ils sont vieux. Le requin est une forme de vie âgée de 240 millions d'années. Les requins existaient avant l'apparition des dinosaures. Les requins possèdent encore la même ligne fondamentale de nos jours. Pas d'os, mais des cartilages ; pas d'écailles, mais une peau de requin. Depuis 200 millions d'années, les dinosaures sont venus et repartis, les mammouths aussi et les requins sont toujours là. Tout simplement parce que rien n'est arrivé pour les remplacer. Rien ne surpasse le requin. Il occupe parfaitement sa niche écologique dans la chaîne alimentaire. Tout ce qui se trouve au-dessous de lui, il le mange.

Un livre est pareil au requin, telle est mon opinion. La forme et la taille d'un livre sont parfaitement adaptées à sa fonction. Il est vendu prêt à l'emploi. Nul besoin de piles. Il ne se brise pas quand on le fait tomber. Il peut être lu à un bar. Il tient dans la poche. Il est suffisamment bon marché pour être perdu ou volé sans dommage. Il dispose d'un système de mémoire instantanée à l'accès en cours, qualifié de « *signet* ». Tellement plus rapide que tout ce qu'on pourrait imaginer. Il dispose également d'un accès instantané aux informations antérieures, ce qui signifie

qu'il suffit de tourner les pages en arrière. Un moyen étonnant et efficace pour conserver des informations, et si agréable à utiliser.

J'imagine que dans le futur, nos encyclopédies et les gros livres de référence seront stockés de manière électronique. Il paraît que je suis un des meilleurs vendeurs d'E-books, en tant qu'auteur. Autour de 500 acheteurs par an téléchargeant mes livres sous forme électronique pour les lire. La différence entre la littérature téléchargée et la musique téléchargée est très simple. Il est très simple de télécharger de la musique, car on peut facilement dupliquer une chanson à l'identique pour la copier du Web sur l'ordinateur, sur CD ou le lecteur MP3. Le produit reste toujours le même. Alors que si vous scannez la totalité du nouveau Harry Potter, qui voudrait imprimer ces 700 pages ?

Il est beaucoup plus simple et moins cher d'aller acheter ce livre. D'autant que l'objet est plus agréable à manier. Les livres sont donc comme les requins. Ils vont continuer à nager pour longtemps encore. Si quelqu'un invente un jour une chose capable de remplacer un livre, il n'y est pas encore arrivé. Et ce n'est pas un Palm Pilot.

Est-ce que la nouvelle génération continuera à lire ?

Jusque-là, elle n'a pas arrêté. En réalité, l'Internet pousse les gens à lire et écrire plus souvent. Je constate qu'en général, les journaux sont de plus en plus suivis depuis l'arrivée de l'Internet. Les ventes des livres ne cessent d'augmenter. Pas le contraire. Les gens écrivent de plus en plus. On disait que la télévision allait tuer les livres. Au contraire, l'Internet concurrence sérieusement la télévision, au point d'affecter ses recettes publicitaires. Le Web élargit son audience car il permet certainement d'atteindre le monde entier. Avec 5 000 canaux télévisés, personne n'a réellement le temps d'en suivre la programmation. Nous avons grandi dans une génération qui disposait d'un maximum de trois chaînes de bonne qualité. A partir du moment où chacun aura accès par satellite à un million de chaînes, on découvrira soudainement le paradoxe américain selon lequel « *plus il y a de choses à voir, moins on trouve de bonnes choses à voir* ».

Internet vous détourne de la télévision, car il offre la liberté de choix. De même avec le DVD. Au lieu d'attendre que son feuilleton sorte, il est plus simple de patienter jusqu'à la fin de la saison pour acheter le DVD et tout visionner dans une excellente qualité, à son rythme, voire avec des bonus.

Personnellement je trouve les livres parfaits. J'en suis convaincu. Je ne crois pas à cette idée selon laquelle J.K. Rowling a incité à lire tous les enfants du monde. Harry Potter, la *renaissance* du livre ? C'est faux. Cela ne s'est pas passé ainsi. Des enfants lisent Harry Potter comme ils ont toujours lu.

BIBLIOGRAPHIE SELECTIVE DE NEIL GAIMAN:



NEVERWHERE



CORALINE



AMERICAN GODS



DE BON PRESAGES
(avec Terry Pratchett)



MIROIRS ET FUMÉES
(nouvelles)



STARDUST

Juego de rol del Capitán Alatrisme

Une critique présentée par Elisabeth Thiery

Devir Iberia, éditeur espagnol, a eu la bonne idée en octobre 2002 de publier un jeu de rôle intitulé « Juego de rol del Capitán Alatrisme ». Ce jeu est directement basé sur la série de romans d'Arturo Pérez-Reverte, auteur espagnol contemporain, « Les aventures du capitaine Alatrisme ».

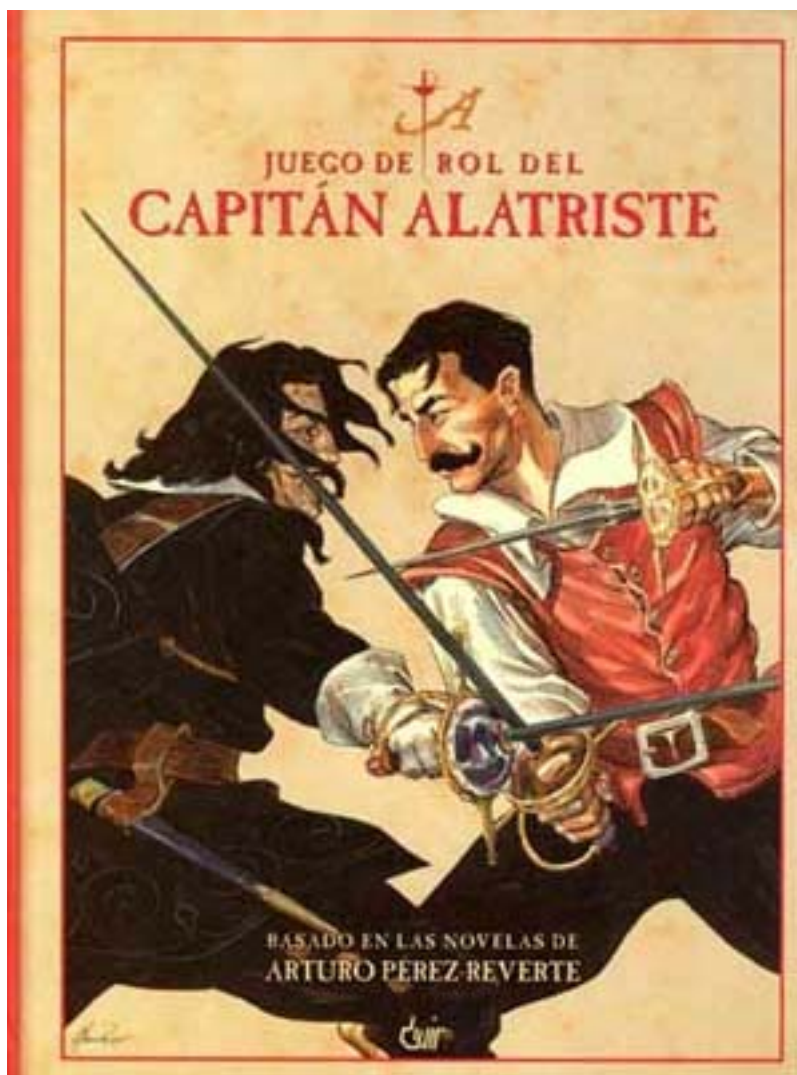
L'auteur du jeu n'est autre que Ricard Ibañez, créateur d'« Aquelarre », jeu de rôle espagnol démoniaque médiéval, paru pour la première fois en 1990 chez Joc International puis réédité en 1999 aux éditions La Caja de Pandora (qui vient d'être traduit en français). Les aventures se déroulent dans la Péninsule Ibérique du XIVe siècle.

En 1995, Ricard Ibañez transpose l'univers d'Aquelarre dans l'Espagne du XVIIe siècle, avec le supplément (démoniaque courtois) « **Villa y Corte** », nom populaire donné à la ville de Madrid au moment de l'avènement des Autrichiens sur le trône d'Espagne en 1561. Avec « Villa y Corte » nous entrons en plein univers de capes et d'épées.

Il n'est pas surprenant qu'avec la parution en 1996, du premier volet des aventures du capitaine Alatrisme, personnage romanesque de l'Espagne du Siècle d'Or, Ricard Ibañez et ses collaborateurs créent quelques années plus tard un jeu de rôle à partir de ces romans.

♦ Les sources

En effet, les aventures du Capitaine Alatrisme racontent l'histoire d'un ancien soldat espagnol, Diego Alatrisme, vétéran de la guerre des Flandres, qui en temps de paix fait office d'homme d'arme à la solde de nobles ou de riches hidalgos. Ses péripéties nous entraînent dans des intrigues de la Cour de Philippe IV, roi d'une Espagne corrompue et décadente, où les favoris du roi étaient le plus souvent les seuls à gouverner le royaume pendant que leurs souverains s'occupaient à leur passe-temps favori, la chasse et les femmes ou autre. On y rencontre également d'illustres figures telles que les poètes Quevedo, Góngora, le jeune peintre Velázquez, des



inquisiteurs, comploteurs, escrocs, picares, pirates, jolies dames, en résumé toute la société qui a contribué à la richesse et à la particularité du siècle d'or espagnol.

N'oublions pas de souligner le fait que l'Espagne de l'époque était présente dans le Nord de l'Europe, en Franche-Comté, en Allemagne, aux Pays-Bas, Milan, Royaume de Naples, Sardaigne, Sicile et également les Antilles, le Mexique et une grande partie de l'Amérique centrale. C'est dire l'ouverture pour de nombreuses aventures.

♦ Le jeu

« **Le jeu de rôle du capitaine Alatrisme** » ne peut que plaire aux passionnés de capes et d'épées, aux amateurs des Trois Mousquetaires : intrigues politiques, enlèvements, poursuites, combats d'épées ou armes à feu lors de duels ou de guets-apens dans les sombres ruelles de Madrid ou au fil des aventures dans d'autres villes, tavernes malfamées, amour, amitié, et honneur tels en sont les ingrédients.

Le livre de base est une merveille au niveau conception, 270 pages reliées, toutes pleines d'illustrations de Joan Mundet, hautes en couleurs et qualité graphique. Les différentes parties du livre sont présentées sous forme de livres. En tête de livre, on peut lire avec plaisir un manifeste écrit par Arturo Pérez-Reverte pour la défense du jeu de rôle, paru pour la première fois dans un journal « El Semanal » en juillet 1994, suite à de vives critiques de l'opinion publique sur le jeu de rôle.

Le livre premier nous entraîne doucement dans l'univers du jeu de rôle avec beaucoup d'humour, une promenade initiatique pour joueur néophyte, avec une aventure introductive à l'univers du Capitaine Alatrisme « *Un figón de malos tragos* » (grosso modo : Une gargotte à mauvais coups) à jouer en solo et qui sert de base à expliquer les mécanismes du système de règles.

♦ Les règles

Celles-ci sont assez simples. Il suffit pour réussir l'action de lancer 3 d6, d'obtenir un résultat égal ou inférieur à la valeur de l'Habileté en question (comprise entre 3 et 18).

La création des personnages, décrite dans le deuxième livre, est assez rapide. Les joueurs ont le choix d'interpréter différents types de

personnage comme un artiste, un(e) aventurier(ère), un brigand (*bandolero*), un clerc, un comédien (*cómico*), un courtisan, un inquisiteur, un médecin, un *picaro* (vaurien, voyou, fripon ou coquin), un soldat, une femme voilée (*tapada*), un fier-à-bras (*valentón*). A partir de ces différents types, les joueurs devront donner vie à leurs personnages en choisissant des habilités dans des listes classées par types. Les joueurs ont également la possibilité d'améliorer leurs personnages en acquérant des avantages qui peuvent leur coûter jusqu'à 6 points mais tout en gagnant par la même des désavantages. Ceci dans un but de différencier les personnages d'une même catégorie.

Suit après la création des personnages, une grande partie consacrée au combat, le principe est le même que pour les autres actions, on lance 3 d6 et on compare le résultat avec le niveau de l'attaque et de la défense plus un calcul avec la vitesse propre au personnage. Une grande partie est consacrée à l'escrime et à ses différentes attaques et défenses, chacune illustrée.

♦ Les aventures

Le livre quatre est destiné au « **narrateur** » (telle est l'expression que l'auteur préfère utiliser), il constitue un guide pour créer une bonne ambiance, présente une bonne bibliographie de livres historiques, de romans, BD et films, une partie sur la Société des Autrichiens avec tous les mécanismes qui la constituent : fonctionnement de la Maison Royale, la noblesse et ses privilèges, l'anoblissement, le clergé, richesse, vie religieuse et Inquisition, l'armée, les gens du peuple, les paysans, la délinquance avec les *picaros*, la justice.



Suit toute une série de différentes facettes de la vie quotidienne, manger et boire, les vêtements, l'amour et le Don Juan, les voyages, la santé et les maladies, les gens du livre, le théâtre, et comment divertir les oisifs. Un chapitre est consacré au monde du Siècle d'Or au-delà des frontières du royaume d'Espagne.

Suivent quatre aventures assez courtes que l'auteur dès la première aventure en solo au début du jeu invite à jouer. Il s'agit d'Une affaire d'honneur (« *Un asunto de honor* »), L'héritage des Montealban (« *El legado de los Montealban* »), La mal décapitée (« *La maldegollada* ») et Secret de confession (« *Secreto de confesion* »).

Dans le livre quatre, dernière partie du jeu, on découvre toute une galerie de personnages présents dans les romans de Pérez-Reverte, personnages romanesques ou réels, avec leurs caractéristiques propres et que les personnages peuvent être amenés à côtoyer, puis une série d'aides de jeu : un bestiaire, les possessions initiales, la monnaie, les armures et protections, une liste d'équipement, une chronologie, un glossaire de base pour joueur néophyte mais également développement des sigles utilisés dans les règles, une liste alphabétique d'« *el habla de germania* », argot parlé par les classes humbles mais surtout par les délinquants des bas quartiers.

En fin d'ouvrage, on trouve toute une série de feuilles de personnages pré-tirés et une feuille de personne vierge.

Enfin pour compléter le tout, et l'élément essentiel du narrateur, l'écran dont l'illustration est sincèrement magnifique ; elle représente une scène de combat devant la boutique d'un meunier. A l'intérieur, sont résumées toutes les règles de base du jeu. En accompagnement à l'écran, une aventure intitulée Jeu de dames (« *Juego de damas* ») qui constitue une vraie campagne (35 pages) dont l'intrigue politique tourne autour de deux des femmes les plus importantes de Madrid.

En conclusion, ce jeu remporte énormément de succès en Espagne, nombreux clubs de jeux de rôle (dont on peut trouver la liste en début d'ouvrages avec leurs sites internet) y jouent et entretiennent de nombreux

contacts avec la maison d'édition **Devir**. Une liste de diffusion existe et il suffit d'y jeter un coup d'œil pour constater que les joueurs espagnols et hors péninsule ibérique en raffolent et que ce jeu a un bel avenir devant lui.

Pour nous, joueurs français, le jeu n'est pas encore traduit ; si on a la chance de compter parmi ses amis un hispanophone, alors vite achetez-le-lui ! Un petit voyage en Espagne ? à Barcelone ? ou sinon un petit tour sur le site de Ociojoven (www.ociojoven.com) ou contacter directement l'éditeur (www.devir.es).

En attendant, on ne peut que conseiller la lecture des Aventures du Capitaine Alatrisme qui remporte un grand succès en France. Actuellement au nombre de quatre publiés au Seuil dans la collection Points : « Le Capitaine Alatrisme », « Les Bûchers de Bocanegra », « Le Soleil de Breda » et « L'Or du roi ».

Juego de rol del capitán Alatrisme / par Ricard Ibañez, illustrations de Joan Mundet. Barcelona : Devir Iberia, 2002. 270 pages.

ISBN 84-95712-39-3

Juegos de damas : aventura / par Ricard Ibañez, ill. de Joan Mundet. Barcelona : Devir Iberia, 2002. 35 pages + 1 écran.

ISBN 84-95712-67-9

Adresse pour le site de l'éditeur et s'inscrire à la liste de diffusion du Capitaine Alatrisme

<http://www.devir.es/producto/alatrisme/inicio/index.htm>



Les aventures du capitaine Alatrisme traduit de l'espagnol par Jean-Pierre Quijano :

1. Le capitaine Alatrisme. Ed. du Seuil, 2000. (Points ; 725)

2. Les bûchers de Bocanegra. Ed. du Seuil, 2000. (Points ; 740)

3. Le soleil de Breda. Ed. du Seuil, 2000. (Points ; 753)

4. Le soleil de Breda. Ed. du Seuil, 2003. (Points ; 1108)

Hystoire de fou

Un jeu méconnu présenté par Armand Buckel

Ce jeu créé en 1998 est l'œuvre de Denis Gerfaud, auteur déjà bien connu de " Rêve de dragon ". Il vous permet d'incarner des personnages, on ne peut plus normal (enfin presque) qui perdent pied et plongent dans un délire parfois pas aussi inoffensif que ça. Les joueurs sont juste tenus d'avoir un lien, même minime, entre eux. Les scénarios sont d'ailleurs définis comme étant des crises ; tout un programme.

Le livre de règle démarre par une nouvelle qui nous permet de bien appréhender l'univers, un délire dans lequel les joueurs peuvent être projetés. Chose bien utile surtout pour les gens qui ne font circuler leurs persos qu'épée sur le côté.

Et en plus, ça rend la lecture des règles d'autant plus agréable. Je me permets juste à signaler les illustrations de qualité tout au long du livre. C'est suffisamment rare que ça mérite d'être signalé.

Pour la suite, nous sommes en terrain plus habituel :

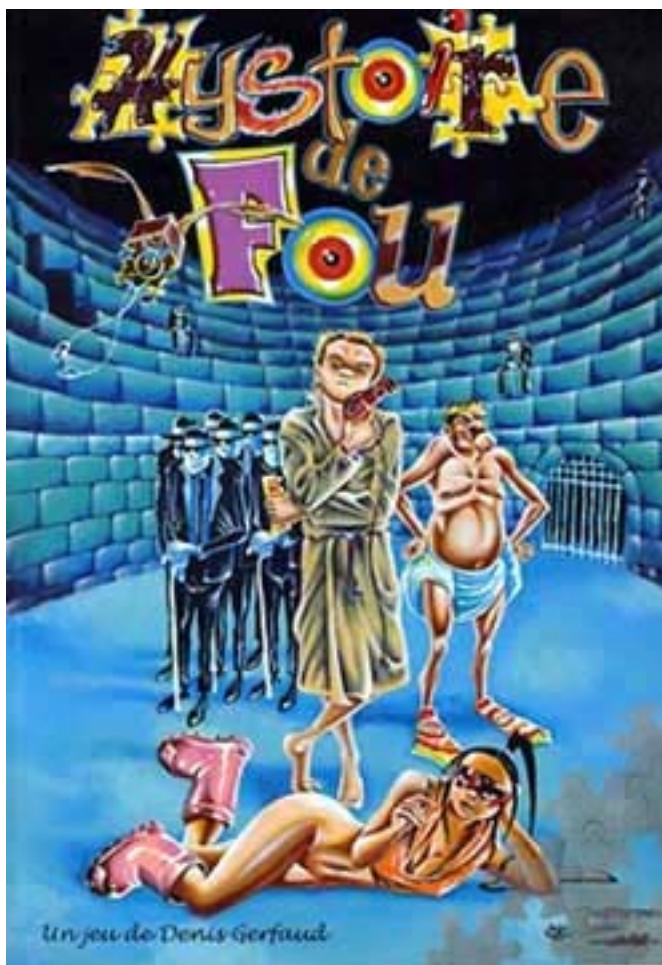
- le personnage avec sa création et tout ce qui va avec ;
- les règles d'actions proprement dites ;
- les spécificités de règles ;
- une campagne ;
- la feuille de personnage.

♦ LA FEUILLE DE PERSONNAGE

Elle est définie par les classiques compétences et caractéristiques, plus les différentes indications propres au jeu.

Les caractéristiques sont au nombre de huit ; volonté, intellect, sensitif, entendement, charisme, constitution, perception, agilité.

Les compétences dépendent d'une caractéristique directrice.



Ensuite, c'est juste une affaire de répartition de points. C'est simple, clair et vraiment pas prise de tête. Il y a une chose qui me plaît bien.

A travers les douze points de générations donnés à la création du perso, le joueur peut révéler des compétences tout au long de la crise.

C'est intéressant car le joueur peut faire évoluer son perso pas uniquement qu'avec les points d'expérience.

♦ Les règles proprement dites

Hystoire de fou utilise deux types de dés : le d20 et le d6. Il y a aussi les classiques tableaux pour le maître du jeu. On

n'en est vraiment pas submergé. Le combat devrait devenir assez rapidement fluide. Beaucoup de choses sont faites pour que le roleplay passe devant le lancer de dés.

♦ Les spécificités des règles

L'originalité de ce jeu est l'utilisation de la démence comme composante dans les actions. Il y a dans cela de l'incrédulité. Pour citer l'auteur: " *l'incrédulité consiste à refuser de croire qu'une chose soit ce qu'elle est ou plus simplement, à refuser de croire à une certaine chose.* "



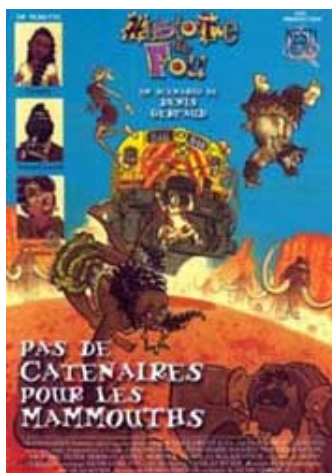
Par l'effet d'incrédible (ne chercher pas, c'est pas dans le dico), vous pouvez révéler la chose telle qu'elle est. Un tas de serpents blancs, belliqueux ne peuvent être qu'un plat de spaghettis.

Il y a aussi les effets démentiels qui permettent de résoudre plus ou moins facilement certaines actions (quand ça réussit). La contrepartie est que ça peut donner des points de crise.

Les tests de crise peuvent donner des chocs de folie. Dans le jeu, la folie se résume à deux choses : la parano ou la schizo. Pas besoin de plus, c'est largement suffisant pour égayer les parties. Je ne vous en dis pas plus, je vous laisse découvrir le reste.

Les scénarios ou les crises peuvent être un chemin vers la folie dans le monde réel comme un délire où l'absurde est roi. L'absurde est défini comme la sublogique. Dans les règles, l'auteur cite comme exemple la fabuleuse scène du film " Sacré Graal " où il est expliqué comment reconnaître une sorcière. Les entrées en crises peuvent se faire de façons très différentes.

L'accomplissement d'une crise produit, lorsque les joueurs perçoivent une chose, un incident ou autre chose, même fugitif, qui correspond à la vraie réalité. Dans les règles, ils appellent ça "**la perception subliminale de la vraie réalité**" ou PVSR.



En tout cas, c'est un jeu où vous pouvez faire des scénarios indépendants mais qui est plus, est fait pour jouer en campagne. Petit à petit, les joueurs passeront dans un délire même dans leurs réalités.

La campagne qui est dans le livre de règles présente bien le délire déconcertant dans lequel les joueurs peuvent être précipités.

Je conseille d'appliquer la règle du saint Frusquin dès que c'est possible. Se retrouver habillé n'importe comment au début de la crise peut être plutôt déconcertant, et mettre un peu de piment dès le début.

♦ Les suppléments

La gamme n'est pas très importante mais de grande qualité, donc absolument importante à avoir.

Il y a d'abord l'écran, classique avec tous ses tableaux, et ses illustrations de qualité. Mais avec, il y a un joyau de plaisir de jeux et de crises de fou rire. La présentation de " la fédération réaliste des républiques frankofones " vaut son pesant de cacahuètes d'absurdes et d'univers de campagnes multiples. La série de crises qui suit est un vrai plaisir de jeux.

" Pas de caténaire pour les mammouths "

le deuxième supplément, est un vrai plaisir de lecture et de roleplay. Bref, du grand, du bon Denis Gerfaud ; à avoir absolument pour tous les maîtres de ce jeu.

Pour conclure, *Hystoire de fou* est un jeu indispensable dans sa ludothèque pour tout amateur d'absurde et de délire. Vous y passerez

un moment mémorable, que dis-je ! inoubliable. C'est réellement une bouffée d'air frais dans le monde rolistique français.

Denis Gerfaud est vraiment un créateur de choses rolistiques de qualité mais peu prolixes.

A quand la suite ?



Humble Mortel, chapitre 23-25

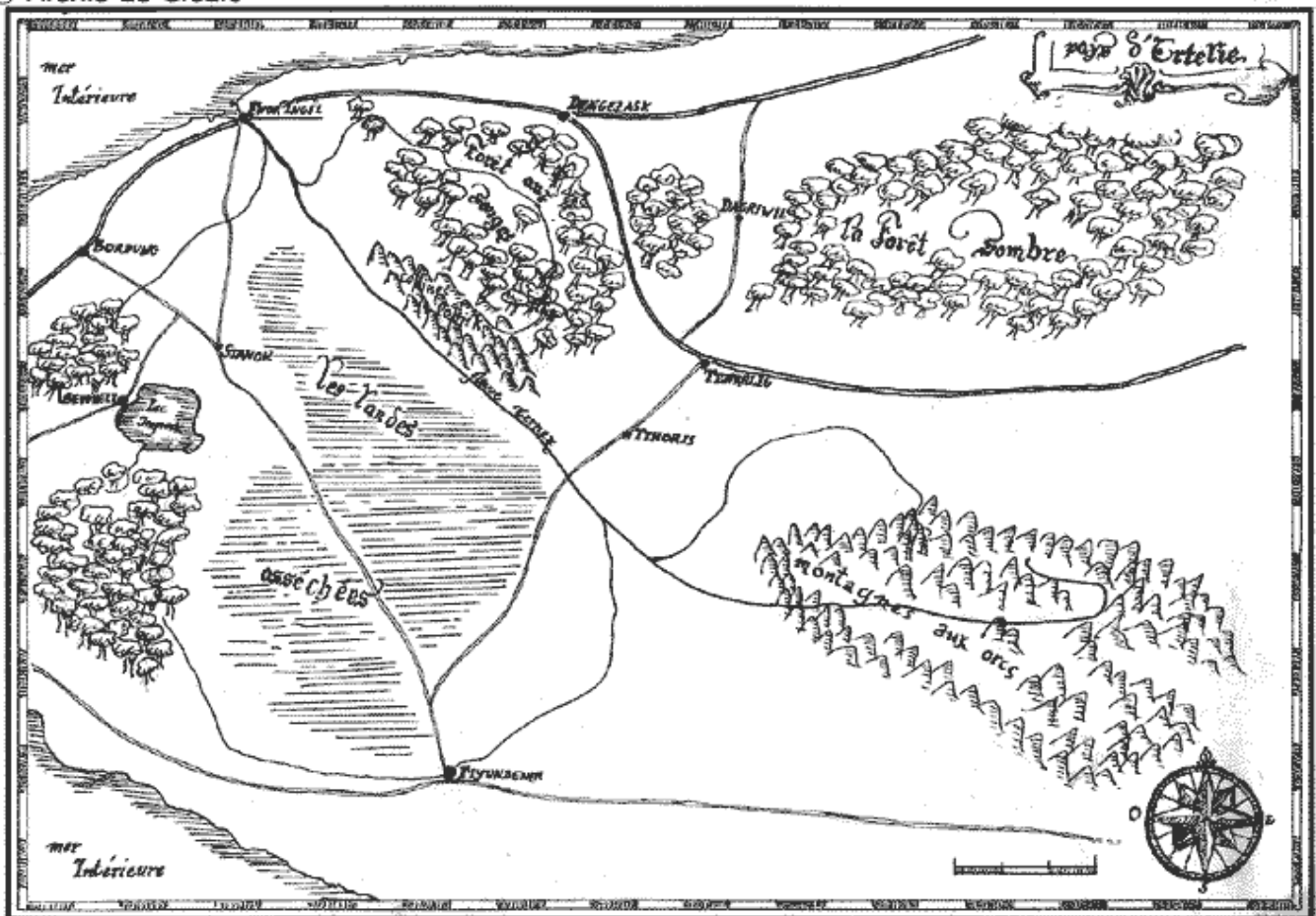
Un roman par Philippe de Quillacq, Carte réalisée par Alexis Le Clezio

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 XXIII

Ce fut après de nombreux jours de voyage que Romik se rendit compte à quel point l'Izerkloed était grand. Bien sûr, l'Ertelie était plus vaste que l'Izerkloed mais pas autant qu'il ne l'avait crû, et c'est alors qu'il comprit aussi pourquoi ce périple prendrait autant de temps qu'Althgovifen l'avait annoncé. Le voyage était assez pénible : ils ne voyageaient que parmi des paysages mornes et rébarbatifs et les journées se succédaient avec une morosité exaspérante. La route montagneuse était difficile et ils furent souvent obligés de descendre de leurs montures en raison de son délabrement. Ils faisaient encore moins de trêves qu'auparavant et Romik était fatigué et courbatu. Bien que l'atmosphère générale s'était améliorée lorsque les nains acceptèrent de les aider, elle n'était pas à son mieux et elfes et nains continuaient de s'éviter. Peut-être de façon inconsciente et sans aucun mépris – à vrai dire, il arrivait à chaque peuple, de temps à autre, d'envier l'autre – mais ils s'évitaient tout de même. Tout le monde, même Jelion et Digilijt, affichait un air maussade, chacun étant conscient qu'on se rapprochait de plus en plus du Sanctuaire Maudit et que peut-être personne n'en reviendrait...

© Alexis Le Clezio



Un jour, enfin, ils ne furent plus qu'à courte distance de leur point de destination. On était en plein jour et pourtant la luminosité était très faible. L'importante masse nuageuse n'expliquait pas à elle seule ce phénomène. Romik sentait qu'il y avait quelque chose de surnaturel : l'air était vicié et il avait du mal à respirer. L'atmosphère était lourde, comme si un orage allait éclater. L'humain était convaincu que le Mal ou une magie noire s'était emparé des lieux.

La piste était devenue quasiment impraticable et ils furent obligés de laisser les chevaux sur place. Sergojvalitur resta seul avec Ruvmirtik pendant un petit temps et Romik eut l'impression qu'il était presque en train de discuter avec lui. Puis l'elfe laissa le chien seul avec les bêtes. Apparemment, le ranger lui avait demandé de monter la garde. Pendant ce temps, les autres s'affairaient à refaire leur paquetage car ils devraient dorénavant tout porter sur leur dos. Althgovifen conseilla de prendre juste de quoi subsister pendant quelques jours à peine : leur destination était toute proche.

Au bout de plus d'une heure de cheminement pénible, ils débouchèrent sur une vallée. Si on pouvait appeler cela une vallée... Cela ressemblait plutôt à un cratère. Une âpre fumée noirâtre en sortait et la poussière en suspension irritait yeux et gorge.

" Voilà, c'est ici, annonça Althgovifen. Il nous faut maintenant descendre jusqu'en bas, puis nous introduire sous terre. Ensuite, nous pénétrerons dans le Sanctuaire Maudit. Il n'y a pas âme qui vive, et cela m'inquiète car je ressens pourtant une importante force mauvaise.

– Et vous n'avez pas peur qu'on se fasse attaquer ? demanda Ledongal. Je parie que ça grouille d'orcs, là-dedans, ou quelque part dans le coin. Peut-être devrait-on laisser quelques personnes ici, pour surveiller...

– C'est peut-être une bonne idée, bien que je répugne à ce que nous nous séparions : nous pourrions laisser beaucoup de vies s'il y avait un conflit important.

– Effectivement, mais de toute façon nous ne pouvons pas miser sur la force, dit Sergojvalitur. Je suis en accord avec la proposition de Ledongal. Un groupe devrait s'introduire dans ce souterrain tandis qu'un autre devrait rester en surface pour inspecter les environs et faire diversion, si besoin était. "

Et c'est ainsi que la communauté se scinda en deux. La première partie, composée de Sergojvalitur, Ledongal, Tergolaïd, Inerglaïk, Eanepalith, Dakgonthë et Firdofeïm eut la tâche d'explorer les alentours et de surveiller les arrières du second groupe, qui lui était composé d'Althgovifen, Romik, Gwantholin, Digilijt, Jelion, Targetelan, Aïnedegathel, Ilpalfejid et Sedanofog. Bien que ce dernier voulut rejoindre le premier groupe pour être parmi les siens, le Clairvoyant avait insisté pour qu'il fasse partie du second. Étant nain, il avait des talents innés pour la vie sous terre, ce qui pourrait être bénéfique pour les autres.

Le second groupe descendit donc en direction du cratère. Après une longue et difficile descente, ils arrivèrent en bas. L'endroit était nu, désert et semblait inhabité. De toute évidence, il n'y avait aucune construction, pas âme qui vive. Après quelques minutes de recherche, ils repèrent une entrée. Elle ressemblait à un début de terrier, ou plutôt à un terrier géant. Ce tunnel paraissait s'enfoncer sous terre, mais on ne pouvait en savoir plus car on n'y voyait plus rien au bout de quelques mètres. Althgovifen sortit quatre bâtonnets longs de plus d'un pied chacun.

" Voilà qui nous aidera pendant quelques heures, dit-il. "

Il sortit alors une plante de sa besace et en détacha quelques feuilles qu'il écrasa puis frotta sur les extrémités des bâtonnets. Puis il se saisit d'une baguette d'une main qu'il brandit et il commença à exécuter de curieux mouvements de sa main libre, comme s'il essayait de tracer un dessin ou d'écrire un texte.

" *Aïne dom enorglerel emnoj ur paësens imn tidondekeldë* " prononça-t-il d'une voix grave. Puis il frappa la paroi du souterrain avec le bâtonnet qui s'illumina, éclairant les lieux d'une lumière diffuse de couleur jaunâtre. Il fit de même pour les trois autres bâtonnets qu'il donna aux autres. Il s'engagea en premier dans la sombre galerie.

Au bout de quelques minutes, la terre laissa place au roc mais il n'y avait toujours rien. La progression dans ce passage n'était guère rassurante pour des personnes non habituées et seul Sedanofog ne semblait pas aller trop mal.

Romik perdit bientôt toute notion temporelle. Il aurait été incapable de dire s'il s'était engagé sous terre depuis une heure ou une journée. Ce détail contribuait à son mal-être et il y en avait beaucoup d'autres : le silence inquiétant uniquement perturbé par le bruit et l'écho de leurs pas, la moiteur incongrue en ces lieux et le manque d'air frais. Ils étaient maintenant en plein cœur de l'Izerklod et nul n'aurait pu nier ressentir une atmosphère de mal pur mêlée à de l'appréhension.

" Ce lieu n'est pas naturel dit Sedanofog un peu plus tard. En tant que nain, je peux vous certifier que cette voûte a été taillée ; elle ne s'est pas faite naturellement. "

Et effectivement, en regardant avec plus d'attention, on put s'apercevoir que le sol, les parois et la voûte étaient relativement lisses. Malgré tout, cela avait été fait de manière grossière, ce qui expliquait qu'on pouvait difficilement remarquer que ce passage avait été travaillé si on n'y faisait pas attention.

" Savez-vous quelle est la race des individus qui ont creusé cela ? demanda Ilpalfejid.

– C'est difficile à dire, répondit Sedanofog. Beaucoup de tailleurs de pierre laissent généralement leur poinçon quelque part mais on ne le ferait pas pour un travail aussi grossier. Peut-être aurons-nous d'autres indices plus tard. Tout ce que je peux supposer, c'est que c'est certainement une race assez robuste et endurante qui a fait ce travail, parce que tout cela représente quand même de longues années de labeur. Je pourrais par exemple difficilement imaginer que des elfes aient pu faire cela, sans vouloir vous vexer. "

Ils cheminèrent encore pendant un temps qui parut infini à Romik, jusqu'à ce que la lueur des bâtonnets d'Althgovifen faiblisse.

" Je pense que nous pourrions faire une halte, déclara le Clairvoyant. Nous sommes tous fatigués par cette marche et nous nécessitons un peu de repos. "

Le groupe s'arrêta et s'assit dans une sorte d'alcôve, à une portion du tunnel qui était une fois et demi plus large. Le moral du groupe était bas, mais la bonne humeur revint rapidement, tout comme l'appétit de Jelion. Ce dernier se rua sur les vivres, bientôt imité – avec un entrain plus modéré toutefois – par les autres.

Manger et boire fit du bien à tous, mais les jambes paraissaient toujours aussi lourdes. Après discussion, ils décidèrent de rester là encore quelques temps.

Digilijt proposa alors de réciter une comptine gnome. L'auditoire s'adossa contre les parois et le gnome prit place au milieu du tunnel, entouré par les quatre bâtonnets crachotant une faible lueur. Il chanta en ertélien la transposition d'une fable gnomique sur la création de son peuple. Elle était amusante et captivante, bien que la version parlée en gnomique dû être encore plus intéressante. Digilijt mettait tellement d'entrain à chanter et il s'agitait avec tant de fougue que des sourires commencèrent à se dessiner sur chaque visage. Il chanta ensuite une ballade assez triste traitant de l'amour d'un père pour son fils. Les deux gnomes ne se voyaient que très rarement, car le fils avait décidé de partir et de découvrir le grand monde, et le père, tailleur de gemmes l'attendait et voyait s'écouler les années. Romik prit conscience que la famille devait représenter beaucoup pour Sedanofog. Il se demanda quelle attitude il devrait adopter avec lui. Après tout, il le connaissait à peine alors qu'il s'était embarqué dans la même affaire que lui. Cela devrait normalement les rapprocher bien plus que cela. Peut-être devrait-il se montrer plus ouvert envers le gnome, et aussi envers ses autres compagnons ?

Gwantholin s'était assise à côté de Romik et ils étaient presque l'un contre l'autre car il y avait peu d'espace en ce lieu clos. L'elfe prit la main de l'humain et la serra fortement. Il la regarda, mais il avait du mal à distinguer ses traits en raison de la pénombre. Il lui sembla qu'elle lui souriait. Digilijt contait dorénavant avec moins d'entrain car il s'était beaucoup fatigué sur l'histoire précédente. Le ton de sa voix se faisait plus calme, plus reposant. Romik ferma les yeux et écouta distraitemment ce que disait le gnome.

La main chaude de Gwantholin lui apportait du réconfort et il ressentit à ce moment une énorme vague d'affection pour elle. Après tout, elle était la personne du groupe qu'il connaissait depuis le plus longtemps et elle devait être celle avec qui il était le plus en confiance, sauf peut être avec Ainedegathel. Il fit le vide dans ses pensées et se laissa bercer par la voix du gnome.

Il fut réveillé par Gwantholin. Les autres étaient déjà prêts à partir et il était le seul à ne pas être debout. Il avait fini par s'assoupir et il éprouvait la curieuse sensation d'avoir dormi à la fois des heures et quelques minutes à peine. Il n'était pas encore tout à fait réveillé et il aurait aimé se rendormir. Mais l'heure n'était plus au repos...

Ils se remirent en route avec résignation. Décidément, cette pause fit du bien à tout le monde et on sentait que l'ambiance était plus légère.

Après moins d'une heure de cheminement, la structure des lieux changea encore : si la voûte avait été jusque là grossièrement taillée, elle était désormais travaillée avec bien plus de finesse. Le sol était cette fois pavé de lourdes et immenses dalles claires qui faisaient résonner les pas à la manière du marbre. Le couloir était moins espacé et on pouvait à peine s'y engager à trois de front. Les parois des murs étaient constituées de pierres d'environ trois pieds sur deux de dimensions un peu plus sombres que les dalles. Sedanofog expliqua que les nains des montagnes faisaient des souterrains similaires mais il lui semblait hautement improbable que ces derniers aient pu un jour venir ici.

" Peut-être l'œuvre de nains gris... " dit-il sombrement.

Ils avaient presque toujours progressé en descendant depuis qu'ils avaient quitté la surface. L'atmosphère était à la fois de plus en plus chaude et de plus en plus moite, et elle n'avait jamais été aussi lourde. Bientôt, le long chemin rectiligne qu'ils avaient parcouru commença à bifurquer à plusieurs reprises. Ils ne descendaient plus et il leur arrivait même de monter un peu. Les bifurcations étaient peut-être dues à la présence de rocs difficiles à tailler, mais ça ne restait qu'une hypothèse. A un moment donné, ils parvinrent au bout d'un couloir où il y avait une dalle de la taille d'un humain. Elle était entièrement sculptée et représentait des créatures pratiquant des rituels qui firent frissonner Romik. Cette dalle était divisée en quatre parties représentant chacune une scène différente. L'une d'elles dépeignait ces créatures qui faisaient un peu penser à des elfes car elles étaient très élancées et leurs oreilles finissaient aussi en pointe. Elles se livraient à une sorte de rituel maléfique impliquant le sacrifice de personnes vivantes. Bien que cette représentation était sculptée et peu éclairée, les détails étaient saisissants de réalisme et de cruauté, et on pouvait clairement distinguer la douleur et la terreur sur les traits des personnes sacrifiées et suppliciées. Une autre sculpture mettait en scène un monstre hideux d'assez grande taille et d'apparence éthérée qui massacrait des êtres inoffensifs. La troisième sculpture représentait un abominable accouplement entre ce monstre et une créature elfoïde. Sur la dernière, le monstre aux contours imprécis était toujours présent. Il occupait la majeure partie du cadre et était beaucoup plus détaillé. Cette bête était littéralement hideuse et elle fit hoqueter plusieurs personnes de dégoût. Elle semblait rayonner d'une aura de feu, mais cela restait incertain. La créature massive et fortement trapue avait un semblant d'humain. Elle était bipède mais avait deux paires d'ailes similaires à celles d'une chauve-souris. Les deux plus grandes ailes étaient situées au niveau du dos tandis que les deux autres arrivaient au niveau des épaules. La tête était la partie la plus abominable du corps : elle était suffisamment bestiale pour être laide et monstrueuse mais elle ressemblait toutefois beaucoup à celle d'un humanoïde, ce qui était peut-être le plus répugnant. La bouche sertie de multiples crocs aiguisés esquissait un terrifiant rictus carnassier. Le museau ressemblait vaguement à celui d'un taureau et il semblait en sortir des flammèches. Les yeux, petits et étirés dévoilaient un regard emplie de malice et de haine. Il semblaient animés d'une vie propre. De multiples cornes de grande taille, situées sur le sommet du crâne, formaient une sorte de couronne d'ivoire. La bête toute entière était recouverte de poils et plusieurs parties de son corps étaient pourvues de cornes effilées similaires à de gigantesques griffes. Les pieds similaires à des sabots étaient fendus. La bête possédait quatre bras, des mains à trois doigts et un pouce avec de longues griffes acérées fixées sur le dos. Cette représentation était une vraie abomination et Romik en fut extrêmement choqué.

C'était comme si on lui avait présenté la somme de toutes ses peurs incarnée par ce démon. Mais comment pouvait-il avoir *aussi* peur ? Cette sculpture, aussi hideuse et saisissante de réalisme était-elle, le traumatisait de manière *surnaturelle*, il en était persuadé. Oui cela était réellement malsain. Le Mal et une haine infinie se dégageaient indubitablement de ces représentations. Romik était persuadé que même si une personne passait devant les yeux bandés, elle ressentirait de l'effroi.

Chaque scène était accompagnée de runes étranges qui devaient probablement décrire avec de plus amples détails les représentations. La dernière était particulièrement chargée de runes. Les explorateurs s'arrêtèrent sur place et passèrent un long moment à étudier cette dalle, mais plusieurs membres du groupe préférèrent rester un peu plus loin car les scènes sculptées les dégoûtaient trop. L'humain ne put guère tirer d'informations sur cela et ses questions restèrent presque toutes sans réponse. Il entendit souvent les elfes prononcer le mot *Hegendaro* avec une certaine appréhension mêlée à du dégoût mais les immortels restèrent muets quand il leur demanda la signification de ce terme.

Enfin, ils reprirent leur route le long du tunnel et ne rencontrèrent rien d'autre. Romik se sentit clairement soulagé de s'éloigner des dalles sculptées. Au bout de quelques minutes à peine, le chemin s'élargit. Les dalles au sol étaient cette fois plus sombres et on voyait à peine les rainures les séparant. Sedanofog qui menait la marche s'arrêta presque instinctivement. Il regarda autour de lui avec minutie.

" Je ne sais pas pourquoi, mais ce passage ne m'inspire pas confiance " dit-il.

Althgovifen ordonna un arrêt et il se plongea dans une méditation pendant quelques secondes.

" J'ai l'impression que la concentration en mana est plus importante ici qu'ailleurs, expliqua le Clairvoyant. Elle ne l'est guère plus et cela peut ne pas signifier grand chose, car il existe des lieux naturellement plus concentrés en mana. On les appelle nœuds de magie et ils ne sont pas rares, surtout en des lieux peu fréquentés. "

Soumise à un intuition, Gwantholin s'empara du sac de vivres sur lequel était assis Jelion. Le hobbit, qui était tombé au sol, commença à l'apostropher quand, éberlué, il la vit jeter le sac sur les dalles sombres. Celles-ci, au moment où le sac entra en contact avec elles, s'éclaircirent pendant un instant très bref, mais il était indéniable qu'elles avaient *changé* de couleur.

" Je vous rappelle que la concentration en mana dans un environnement clos se trouve modifiée quand on en puise pour créer un sort, dit Gwantholin. Et c'est le cas parce que quelqu'un a créé *ici* un piège magique. "

CHAPITRE XXIV

Sergojvalitur balaya du regard la vallée qui s'étendait sous ses yeux. Il ne voyait rien de remarquable à part l'entrée par laquelle s'était introduit l'autre groupe.

" Bien, il ne nous reste plus qu'à inspecter les environs et à nous efforcer de repérer quelque chose qui puisse nous aider. Je n'ai pas la prétention de m'imposer comme chef de cette expédition, mais je suis versé dans l'art du pistage et de la vie en plein air, bien que ce type d'endroit ne me soit pas familier... Voilà pourquoi je vous propose que ce soit moi qui prenne la tête de notre expédition. Ses compagnons hochèrent de la tête. Je pense qu'il est inutile de descendre dans cette vallée car les autres sont déjà passés par-là et ils nous auraient sûrement fait signe s'ils avaient remarqué quelque chose. "

Après réflexion, ils optèrent pour contourner le cratère tout en restant sur les hauteurs, près du sommet. Au bout d'une heure de cheminement, ils se trouvèrent du côté opposé de leur ancienne position. Chacun eut l'impression d'avoir perdu son temps car il n'y avait rien de nouveau. Ils débattirent pendant un certain temps pour savoir s'ils ne devaient pas retourner en arrière et rejoindre les autres, ce qui pourrait être la meilleure chose à faire. Mais ils décidèrent finalement de poursuivre quand même leur chemin car de toute façon, ils avaient perdu trop de temps.

Devant eux, ils aperçurent d'autres sommets qui s'étendaient à perte de vue. Entre leur position et la montagne suivante – à plus de deux heures de marche – le terrain était extrêmement rocailleux, à un tel point qu'ils se demandèrent s'ils pourraient bien passer par-là. Sans trop savoir pourquoi, les nains insistèrent pour le faire quand même. Peut-être parce que le terrain leur était vaguement familier, à moins que ce ne soit un pressentiment...

Ils crurent pendant longtemps avoir perdu leur temps et s'être égarés, mais au bout d'une heure et demie, l'intuition des nains paya : ils finirent par apercevoir des cavernes habitées. Les troglodytes étaient des monstres gobelinoïdes, essentiellement des orcs femelles ou en bas-âge. Bien qu'ils étaient en bien plus grand nombre que les voyageurs, ils ne tentèrent même pas de combattre, et ils s'enfuirent en poussant des glapissements, de terreur.

" Eh bien nos efforts ont abouti à quelque chose, dit Eanepalith. Nous voilà en face d'un campement.

– Mais curieusement il n'y a pas de mâles susceptibles de combattre, remarqua Tergolaïd. Vous avez pu constater que nous avons seulement vu des jeunes ou des femelles fragiles qui sont gardées à des fins reproductives.

– Je suppose que les autres se trouvent ailleurs, probablement pour une opération militaire ou quelque chose du même genre fit remarquer Firdofeïm.

– Alors nous n'avons plus qu'à suivre ces fuyards pour repérer le lieu où ils vont aller se réfugier, dit Ledongal. Je pense que ça nous mènera tout droit au quartier général de ces affreux.

– A moins qu'ils ne servent qu'à nous mener tout droit vers un piège... dit Tergolaïd.

– Firdofeïm, Dakgonthë et moi aurions bien pu partir en éclaireurs pour vérifier cela, mais nous sommes pressés par le temps, dit Sergoivalitur. Je vais rester un peu dans ce campement pour voir si je ne peux pas trouver quelques renseignements. Je vous rejoindrai un peu plus tard. Je vous recommande de rester discrets. Même si nous sommes déjà repérés, nous ne savons pas ce qui nous attend, alors autant faire preuve de prudence... "

Le groupe se remit en route, mené par les rangers. Ces derniers parvinrent à trouver la piste laissée par les fugitifs et ils la suivirent tant bien que mal. Le terrain rocailleux laissait peu de traces mais Dakgonthë et Firdofeïm étaient doués pour le pistage. Ils rencontrèrent encore quelques cavernes avant de voir, bien en évidence, une entrée qui aurait pu ressembler au début d'un terrier géant. Ils se cachèrent non loin de là et patientèrent jusqu'à ce que Sergoivalitur arrive.

Ils attendirent suffisamment longtemps pour commencer à s'inquiéter de ce qu'il advenait du ranger lorsqu'ils le virent apparaître de derrière un rocher situé non loin de l'entrée du tunnel. Les nains furent surpris car ils ne l'avaient aperçu qu'au dernier moment, et il leur semblait que Sergoivalitur aurait pu leur être encore invisible s'il l'avait souhaité. Les elfes, quant à eux, ne furent guère étonnés par son arrivée impromptue car tous connaissaient son habileté à rester inaperçu.

" Je n'ai hélas rien trouvé d'intéressant, déplora-t-il. Il y avait essentiellement des objets usuels, peu d'objets personnels et quelques armes rudimentaires. Nous voilà peu avancés...

– Y avait-il des objets de culte ou des signes d'appartenance à des clans ? demanda Ledongal.

– Fort peu, à vrai dire. Il y avait quelques grossières statuettes et d'ignobles tentures à l'effigie de leurs dieux obscurs, voilà tout.

– Y avait-il des fresques ? Je sais qu'ils en sont généralement friands.

– Non, je n'ai rien vu de cela.

– Vous dites qu'il n'y avait aucune fresque, dit Ledongal. Curieux, curieux... C'est comme s'ils s'étaient installés récemment et qu'ils avaient eu autre chose à faire que soigner leur campement.

– Nous avons donc finalement quelques indices, lança Eanepalith. Le Sanctuaire Maudit était probablement déserté il y a quelques temps de cela. Il est sûrement habité depuis que l'esprit maléfique du démon se faisant passer pour Garsha peut influencer sur les monstres des environs...

– Oui, ce doit être la même personne qui a commandité cette attaque contre nous et qui a conféré assez de pouvoir à la chamane orque pour créer un golem de chair...

- Il est donc possible qu'elle soit réellement présente ici... fit sombrement Dakgonthë.
- Et si ce n'est pas le cas, elle peut de toute façon exercer son influence, appuya Eanepalith. Il doit donc nous être possible de mettre un terme à cette menace, probablement en coupant le lien mental entre notre plan d'existence et celui de cette créature, si elle n'est pas déjà présente physiquement ici.... "

Ils entrèrent dans le souterrain. Les nains, habitués à vivre sous terre et ayant la capacité de voir dans l'obscurité de manière restreinte auraient préféré se passer de torches, car une telle source de lumière peut être vue assez facilement, et aussi être *sentie*, ce que les orcs sont habiles à faire. Malheureusement, les elfes voient dans l'obscurité encore moins bien que les humains et ils auraient été de véritables fardeaux sans éclairage. Inerglaïk, qui était la personne du groupe ayant la vue la plus perçante en pénombre prit la tête de la marche, suivit par Firdofeïm, qui avait l'ouïe la plus aiguisée. Il tenait une torche pour guider ses compagnons tout en s'efforçant de dégager le minimum de lumière.

Il ne leur fallut pas beaucoup de temps pour rattraper un fuyard. C'était une créature famélique abandonnée par les autres, et qui semblait visiblement épuisée. Mais avant que quiconque ne puissent l'attraper, elle s'enfuit à une vitesse surprenante. Les elfes hésitèrent à la poursuivre par crainte d'un piège. Ils décidèrent finalement de continuer leur progression en laissant Inerglaïk prendre de la distance sur eux, afin qu'il les prévienne d'un danger.

Ils passèrent ensuite un moment assez pénible. On n'entendait plus que le bruit de leurs pas et le crépitement des torches. Tout le monde était mis mal à l'aise par cette marche angoissante. Inerglaïk était revenu vers eux par deux fois pour leur signaler qu'il n'y avait toujours rien de nouveau.

Brusquement, Firdofeïm s'immobilisa et tendit l'oreille.

" J'ai crû entendre quelque chose d'anormal... souffla-t-il. A peine eut-il le temps d'achever sa phrase que tous entendirent un cri.

- Inerglaïk ! s'exclama Tergolaïd d'une voix étranglée. C'était lui, j'en suis certaine ! "

Ils sortirent tous leurs armes et poursuivirent leur progression d'un pas précipité. Quelques instants après, des orcs les attaquèrent. Ils étaient peu nombreux et mal armés. Mais ils s'étaient jetés sur eux avec une rage si intense que l'affrontement ne fut pas aussi aisé qu'il aurait pu l'être. Tergolaïd fit prestement tourner sa hache qu'elle enfonça dans le torse du premier assaillant. Sergoivalitur, qui était à ses côtés esqua l'attaque du second orc et lui entailla le ventre. Puis de sa main libre, il exécuta une saisie sur la créature qu'il rejeta vers les autres antagonistes tandis que Tergolaïd décrivait quelques amples moulinets dans le but de les tenir à l'écart. Mais les orcs étaient habités par une telle fougue que tout cela ne les ralentit que quelques instants à peine. Toutefois, ce répit fut suffisant pour que les elfes et les nains puissent tous se regrouper et faire face à leurs assaillants avec plus de tactique et une plus grande liberté de mouvement. Ainsi, Tergolaïd et Ledongal se mirent en avant du groupe en raison de leur petite taille et de leur meilleur équipement de protection. Dakgonthë et Firdofeïm se placèrent chacun contre une paroi afin de pouvoir user leurs arcs qu'ils maîtrisaient bien mieux que n'importe quelle arme de corps à corps. Sergoivalitur était placé entre les nains, un peu en retrait, afin de les épauler. Eanepalith formait à lui tout seul l'arrière garde du groupe. Il avait gardé sa torche afin d'aider les archers à mieux viser. Il était conscient qu'ainsi il aiderait aussi grandement les orcs si ces derniers avaient de quoi leur lancer des projectiles, mais c'était un risque à prendre.

Avec cette formation, ils tinrent tête à leurs ennemis du mieux qu'ils purent. Le combat fut quand même éprouvant en raison de la fatigue, du faible éclairage, de la configuration des lieux et de l'acharnement des orcs. Les monstres – lorsqu'ils pouvaient venir à eux sans être tués par les flèches elfes – étaient soumis aux attaques coordonnées de deux haches naines suivies par un fauchon. Et s'ils pouvaient s'approcher davantage, Eanepalith apportait secours à ses compagnons. Il veillait aussi à ce que les archers ne se fassent pas attaquer.

Au bout de quelques instants, on n'entendit plus que le râle d'agonie que faisait le dernier orc encore en vie. Un calme apparent était revenu et le groupe s'était tout de suite remis en marche car il leur fallait impérativement retrouver Inerglaïk.

" Y a-t-il des blessés ? demanda Eanepalith.

- J'ai pris deux ou trois coups, mais grâce à ma cotte de maille, ce ne sont que des blessures mineures. On s'en occupera plus tard... dit Ledongal.

- J'ai une entaille au bras, mais je peux continuer à avancer dit Sergoivalitur.

- Mon arc est inutilisable, mais sinon tout va bien annonça Firdofeïm. "

Le groupe ralentit l'allure de la progression afin que Dakgonthë les rejoigne. Elle était restée en arrière afin de récupérer les flèches encore utilisables. Les flèches elfes étaient d'excellente facture et mieux valait ne pas les gaspiller.

Eanepalith était intrigué par le silence de Tergolaïd et par la façon dont elle marchait, car elle progressait en restant voûtée. Il lui demanda si elle n'était pas blessée.

" Ça va aller... " se contenta-t-elle de lui répondre.

Un examen plus attentif de l'état de la naine aurait révélé qu'elle était en fait sérieusement blessée : en plus d'une blessure mineure, elle avait prit un sérieux coup au ventre. Pareille blessure aurait certainement tué un elfe, et probablement un humain ; mais les nains sont bien plus résistants et endurcis qu'eux. Cependant, même un nain aurait normalement eu du mal à gérer pareille blessure. A vrai dire, c'était l'amour de Tergolaïd pour Inerglaïk, son fils, qui lui permettait de continuer à avancer avec tant de stoïcisme.

La situation était critique et c'est peut-être pour cela qu'ils mirent un petit temps à se rendre compte que la configuration des lieux avait changé : les parois s'écartaient de plus en plus et la voûte se faisait de moins en moins basse. Les sons résonnaient et n'étaient plus étouffés. Ils entendirent alors crier de nouveau : c'était Inerglaïk. Tout le monde s'immobilisa.

" Vous voilà enfin, dit une voix mauvaise qui parlait dans un ertelien peu commun. J'ai crû pendant un instant que mes orcs vous avaient tué... "

Il y eut un silence pesant. La voix avait le même timbre que celle d'un elfe mais elle avait un accent chantant bien plus prononcé.

" *Ashalozg !* " entendirent-ils tous crier.

Des lanternes qui avaient été masquées furent découvertes par des orcs qui révélèrent les lieux. Ils se trouvaient dans une caverne large de plus de trois cent pieds. Des dizaines d'orcs en armes les encerclaient ; ils avaient bien été conduits tout droit à un piège. Plus loin devant eux, une étrange créature se tenait sur un promontoire. Deux imposants trolls se tenaient à ses côtés ; un orc particulièrement grand et à l'aspect cruel soutenait Inerglaïk. Le jeune nain était mal en point. Il saignait de plusieurs plaies et il avait maintes contusions. Mais ce fut surtout l'étrange créature qui attira leur attention. On pouvait maintenant la voir assez distinctement. L'être était svelte comme un elfe et il y avait en lui de leur grâce. Mais sa peau était grisâtre et il était un peu plus grand qu'un elfe. A vrai dire, sa taille avoisinait celle d'un humain. Il portait une armure articulée constituée de petites plaques noires et mates. Ses avant-bras et le bas de ses jambes étaient protégés par plusieurs morceaux de cuir noir et épais assemblés. Ses mains et sa tête étaient nues et ses cheveux mi-longs étaient rejetés en arrière comme pour mettre en évidence son héritage elfique. Il portait un tabard bleu et gris magnifiquement ouvragé avec un symbole représentant une curieuse étoile creuse comportant une dizaine de branches finissant en pointes incurvées.

Les elfes commencèrent à murmurer des paroles inquiètes. Ledongal se contenta de grimacer de dégoût.

" Un déchu ! éructa-t-il. Il ne manquait plus qu'eux... "

Les déchus – ou elfes déchus – étaient une race maudite et peu connue. Ils étaient la négation même des elfes et leurs semblaient contraires en tout point. Peu de personnes les ayant rencontrés purent rester vivantes ; voilà pourquoi on ne connaissait presque rien de ce peuple. On savait qu'il était possible de les rencontrer parfois sous terre, mais leurs campements – s'ils en avaient – demeuraient inconnus.

Plusieurs nains des montagnes et gnomes subissaient parfois quelques raids éclairs après lesquels il ne restait plus que mort et désolation. Les nains des collines – cousins des nains des montagnes – avaient pour la plupart déjà entendu parler des déchus mais ces derniers restaient une légende pour eux. Les elfes, quant à eux, connaissaient aussi les déchus – qu'ils appelaient *Hegendaren* ou *Hegendaro* au singulier – mais ils entretenaient sur ces derniers un grand mystère car ils vivaient avec une certaine honte le fait que les déchus puissent avoir une branche commune avec eux. Les autres peuples, quant à eux, n'avaient jamais entendu parler des déchus. Il est possible que quelques humains en aperçoivent parfois, mais ils les prenaient alors pour des elfes, ce qui contribue à renforcer la méfiance et la crainte des mortels vis-à-vis de ces derniers.

" Qu'avez-vous fait à mon fils ? hurla Tergolaïd.

– Il restera vivant, ainsi que vous si vous devenez coopérants, vous et mes... *cousins* répondit le Déchu d'un ton méprisant. Alors voici donc la petite compagnie osant s'aventurer au Sanctuaire Maudit. Vous nous avez causé quelques petits tracas mais tout cela est terminé, à présent. Vous allez maintenant déposer vos armes, mettre vos mains bien évidence devant vous et avancer un par un jusqu'à moi. "

Un lourd silence s'appesantit sur la caverne. Les compagnons se regardèrent l'un l'autre. A l'expression que chacun affichait, ils finirent par déduire que c'était la fin. Personne, sauf peut-être Inerglaïk, ne se faisait d'illusion sur leur sort.

" Je ne pense pas vous sous-estimer si je vous considère suffisamment lucides pour vous rendre compte que vous n'avez pas d'autre alternative " ajouta le déchu comme s'il voulait leur rappeler que toute tentative de velléité entraînerait leur mort.

Tergolaïd la première déposa sa hache au sol et avança lentement vers le déchu, les mains levées. Lorsqu'elle fut assez proche de lui, elle adressa à son fils un regard empli de contrition et de fière résignation. Des orcs l'empoignèrent.

CHAPITRE XXV

" Encore de la magie ! s'exclama Romik. Mais qui a bien pu faire ça ? Sûrement pas des orcs, alors qui ? "

Les elfes restèrent coïts tandis que les autres regardèrent l'humain avec un air interrogateur.

" J'ai l'impression que vous savez quelque chose : après tout, vous connaissez cette magie et il me semble que les dalles sculptées vous disaient quelque chose.

– Poursuivons notre chemin se contenta de dire Althgovifen.

– Putain de merde ! explosa Romik. Mais comment voulez-vous qu'on réussisse si vous, les elfes ne nous faites jamais confiance ? Alors maintenant, vous allez-nous dire ce que vous savez, sinon on ne pourra jamais s'en sortir !

– Il a raison, dit Aïnedegathel en passant un bras sur l'épaule de l'humain. Nous devons nous entraider et accorder notre confiance aux autres. Si des humains nous ont trahis, si des hobbits nous ont ignorés, si des nains nous ont méprisés et si des gnomes nous ont raillés, nous devons les traiter différemment : ils ne sont pas tous comme eux ; on juge les gens d'après leur valeur, pas d'après leur race. Vous savez parfaitement que les préjugés ne peuvent que nuire. Il faut leur faire confiance car c'est en nous unissant que nous vaincrons. "

Le Clairvoyant prit une longue inspiration et soupira gravement, puis il regarda chaque non-elfe avec gravité. " Soit, je vais vous dire ce que vous ne savez pas et ce que vos races n'ont jamais su – à quelques exceptions près. Les sculptures que vous avez vues représentent des elfes déchus. Moi-même, qui suis l'un des plus anciens représentants de ma race a encore beaucoup à apprendre sur eux. Les faits remontent à des temps lointains et presque oubliés. A cette époque, comme vous le savez tous, les humains étaient apparus sur le monde et ils sont, de loin, ceux qui influent le plus sur le déroulement des choses – en bien comme en mal. Des elfes inquiets de la menace que pourrait représenter cette race se plongèrent dans l'étude de la magie, dans le but de stopper la progression de ce peuple.

Je sais qu'ils découvrirent un savoir immense et excellaient dans l'art de la magie ; mais leur soif de connaissance et leur égoïsme les rongèrent. Il est dit qu'ils firent appel à Brundashka – un démon suprême – afin d'obtenir suffisamment de pouvoir pour assurer à jamais la suprématie de la race elfe. Je suppose que vous prenez conscience de la gravité de cet acte : ils s'étaient écartés de la voie que nous sommes tous appelés à suivre, celle de l'amour, de la compréhension, de la compassion et du respect de l'autre. "

Après une pause, le Clairvoyant reprit en expliquant à Digilijt, Sedanofog et Jelion : " A Arnœd Keitzan – la ville d'où je viens – j'ai déchiffré un écrit narrant qu'il y a plus de quatre vingt mille lunes, un démon faillit quitter l'Enfer pour venir sur notre monde. Des prêtres-mages elfes d'un ordre oublié qui se faisaient appeler Wæinetogethaj purent avec l'aide d'Ajelebathan – c'est le nom que nous donnons à notre dieu – bannir ce démon. En faisant la relation avec ce que je vous ai dit, nous pouvons comprendre que ce démon évoqué par les sculptures était très certainement Brundashka, et que c'est en raison des elfes fous qu'il put presque envahir notre monde.

Une légende dit que les Déchus sont le produit d'une malédiction, car Ajelebathan lui-même maudit ces êtres rongés par le pouvoir qui avaient failli causer l'apocalypse. Une fois maudits, au lieu de s'efforcer à racheter leurs fautes, aussi laborieux que cela puisse être, ils se tournèrent complètement vers le Mal et se terrèrent sous terre. Je ne détiens ensuite que très peu d'informations sur eux, et la majorité des elfes, d'ailleurs, croit que ce n'est qu'une légende qui appartient au passé. Mais les déchus sont bien présents et ils continuent de prospérer, même s'ils restent discrets. "

Althgovifen se tourna vers Romik. " Romik, fils de Famik, si notre silence a pu vous offusquer, ce que je vous demande de comprendre, c'est parce que nous préférons taire l'origine des déchus et ne pas en parler : ils représentent une honte pour nous et sont la conséquence de notre orgueil et de notre aveuglement. Quant aux scènes sculptées que vous avez pu voir, elles désignent, vous l'avez deviné, des déchus ainsi que Brundashka qui correspond à la vague description que nous avons de lui. C'est donc Brundashka, se faisant passer pour la déesse orcque Garsha, qui menace d'envahir notre plan d'existence.

- Et nous aurons affaire à des adversaires coriaces, des elfes déchus... ajouta Gwantholin.
- En effet, ils ont toujours gardé une grande maîtrise de la magie et peu d'autres êtres seraient capables de les surpasser dans ce domaine expliqua le Clairvoyant.
- Alors c'est donc eux qui ont piégé ce passage déclara Aïnedegathel.
- Oui, mais j'ai repéré ce piège bien trop aisément, dit Gwantholin. Ou bien il en cache un autre ou bien il y a une autre raison. A mon avis, nous ne devrions pas emprunter cette direction ; j'ai le sentiment qu'ils veulent nous y attirer...
- Si nous retournions étudier les sculptures avec plus d'attention ? proposa Ilpalfejid. "

" Quand même, un bon sac de vivres... En plus, j'avais à peine entamé le saucisson... se lamenta Jelion.

- Jelion, j'ignore si tu te rends compte de la situation à laquelle nous sommes confrontés, lui reprocha Gwantholin. Tu n'es plus en ballade ! Il se joue peut-être le destin du monde, alors tâche d'être un peu plus sérieux !
- Mais qu'est-ce qu'un pauvre hobbit insignifiant comme moi a comme rôle à jouer dans tout cela ?
- Je te comprends, tu te sens inutile, lui dit Romik qui le comprenait parfaitement. Tu as l'impression que tu es insignifiant aux yeux des autres ou qu'ils te considèrent comme un enfant ou un fardeau. Mais tu devrais oublier ce sentiment, sinon tu vas être rongé par l'amertume et le mal-être. De toute façon, personne ici ne sait quel rôle il va avoir à jouer dans cette sinistre affaire et aucun d'entre nous a sa place ici.
- Et si je trouve que tu manques un peu de sérieux, je dois te dire que je suis toujours surprise de ta bonne humeur, lui avoua Gwantholin. Même en un lieu pareil tu penses à une chose aussi prosaïque que te remplir le ventre ! "

Les trois compagnons rirent de bon cœur. Cela fit beaucoup de bien à Romik qui oublia pendant un instant cette sombre histoire de démon issu de plans démoniaques, d'elfes déchus, d'orcs et de magie qui corrompait ceux qui y faisaient appel. Il eut la sensation que c'était les choses simples qui pourraient le rendre heureux. Il se rappella des veillées à Stanok : les habitants du village se réunissaient dans une grange, chacun amenait son tabouret et les plus jeunes s'asseyaient par terre. On parlait de faits divers : de l'état des pousses, des changements de climat à venir, des rhumatismes du vieux Lindgrad, des bagarres des gamins du village. Celui qui recevait tout ce monde devait apporter à boire : bière, alcools forts, tisane et jus de pomme ; il devait veiller à un éclairage suffisant des lieux. Il était même dans l'obligation d'improviser une chanson et de conter une histoire. Romik se souvint de la dernière fois où son père avait reçu les villageois. Famik s'était presque ridiculisé en chantant une ballade d'un air plus qu'approximatif. Tout le monde avait bien ri mais de bon cœur, pas méchamment. C'est le père Altrek qui prenait souvent la suite, il avait un prodigieux talent de conteur. Avec lui, l'histoire la plus insignifiante devenait captivante, il pouvait faire trembler de peur toute l'assistance, la rendre hilare ou l'émerveiller en contant des faits prodigieux quand il le souhaitait. Romik se demandait toujours s'il inventait ses histoires de toutes pièces, si elles étaient basées sur des légendes ou s'il se contentait de ressortir les contes qu'il avait entendus.

Recevoir presque tout le village chez soi était toute une organisation et il se souvint que ses parents avaient mis des jours à évacuer leur fatigue. Mais le pragmatisme des ertéliens joignait souvent l'utile à l'agréable : quand on participait à une veillée, on ne chôlait jamais. Les maîtres de maison trouvaient toujours du travail à dispenser : écosser les haricots, plumer les volailles, préparer le pain et cætera.

Romik se demanda ce qu'il se passerait s'il rentrait à Stanok. Il aurait des histoires à raconter jusqu'à la fin de ses jours. Tout le monde voudrait savoir comment sont les elfes, ce qu'ils mangent, où ils habitent, de quoi ils vivent, comment ils s'habillent, à quoi ressemblent leurs maisons, comment est leur langue... Il avait conscience qu'il ne serait plus jamais le même garçon. Peut-être même que ses parents ne le reconnaîtraient plus et qu'ils auraient l'impression de se trouver en face d'un étranger. En tout cas, il devait sûrement être l'un des humains qui connaissait le mieux les elfes, bien qu'il ne se sentit pas encore pleinement intégré parmi eux, si cela était vraiment possible.

Il soupira longuement... pour se rendre compte que le groupe avait pris de la distance. Gwantholin fermait la marche. Il accéléra son pas.

" Te sens-tu bien, Romik ? lui demanda-t-elle lorsqu'il fut à côté d'elle.

– Pas vraiment... Ma famille, Stanok, mes amis me manquent.

– Tu aurais préféré ne pas venir avec nous ?

– Non, ce n'est pas cela, je ne regrette pas. Mais... par moment...

– Je vois, répondit-elle. Nous sommes tous confrontés de temps à autre à des instants de solitude, de remise en cause profonde. Je présume qu'il en va de même pour un jeune humain comme toi.

– Je crois... lui fit-il mal à l'aise. Le terme *jeune humain comme toi* le dérangerait. Il avait l'impression qu'elle avait pris de la distance par rapport à lui en disant cela. Il ne savait plus ce qu'il fallait penser d'elle. Il éprouvait beaucoup d'affection pour elle, mais il y avait toujours quelque chose en plus, une attirance qu'il ne parvenait pas à refouler même si l'elfe lui avait fait clairement comprendre qu'ils ne pourraient jamais être plus que des amis – ce qui est déjà un trésor immense. Il regretta d'être si peu expérimenté car il se demandait perpétuellement s'il éprouvait pour elle un amour intense et puissant ou juste une fascination que n'importe quel garçon comme lui pourrait éprouver pour une belle femme.

Il aurait tout donné pour la comprendre, mais il ne pouvait rien y faire. Ainedegathel lui avait juste suggéré d'essayer de ne plus y penser, mais rien ne lui disait si elle savait ce que pensait réellement Gwantholin.

Mais peut-être que Gwantholin elle-même n'était pas sûre d'elle...

Lorsqu'ils furent de nouveau en face de la dalle sculptée, les elfes les plus érudits se postèrent devant et l'étudièrent avec une grande circonspection. Ils traduisirent les écrits et méditèrent dessus.

" Ces inscriptions ne nous apportent rien de nouveau, conclut Althgovifen. Elles ne font que répéter les prophéties des déchus selon lesquelles Brundashka reviendra un jour avec l'appui des hegendaren pour se venger de ceux qui l'avaient renvoyé en Enfer. Il est évident que Brundashka va s'en prendre à la race elfe toute entière et très probablement à beaucoup de monde ensuite. Puis il assiera son pouvoir sur le monde entier, appuyé par les déchus qui rêvent eux aussi de voir le monde à leur pied.

– Il n'y a donc aucune information exploitable pour nous ? en déduisit Sedanofog.

– Hélas, non.

– Alors qu'allons-nous faire, sortir d'ici et chercher une autre entrée ? demanda Targetelan.

– Cela risque de prendre beaucoup de temps, mais avons-nous vraiment le choix ? Personnellement, je ne me risquerais pas à prendre le passage piégé.

Il y eut un lourd silence.

– Avez-vous remarqué que cette dalle a à peu près la taille d'un elfe ? releva Jelion. Bien sûr, ça n'aurait pas pu avoir ma taille : rien n'est jamais adapté aux hobbits, comme toujours... Mais bon ! cela veut peut-être dire quelque chose... non ?

Les yeux de Gwantholin qui étaient plissés s'ouvrirent largement.

– Sa théorie est plausible, cela pourrait bien être un passage fit-elle remarquer.

– Peut-être, mais il nous reste à savoir comment ça pourrait s'ouvrir, objecta Sedanofog. Et je peux vous certifier que si mécanisme il y a, eh bien il est sacrément compliqué sinon j'aurais déjà compris comment ça s'ouvre. On a un sixième sens pour ça, nous les nains expliqua-t-il.

– Il faut penser à la manière d'un déchu, s'imprégner de leur mode de pensée pour avoir une chance de faire ouvrir cette dalle expliqua Gwantholin.

– C'est peut-être magique suggéra Romik. "

Althgovifen s'avança vers la dalle, ferma les yeux et prit une longue inspiration. Il posa la main gauche dessus et exécuta des arbesques de la main droite en disant d'une voix lente et grave :

" Prasechan qariyena eridnol yagëntââl ur ompe "

Sa main gauche resta toujours plaquée contre la paroi tandis qu'il plaça son pouce entre son index et son majeur, plia son annulaire et balaya les sculptures de la main en tendant les autres doigts. Il soupira longuement et malgré le faible éclairage, Romik put voir à l'expression qu'il affichait qu'il avait dépensé un effort important.

" Ce n'est pas magique, j'en suis sûr se contenta-t-il de dire.

– Donc c'est bien un mécanisme caché, annonça Sedanofog. Alors au boulot ! "

Il passa un temps interminable à examiner les sculptures, de près comme de loin. Il regarda chaque aspérité, chaque creux, jura plusieurs fois, entailla sérieusement sa hache dessus mais ne trouva rien. Il s'assit à quelque pieds de là, la tête placée entre les genoux, les bras croisés par-dessus.

Les autres se regardèrent d'un air ennuyé.

" Je pourrais peut-être essayer avec ma dague suggéra Romik.

– Pourquoi pas... lui accorda Gwantholin sans grande conviction. Ne prends pas trop de temps, il est inutile de s'éterniser. "

L'humain dégaina sa dague et s'assit en tailleur sur le sol. Il essaya d'oublier l'endroit où il était et s'efforça de se remémorer la fois où il était parvenu à activer les pouvoirs de la Dague de Précision, à Torkanjen Dilurgansan. Cela s'était passé dans un endroit tranquille, un véritable havre de paix... Il allait lui être difficile de se plonger dans les mêmes conditions, mais il fallait y arriver ! Il se concentra sur l'immense pouvoir que recèle cette petite arme et parvint à l'activer. Il sentit tout d'abord un picotement naître dans son poignet puis se propager dans tout son corps.

Puis il entendit un léger vrombissement. Il ouvrit les yeux : l'arme était nimbée d'une aura céruléenne et elle lévita à quelques pouces de sa main ouverte. Il se concentra davantage sur son pouvoir, encore et encore, et il sentit une énorme décharge secouer tout son être. Une grande vague de puissance s'était libérée en lui et il sentit sur le coup une sensation grisante de pouvoir.

Il eut l'impression qu'il aurait pu faire *tout* ce qu'il voulait en un clin d'œil. Il montrerait enfin à ces elfes arrogants qu'il pouvait maîtriser la magie bien mieux qu'eux, il leur prouverait ce qu'un humain pouvait faire... Il tuera Brundashka *seul* et en retirera toute la gloire. On le nommera Romik Le Tout Puissant ; tous les peuples le craindront, il se fera respecter sur toute l'Ertelie ; non... sur le monde entier, plutôt ! Gwantholin rampera à ses pieds, le suppliera d'être sa femme mais il la rejettera. Elle aurait du se rendre compte dès le début de l'immense potentiel qu'il détenait, au lieu de le mépriser, de le considérer comme un vulgaire mortel. La sotte...

Il ouvrit les yeux. Il lui sembla qu'il était passé en Vision Véritable mais il était pourtant plongé dans le noir. Après un petit instant de concentration, il aperçut des formes blanchâtres et éthérées autour de lui : ses incapables de compagnons, bien sûr... La dague rayonnait d'une intense lumière jaune et diffuse, mais pourtant elle n'éclairait rien. Il sentit que l'endroit où il se trouvait puait le Mal. C'était d'une évidence flagrante. Il regarda la dalle sculptée et s'aperçut qu'elle était presque animée. Il vit Brundashka, au centre qui lui faisait signe et qui remuait les lèvres, mais il ne parvenait pas à saisir l'objet du message. Il aperçut quelques points jaunes, placés dans un ordre non aléatoire.

C'était bien trop facile à comprendre : la dalle sculptée était en fait une porte donnant sur un autre passage, et il suffisait d'activer les interrupteurs magiques pour l'ouvrir. C'était d'une telle trivialité, et pourtant, personne ne s'en était rendu compte. Il n'y avait que lui, Romik le Suprême qui avait deviné. Lui, un humain qu'autrefois on méprisait... Mais maintenant, la donne va changer. Oui, tout va changer... CHANGER !

" Romik... Romik ! " lui dit une voix lointaine inintéressante. Il l'ignora et retourna à ses rêves de suprématie, de pouvoir.

" ROMIK FILS DE FAMIK ! " entendit-il distinctement tout en ressentant une vive mais brève douleur à la joue.

Il ouvrit les yeux et vit la gracieuse Gwantholin penchée sur lui. Mais elle lui paraissait peu gracieuse à l'instant ; elle lui semblait faible, presque famélique. Ces elfes... si menus, si fragiles malgré leur soi-disant immortalité ne faisaient décidément pas le poids face à un humain.

" Cela fait depuis dix minutes que tu es figé, dit-elle d'une voix soucieuse, nous étions inquiets pour toi.

– Eh bien il fallait me laisser dans l'état où je me trouvais ! vociféra-t-il. Vous avez cassé ma concentration, imbéciles !

Ses compagnons le regardèrent, interloqués.

– Qu'est-ce qu'il y a, je vous fais peur ? Pauvres cons...

– Tu ne vas pas bien, Romik... lui dit Aïnedegathel en fronçant les sourcils.

– Oh, si je vais bien et je vais vous montrer ce que je peux faire. "

Sur ce, il se leva. Il tenait fermement la Dague de Précision dans sa main et il voyait toujours avec la Vision Véritable. Il s'avança vers la fresque et appuya sur les points lumineux. Tout le pan de mur se nimba de jaune, puis il s'ouvrit en raclant le sol. Romik s'engagea dans le passage.

" Alors, qu'attendez-vous pour me suivre ? leur adressa-t-il d'une voix impatiente en se retournant.

– Je reste perplexe, dit Althgovifen d'une voix basse. Ce n'était pas magique, pourtant...

– Et pourtant cette ouverture est bien magique. Tout magicien digne de ce nom aurait du s'en rendre compte du premier coup d'œil, fit-il d'un air suffisant et lourd de reproches. Mais s'est peut-être l'âge, qui sait... "

Il s'engagea avec promptitude. Il marchait à grandes enjambées, puis il se mit à ralentir. Il se sentit extrêmement mal. Mais c'était impossible ! Comment un être comme lui ayant atteint un aussi haut degré de puissance pourrait-il se sentir affaibli ?

Romik jura. Il sentit un flot intense de sang affluer vers son cerveau et eut l'impression que sa tête allait exploser. Son pas se fit encore plus chancelant et sa vue se troubla. Il ne voyait plus que du rouge. Il lâcha la dague de Précision et tomba dans le coma. La dernière image qu'il perçut fut la voûte qui lui semblait extrêmement haute.

Herbier, Tome 13

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.

➤ Charbon Marie (*Silybum*)



Biotope : Plante européenne, que l'on trouve assez fréquemment, le plus souvent dans les terrains rocailleux. Plante annuelle, feuilles glabres à bords ondulés, armées d'épines acérées, vert foncé brillant.

Récolte : Annuelle (floraison Juin-Août)

Propriétés : C'est un bon expectorant et vasodilatateur.

Préparation : Les graines sont épluchées puis pressées et mélangées à de la moutarde au vinaigre de vin blanc.

Utilisation : Appliquez sur le thorax. La préparation doit être étalée de façon à former une couche d'un millimètre sur le haut du thorax à environ 20 cm du sternum. La substance agit par contact dermique et aussi par inhalation. Il faut plusieurs applications pour ressentir les effets bénéfiques de la préparation.

Coût : Faible / Moyen

Action en jeu de rôle : Permet de soigner un refroidissement ou en prévention elle permet de mieux résister aux effets du froid. Cela se concrétise par un bonus au test d'endurance pour résister aux effets du froid.

➤ Mourron rouge (*Anagallis*)



Biotope : Très fréquente dans les terrains cultivés et les dunes de sable. Plante rampante aux feuilles ovales. Petites fleurs rouge vermillon dont le centre est pourpre ou bleu.

Récolte : Juin - Octobre

Propriétés : Utilisée dans les problèmes d'éruption cutanée.

Préparation : La plante entière est broyée, la teinture obtenue est mélangée à de l'alcool de coing (1 pour 1).

Utilisation : Avant toute application effectuez un nettoyage minutieux de la peau (avec de la saponaire par exemple). Ensuite, utilisez un tissu propre pour appliquer la teinture sur les zones sensibles.

Coût : Très faible / Moyen

Action en jeu de rôle : La personne victime d'éruption cutanée disgracieuse, peut avec un traitement régulier réduire les pénalités de charisme engendrées par son état de 25 à 50 %. Cela permet aussi au jeune homme et femme de passer sans problèmes le terrible cap des périodes boutonnières...



Les Recettes de l'Apothicaire (IX)

Une aide de jeu Générique par Benoît Martin

Être apothicaire n'est pas aussi simple que le marchand veut le faire croire, il faut connaître les plantes, leurs effets selon la période où elles sont cueillies et comment les mélanger... C'est pourquoi, aujourd'hui, je vous livre l'un de mes plus grands secrets. Faites attention, ce miracle de la nature est prodigieux, il ne s'agit ni de science ni de magie, juste de l'étude de Dame Nature, de la compréhension du sens de la terre mais dans ce cas la magie y est peut-être présente...

Aujourd'hui je vous livre :

L'onguent caniculaire

Cette recette me vient d'un peuple très avancé, vivant dans un désert aride, ces adeptes de l'alchimie ont réussi à composer un savant mélange extrêmement simple qui limite fortement les effets de la chaleur sur les corps humains (très peu efficace sur nos amis les bêtes). La préparation doit être suivie de façon scrupuleuse et surtout l'application doit être réalisée au moment où le soleil fait son apparition, et elle doit être terminée avant que la courbure solaire ne soit visible...

Les ingrédients

- Un saladier noir en terre cuite
- Une livre de beurre
- 1 poigné d'ulmaria (reine des prés)
- Une casserole en cuivre
- 10 cl d'huile d'olive
- 2 bottes de cressons
- 1 botte d'orties fraîches
- Un mortier et un pilon en frêne
- Une cuillère en bois de noyer
- 1 oignon
- 5 carottes
- 1 tissu de lin (propre)
- 1 fiole opaque (en fer ou cuivre)
- Cire à cacheter.

La recette

Dans le saladier, versez la livre de beurre, remuez jusqu'au moment où la substance devient très molle, ajoutez la poignée d'ulmaria (reine des prés).

Dans la casserole, placez l'huile d'olive, la botte d'ortie et le cresson. Faites chauffer à feu doux pendant 25 minutes, sans laisser l'huile bouillir.

Dans le mortier, placez l'oignon finement coupé avec les carottes. Ecrasez soigneusement le tout (ajoutez un peu d'eau si la pâte est trop compacte).

Au soleil de midi, versez la mélasse du mortier dans le saladier, mélangez énergiquement avec la cuillère en bois. Laissez en pleine lumière durant 15 minutes. Et ajoutez tout le contenu du saladier dans la casserole. Remuez lentement pour mélanger de façon homogène le contenu de la casserole et celui du saladier.

Recouvrez la casserole du tissu de lin et renversez le tout, soigneusement. Le tissu doit filtrer le mélange et faites couler très soigneusement la substance filtrée dans la fiole opaque.

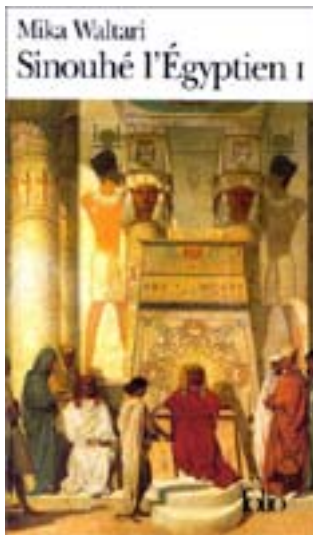
Enfin, scellez le tout, avec de la cire à cacheter.

Utilisation : La fiole se conserve plus de 9 mois à température fraîche (une cave). Pour son utilisation, il suffit de l'appliquer sur les surfaces corporelles exposées au rayonnement solaire dans le temps donné en description de la recette. Ensuite, il est préférable de limiter l'exposition solaire à quelques minutes, et progressivement en une semaine à quelques heures, renouvelez l'application toutes les heures. Il peut être important de limiter l'apparition de sueur avec une préparation à base de feuilles de noyer et d'ortie. Ne pas immerger le corps dans l'eau. Le corps sera protégé des brûlures du soleil (dans les limites définies durant les applications).

Note : N'utilisez jamais d'élément qui augmente la sensibilité solaire... Une créature fantastique m'a affirmé que des créatures qui vivent au fond de la terre sont prêtes à payer une fortune pour cette préparation : elle leur permettrait de voyager au soleil sans trouble (hors désagréments visuels).

SINOUE L'ÉGYPTIEN

Auteur : Mika Waltari
Type : roman historique
Edition : Folio



Sinouhé est né à Thèbes. Du moins tout le laisse supposer, car c'est dans cette ville, que ses parents adoptifs ont découvert son berceau flottant sur le Nil. Cette naissance pour la moins mystérieuse sera suivie d'une vie bien remplie et non moins houleuse.

Sinouhé commence par faire son apprentissage de médecin dans la maison de la vie de Thèbes. Malgré (ou à cause de) ses capacités, il supporte mal cette mainmise du clergé d'Amon. Heureusement, une double rencontre va révolutionner sa vie, celle du futur Akhenaton tout jeune pharaon exalté qui vient de succéder à son père Thoutmosis, et celle d'Horemheb futur général des armées du pharaon. Les premières tribulations amoureuses du jeune homme le forcent à quitter sa ville natale, honteux. Accompagné de Kaptah son esclave, ami et faire-valoir au sens du commerce bien aiguë. Il parcourra le monde. Un moyen de présenter au lecteur la situation géopolitique de la zone sous le règne du pharaon Akhenaton. Sinouhé voyage beaucoup, en partie pour satisfaire sa propre curiosité mais aussi pour renseigner son ami Horemheb. Visitant le pays des Katti, les royaumes de Syrie et encore celui des Hittites il poussera même jusqu'à la mythique Crète où il rencontrera un dieu à tête de taureau. Revenant en Égypte il assistera aux émeutes de Thèbes, sera résident de la cité du soleil, assistera à un lent déclin de l'Égypte et sera acteur de son renouveau.

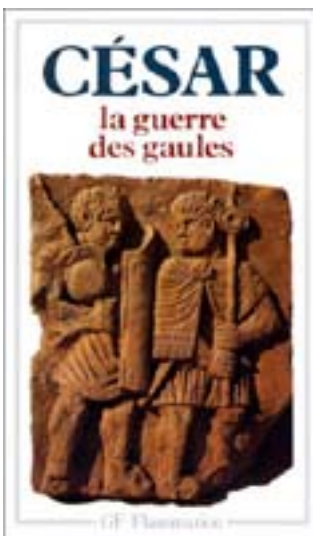
Bien que tenant plus du roman de plage que du livre d'histoire, cette saga est extrêmement bien documentée. L'auteur s'est renseigné sur chaque peuplade évoquée, de ce qu'on sait de leurs caractères et de leurs cultures à leurs tribulations politiques du moment. Au final si ce n'est jamais qu'une interprétation tant de l'histoire globale que du quotidien banal du quidam, celle-ci est tout à fait crédible, vivante et intéressante.

Une bonne source d'inspiration pour ceux qui désirent jouer au moyen orient aux alentours de 1400 avant JC.

(par Benjamin SCHWARZ)

LA GUERRE DES GAULES (AUTOUR DE 52 AVANT JC)

Auteur : Jules César
Type : roman historique
Edition : Flammarion



Passons les vieilles rancunes motivées par les cours de latin. La Guerre des Gaules n'est pas qu'une source de versions, c'est avant tout un vrai texte et un témoignage unique. En tout cas une bonne inspiration pour des parties plus vivantes par exemple de Légendes Celtiques.

La Guerre des Gaules a été rédigée par César avant son retour à Rome où il comptait briguer un second mandat. Désireux de couper court aux calomnies de ses adversaires politiques, il y raconte succinctement mais clairement les campagnes qu'il a menées, se bornant aux faits sans jamais mentir ou omettre de détails importants. Il convient toutefois de ne pas oublier les visées propagandistes du texte : si aucun événement n'est inventé, travesti ou passé sous silence, il est évident qu'ils sont systématiquement présentés sous un angle favorable. Ainsi, à le lire, on pourrait croire que le général n'a pas conquis la Gaule sous le coup de sa propre ambition, mais à la suite de récurrents appels au secours d'alliés gaulois amis du peuple romain et qui redoutaient tour à tour le joug des Suisses, des Germains, des Belges et des autres Gaulois...

Récit des neuf années que César a passé en gaule, c'est un des seuls textes donnant une idée de la situation dans cette zone géographique à cette époque : une terre « sauvage » partagée par de très nombreux peuples, confédérations, tribus et ou pays se disputant pouvoir et influence. L'ouvrage expose principalement des faits (actions accomplies par César, ses lieutenants, ses alliés ou leurs ennemis), mais de nombreuses descriptions ou allusions permettent de se faire une bonne idée tant du mode de vie que des mœurs ou du fonctionnement politique chez les Romains et chez les peuples barbares.

(par Benjamin SCHWARZ)

GRIOTS CELESTES

Auteur : Pierre BORDAGE

Type : Space Opéra

Edition : L'Atalante



A nouveau, Pierre Bordage se jette dans les destins complexes de peuplades humaines. Des humains dispersés aux quatre coins de l'univers, transformés par les mutations et cultivant leurs différences. Le voyage céleste ayant quasiment disparu, les hommes se referment sur eux-mêmes. Notre chère humanité, nourrie par le progrès scientifique, régresse par l'effet de superstitions et de coutumes restrictives.

Seule la caste des griots possède le privilège de sauter d'une planète à l'autre grâce à la Chaldria, un phénomène inexplicable qui transcende les frontières de l'espace. C'est au vénérable Marmat Tchale qu'il revient d'initier le jeune Seke au devoir du griot. Parcourir les mondes isolés, chanter et jouer de la kharba pour rendre aux êtres humains leur conscience perdue de faire partie d'un tout, d'une culture commune et d'un destin plus vaste que les vues à court terme d'une poignée de privilégiés.

La trame des Griots célestes se tisse en de nombreux mondes où les peuples ont finalement plus de choses en commun qu'il ne paraît au début. Ce space-opéra en forme de dytique clôt assez rapidement son intrigue, et ce n'est pas plus mal. La magie opère toujours avec Bordage quand il nous décrit des lieux et des situations invraisemblable de telle manière qu'on a quand même envie d'y croire. Néanmoins, un manque de conviction transparait au fil de l'histoire, comme si le souffle épique des Guerriers du Silence était épuisé.

L'univers décrit est riche et diversifié. Une utilisation plus complexe des effets pervers du voyages spatial, en terme de décalage temporel, aurait mérité plus d'attention.

(par Jean-Luc)

L'AFFAIRE LORETTA STEVENS

Auteur : Baggi

Type : BD Polar

Edition : Mosquito



Amateur de Toon et de l'appel de Chtulu, cet album est fait pour vous ! Un privé à l'apparence de canard, on avait déjà vu ça. Quoique pas aussi mignon. L'histoire ? La disparition douteuse d'une jeune fille charmante sous tous rapports. Une clinique dissimulant des trafics louches. Un complot cosmique étendant progressivement ses ramifications à tous les niveaux. Tout autour, la ville dort et ses habitants font la sourde oreille aux détails qui émergent de leur ordinaire.

Mr Grunge, le détective, multiplie ses efforts pour faire éclater la vérité. Mais que faire quand les forces qu'il réveille sont plus puissantes, machiavéliques et surtout, antédiluviennes ? Même le recours à la bonne vieille bouteille de whisky n'est plus un refuge si sûr.

Cette base est idéale pour brouiller les pistes et conduire les joueurs dans des directions qu'ils n'auraient jamais imaginé au premier abord. Evidement, la surprise doit être gardée pour la fin, au risque de faire perdre tout son attrait à cette si banale investigation.

(par Jean-Luc)