PATIENT 13:

RÉMINISCENCES

PLAGUES: **RÉSURRECTION** & IT DUCHÉ DU **N**PRD

MANTEL D'ACIER: KIT D'INTR?

FINAL FRONTIER: LE NÉBULA, UN RADE AU BOUT DE LA GALAXIE

INTERVIEW: SAMUEL TARAPACKI









Tout le monde ayant respecté ses deadlines (sauf moi, la honte), voici donc le second numéro de Body Bag que nous avons voulu plus gros, plus drôle, plus complet... En un mot, meilleur!

On savait le rôliste timide mais pas à ce point. 800 téléchargements au moment où je pianote ces lignes et peu de retours. Notre jolie adresse de courrier des lecteurs est restée quasiment muette, à l'exception notable de quelques copaings (salut Johan, salut Cédric, salut Pitche!). Si l'on en croit les propos recueillis sur quelques forums, l'initiative vous a fait plaisir. C'est déjà une vraie satisfaction pour nous mais pas grand-chose ne nous est revenu concernant le fond, le contenu du mag. N'hésitez pas! Nous serons ravis de savoir si les articles sont à votre goût et ce qu'il vous plairait de trouver dans nos pages.

Nous l'avons pensé comme une entité évolutive et voilà donc que Boba mue dès sa seconde parution. Deux nouvelles rubriques récurrentes font leur apparition. « Dans les tripes » accueillera des critiques en vrac : bouquins, films et autres, au gré de nos envies et de nos découvertes. Pas de suivi régulier de l'actualité ou d'exhaustivité mais le partage des coups de cœur (ou de gueule), toujours dans l'esprit d'auberge espagnole qui est celui de Boba. « Signes d'évolution » fera le point, chaque mois, sur les travaux en cours dans la morgue. Vous pourrez ainsi suivre le développement des prochaines parutions John Doe. On lève donc partiellement le voile sur le Bestiaire dK, sur Hellywood et sur Bloodlust.

Boba accueille aussi son premier invité en la personne de Samuel Tarapacki, à la barre d'un fanzine d'aventures pulp emballant : Raiders of Adventure, déjà rendu à sa troisième parution. Comme on aime beaucoup ce qu'il fait, on a voulu en savoir plus. C'est notre médecin-chef, Benoit, qui se charge de la visite médicale.

Enfin, le spectre de nos scénarios et aides de jeux grandit et englobe cette fois tous les jeux John Doe sortis à ce jour : Plagues, Mantel d'Acier, Patient 13 et Final Frontier sont donc au menu.

Enfin, merci à tous ceux qui ont fait un détour par notre petit stand à l'occasion du Salon du Jeu. Mais si, juste à côté du karaoké! C'est toujours un plaisir de vous croiser en chair et en os. Ce fut aussi l'occasion de vérifier que le jdr existe toujours bel et bien et s'enrichit de beaux produits fort léchés, qu'il s'agisse du retour d'un vénérable ancien (Cyberpunk 3, entièrement relooké par les frenchies) ou de l'éclosion d'un petit nouveau (le magnifique Capharnaüm emballé par le studio Deadcrows). Comme on aime bien vous rencontrer et jouer avec vous, certains d'entre nous seront présents à Objectif Jeu, qui se déroulera du jeudi 1er novembre au dimanche 4 novembre. Un véritable marathon!

Emmanuel

RAPPORT D'AUTOPSIE



Plagues : Résurrection, partie un Plagues : Le Duché du Nord Dans les tripes

Final Frontier: le Nebula, un rade au bout de la galaxie

Campagne Futur dK : Neige, partie un

Contre-expertise : interview de Samuel Tarapacki

Humour et enterré

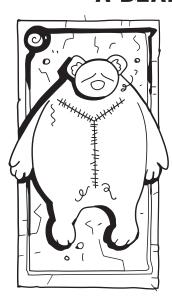
Patient 13 : Réminiscences

Mantel d'Acier : une introduction

Mantel d'Acier : quelques questions pour un personnage

Signes d'évolution

SMELL LIKE A DEAD BEAR



Directeur du service :

Dr. Emmanuel Gharbi

Médecin-chef:

Dr. Benoît Attinost

Infirmière :

Matthieu Destephe

Radiologie:

John Grümph, Pierrick May

Internes:

Laurent Devernay, François Lalande, Raphaël Andere, Matthieu Gombert, Orlanth





a fombeaux ouverts

	1	1
0	7)	
	(/	/ _

RÉFÉRENCES :

Plagues dK

TTRE DE L'ARTICLE :	AUTEUR(S): Benoît Attinost
Résurrection, partie l : Forsaken	
,	ILLUSTRATEUR(S):
	John Grümph
	CORRECTEUR(S): Guillaume Ikaar Vasseur

RÉSUMÉ ET PRÉSENTATION DE L'ARTICLE :

Résurrection est un scénario en trois actes. Une petite campagne pour mieux dire. Le premier acte, Forsaken, permet aux P) de rencontrer une messagère d'un genre bien particulier : une faiseuse de miracles, héritière du Duché du Nord. À lissue de cette rencontre, ils vont devoir choisir entre laider, la combattre ou simplement la laisser continuer sa quête.

Forsaken est aussi loccasion de présenter l'environnement d'une fosse, auberge adaptée aux dangers des pandémies, mais surtout de développer & le Duché du Nord. À la fin du scénario, vous trouverez une grosse aide de jeu concernant cette partie de l'empire : historique, havres importants, etc. En utilisant la carte quadrillée fournie avec le fichier, vous pourrez visualiser l'emplacement des points d'intérêt de cette région. Vous pourrez ainsi développer d'autres scénarios grâce aux petites indications.

Mhr Quoi que vous en fassiez, bon jeu et bonne lecture.



OBSERVATIONS ET-NOTES :			



PETIT GÉNÉRIQUE

Alors, ça fait toujours bien de commencer une campagne par une citation, un bout de chanson ou un truc qui se la pète. J'ai moi-même cédé à la chose plusieurs fois (et je ne regrette pas une seconde).

2

Mais là, les paroles de cette chanson ont directement inspiré une grosse part de la trame générale. Alors c'est un peu plus qu'une citation. Considérez ça comme LA source de cette histoire.

Forsaken (The Dreamside)

Am I forsaken? Am I forsaken?

Let there be lights heaven's too delight Let there be sights For all is lost now

Light from darkness Back it's bright here we stand now Hold me tight

I saw the sign For she has foretold and she has forseen Am I forsaken?

I don't regret it and I don't deny For I saw dark Am I forsaken? (forsaken)

What death may bring
My soul is drowning
Are we trespassing?
Or here to dwell in this house of pain?
Going and Staying

Light from darkness Back it's bright Here we stand now Hold me tight

I saw the sign For she has foretold and she has forseen Am I forsaken?

I don't regret it and I don't deny For I saw dark Am I forsaken? (forsaken)

Am I forsaken? Hoooo Am I forsaken?

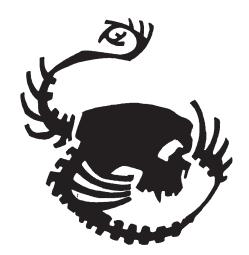
I saw the sign For she has foretold and she has forseen Am I forsaken?

I don't regret it and I don't deny For I saw dark Am I forsaken? (forsaken)

Oh ho Oh ho Am I forsaken?

Am I forsaken?





LES FUYARDS

RÉGAL

La plaine était couverte de morts-vivants. Le nécromancien ne put retenir un cri d'effroi. Au loin, le rocher qui cachait l'entrée principale de son école laissait échapper une fumée verdâtre. En ligne ordonnée, les squelettes s'enfonçaient dans la terre grise du cratère, engageant un combat souterrain contre les collègues de Régal. Cette soirée marquerait sans doute la chute d'un prince nécrofère ou d'un héraut d'Esus. Le jeune homme vérifia ses armes et ses composants. Son combat était perdu d'avance, mais il ne pouvait pas rester là, sans rien faire...

UN PEU D'HISTOIRE

Ami Conteur, bienvenue! Oui, vous là! Le gars (ou la fille), les yeux cerclés par la fatigue, les mains fébriles, le ventre vide! Oui oui! Vous! Celui ou celle qui est en train de se dire: « Mais pourquoi c'est toujours moi qui m'y colle? Pourquoi je ne peux pas jouer aussi de temps en temps? ». Approchez. Non. Pas trop. Je suppose que cette première lecture se fait sur un écran, alors pensez à vos yeux. Voilà. Confortable? Bien.

Laissez-nous, avant d'entrer dans le vif du sujet, vous raconter une bien triste histoire...

Elle commence il y a bien longtemps, dans l'Empire du Nord, sous l'ère de Cassiat, dans ce qui s'appelait déjà les Duchés de Fer. À l'époque, ils étaient déjà partagés en deux pays bien distincts et le plus souvent en guerre (froide ou ouverte). Ces rudes chevaliers menaient campagnes sur campagnes contre leur voisin direct, assiégeant les fiefs claniques, repoussant leurs cousins barbares de la Frange Nord ou commerçant avec les nains.

Au cœur du Duché du Nord se trouvaient les terres du Seigneur d'Hiram (3004, 2904, 2905). L'homme n'avait que le titre et pas le sou qui allait avec. Ses gens étaient des bûcherons, des trappeurs, des mineurs et des travailleurs du cuir. Rudes montagnards, ils étaient protégés des petites guerres féodales par deux choses. La première était l'isolement. Les terres d'Hiram étaient enfoncées dans les froides montagnes à l'ouest de la chaîne entourant la Plaine Cendrée (voir la carte). La seconde, c'est que le Seigneur du même nom avait des alliés puissants : les nains qui vivaient de l'autre côté de la vallée, dans la cité de Kyarz (3003). À plusieurs reprises les montagnards les avaient aidés à repousser les hordes goblinoïdes et réciproquement. De fait, les terres d'Hiram étaient un peu considérées comme un bouchon empêchant les peaux vertes de déferler sur les duchés. Et qui, parmi les chevaliers de Fer, aurait osé défier le peuple nain ?

Cette alliance perdura longtemps. Très longtemps. Et les nains aidèrent les humains à construire une place forte, à la sortie d'un glacier emprunté par les Hordes lorsqu'elles descendaient des montagnes (3004). Le fortin était bâti sur un pla-

teau évasé, dont la base était entourée par une rivière gelée (la sortie de la mer de glace). De l'extérieur, on ne pouvait voir que quelques bâtiments, dont un temple dédié à Thorn, dieu des bâtisseurs nains et deux ponts reliant le plateau à la terre ferme. En fait, ce n'était que la partie visible du fort. Le chef-d'œuvre des maçons nains se trouvait dans la base soutenant le plateau et sous le plateau lui-même. De plus, un long couloir permettait de relier Kyarz à la place forte en cas d'urgence.

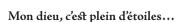
Mais lorsque Siméo d'Hiram arriva au pouvoir en 207, la situation changea. L'homme était aussi bête que méchant. Par deux fois, il ne tint pas sa parole, provoquant la colère des rois nains. Et pour terminer, il les trahit pour un coffret d'or, dévoilant à un puissant magicien noir les mots de passe permettant d'entrer dans Kyarz.

Il fut tué promptement, remplacé par un neveu en bas âge. Les accès du plateau furent fermés aussi sec par les nains. Le temple de Thorn fut muré. La ville sous le fort fut protégée et piégée par ses propres créateurs. L'existence du complexe condamné fut oubliée petit à petit et, définitivement en 407, avec la première pandémie. Les nains de Kyarz avaient depuis longtemps coupé tous les ponts avec les humains. La lignée des seigneurs disparut, emportée par les morts-vivants, et Kyarz sombra dans le silence. Les nains qui ne s'enfoncèrent pas sous terre pour ne jamais revenir se figèrent et se minéralisèrent. Statues parmi les statues, ils laissèrent leur cité s'éteindre sans un bruit.

Des réfugiés s'installèrent sur le plateau, détruisant un pont et renforçant l'autre. De l'endroit, ils ne connaissaient que le nom : Hiram. Le havre devint donc le plateau d'Hiram. Celui qui dirigeait le groupe de survivants se proclama seigneur de la place et fonda une nouvelle lignée d'Hiram (qui n'a rien à voir avec la précédente) en s'inspirant des rares documents trouvés sur place.

L'histoire passée du havre fut oubliée... mais pas par tous. Et le passé, justement, va ressusciter, pour le meilleur et sans doute aussi pour le pire.





Lorsqu'un figurant est évoqué pour la première fois, vous pourrez voir à côté de son nom des étoiles (* ou **).

Lorsqu'il n'y a pas d'étoile, le figurant n'a pas d'importance dans l'univers ou son évolution. Sa mort n'est pas un problème pour l'avenir et le Conteur peut en disposer sans se poser de question.

Lorsque le nom est suivi d'une étoile (*), c'est que le figurant est susceptible d'être utilisé dans le futur. Sa mort, par exemple, peut poser un problème. Le Conteur doit faire attention en l'utilisant, mais reste tout à fait libre de lui faire subir les pires outrages.

Si le nom du figurant est suivi de deux étoiles (**), par contre, c'est qu'il a une importance certaine dans l'évolution de l'univers de Plagues dK. Ses actions changent le cours de l'histoire et son absence peut poser un problème. Le Conteur est invité à suivre les instructions le concernant. Typiquement, les Hérauts des dieux ont deux étoiles à leur nom, ainsi que les princes nécrofères.

OÙ LE LECTEUR ATTENTIF EN APPREND PLUS SUR LA SITUATION DU DUCHÉ DU NORD.

Date: 542, début de l'hiver.

Comme indiqué dans Plagues dK (page 11), le duc d'Haff est à la tête des trois plus gros havres de son pays. Il est actuellement l'un des rares humains à avoir encore des relations avec la race naine. Il ne contrôle pas pour autant tous les havres du duché, même si généralement ces derniers se considèrent sous sa tutelle. C'est le cas du Plateau d'Hiram et de sa population. En cette année qui est marquée par un refroidissement général de l'empire, le seigneur d'Haff doit faire face à plusieurs gros problèmes. Le premier est extérieur et se situe au nord de son pays, dans la Plaine Cendrée. En effet, des armées de morts-vivants s'y dirigent constamment et ravagent le duché en le traversant. Nul ne sait ce que deviennent toutes ces troupes une fois qu'elles ont passé les premiers cols. De plus, les nains signalent que les attaques sur leurs mines augmentent de jour en jour. Plusieurs puits ont été condamnés et bientôt c'est la ville de Karzul qui risque de tomber. Que cherchent ces maudites créatures dans la Plaine Cendrée ou sous terre ? Personne ne semble le savoir.

Le second problème est intérieur. La fille du duc, Loreleï d'Haff, est une faiseuse de miracles. Elle a seize ans et n'a pas envie de devenir Sage et de finir sa vie enfermée dans un couvent humide et froid. Inutile de dire qu'à la Tour des Sages, la réponse négative de la lignée d'Haff a été mal perçue. À la fin de l'été dernier, les religieux ont tenté de renverser le duc, contrôlant mentalement son frère, Horon, Seigneur de la Porte de Fer. Ce dernier a commencé à lever une armée pour prendre le Pic de l'Aigle, mais un notable nain a découvert le pot aux roses et

a fait assassiner le Sage, annihilant son influence sur le frère du duc. Ce dernier a finalement utilisé ses troupes pour protéger la ville naine en remerciement et l'affaire s'est arrêtée là pour lui. Par contre, le duc n'a pas trop apprécié cette tentative et depuis le début de l'automne (après avoir renvoyé la tête du comploteur sous pli discret à la Tour des Sages), il fait étroitement surveiller tous les religieux (y compris les personnages éventuels).

Et si... Le cerveau

Cette tentative de coup d'état peut être une petite campagne à part entière. Maître Frakzum, notable nain, a dû faire appel à des mercenaires pour comprendre et régler la situation (les personnages ?). Assassiner un Sage, infiltrer une armée, comprendre le pourquoi du comportement d'Horon (habituellement fidèle à son frère). Voilà de quoi occuper quelques ambitieux aventuriers (sans parler du fait que Port Franc apprécie moyennement de voir une petite armée se former à ses portes).

Le représentant des Sages dans le duché, Frère Oliath, est en fait la tête pensante du coup d'État avorté. Cet échec doit être le dernier pour ce comploteur né. Il lui a été clairement signifié que, la prochaine fois, c'est sa tête qui serait dans un sac. Norn le vénérable (qui dirige l'ordre) n'a aucun sens de l'humour et tient toujours ses promesses. Du coup, depuis ce fiasco, Oliath prépare sa revanche. Il a sorti de sa manche un invité surprise : un nécromancien, du nom de Régal, capturé par ses hommes. Il compte utiliser ce prisonnier pour compromettre la fille du duc et lui laisser le choix entre les flammes du bûcher ou une vie de méditation au service des Sages. Bien entendu, la situation va se compliquer lorsque des petits curieux vont fourrer leur nez dans les affaires d'Oliath. De plus, Régal ne se promenait pas dans le Duché du Nord sans raison. Au moment de sa capture, il se dirigeait vers le Plateau d'Hiram...

ET LES PERSONNAGES DANS TOUT ÇA?

Pour nos aventuriers, l'histoire commence dans une fosse et plus précisément la fosse de l'Aria.

Qu'est-ce qu'une fosse ? Dans l'Empire du Nord, dormir dehors durant la mauvaise saison, c'est s'exposer à tous les dangers, naturels ou pas, de l'extérieur. Morts-vivants attirés par un feu mal dissimulé, monstres ou animaux en chasse, trolls, etc. Donc, les chemins les plus empruntés sont parsemés de fosses, c'est-à-dire des auberges adaptées à la situation cauchemardesque d'Ordann. Lorsqu'un groupe de voyageurs arrive dans une fosse, le propriétaire des lieux ouvre les portes de son refuge (trop petit pour être considéré comme un havre). Les invités entrent avec leurs montures dans un enclos dont les murs sont hérissés de pointes. Le gardien de la fosse, lui, reste toujours sur le chemin de ronde que forment les hauts murs. Il utilise des fenêtres et des sas pour obtenir le paiement de sa pension (ou parfois il fait juste descendre un seau par une corde barbelée).

Dans l'enclos, en fonction de la qualité de la fosse, les clients peuvent trouver de la nourriture, de l'eau, des couvertures et de quoi passer une ou plusieurs nuits. Les montures sont soignées dans la fosse et il n'y aura aucun contact direct avec le gardien (personne n'utilise le terme d'aubergiste). Les plus grosses fosses comptent plusieurs enclos (pour accueillir plusieurs caravanes en même temps). Généralement, cependant, tous les voyageurs sont regroupés au même endroit. C'est le cas de la fosse d'Aria dont l'enclos est un ancien cloître aménagé par le gardien et sa famille, Talard Sourire (nom qu'il tient de la large cicatrice qui cavale le long de sa gorge, d'une oreille à l'autre).

Les personnages sont entrés dans le Duché du Nord depuis quelques jours dans le cadre de la campagne du Conteur. Ils peuvent être en fuite, en quête d'aventures ou à la recherche de quelque chose. Ils peuvent aussi tout simplement être perdus. Leur périple dans le duché n'est pas de tout repos. En effet, dans ces froides contrées, les meutes de loups géants descendent des montagnes à la recherche de gibier facile (vivant ou pas d'ailleurs).

Et si... L'appel de la forêt

La présence des personnages dans le duché n'est pas du tout un hasard. L'année passée, une horde de gobelins montés sur des loups, sont descendus jusqu'au cœur de Joal, semant la non-mort partout. Or, des éclaireurs du même clan ont été repérés, remontant vers les montagnes du duché. Les personnages sont chargés de les pister et de les tuer. Pour le moment, ils en ont rattrapé deux. Un dernier leur échappe depuis quelques jours.

Ce sont les traces d'un convoi dans la cendre neigeuse qui a mené les personnages vers la fosse de l'Aria. L'Aria est une rivière qui coupe une vallée encaissée. Le cours d'eau descend du nord et si on le remonte, on pénètre dans la chaîne de montagnes la plus à l'ouest du duché (voir la carte). L'endroit est d'autant plus calme qu'il est isolé. La fosse, elle, est visible d'assez loin puisqu'elle est perchée sur un surplomb rocheux (et qu'elle est éclairée la nuit pour indiquer sa position aux voyageurs). De loin, il est possible de voir qu'il s'agit d'un ancien monastère en ruine. Seule la partie basse a été restaurée. Tous les symboles religieux ont été retirés, grattés ou vandalisés par Talard et sa famille. À l'extérieur de la fosse, un personnages observateur remarque une vraie fosse, mais cette fois à feu. C'est là que les cadavres ou les mourants sont précipités et brûlés avant qu'ils ne se transforment en infectieux. Apparemment, la fosse a déjà été utilisée et peut l'être encore rapidement, comme en témoignent les seaux de poix inflammable prêts à être jetés.

Tout nouvel arrivant est repéré de loin et fraîchement accueilli. Il doit attendre devant les grandes portes du monastère. Faire le tour de l'enceinte est très compliqué. En effet non seulement des murs ont été déplacés pour l'empêcher, mais si un petit malin voulait escalader la paroi pour les passer, il devrait déjouer les alarmes et les pièges installés par Talard (voir le plan).

En ce qui concerne les personnages, l'accueil va être encore plus frais. En effet, du haut de sa tour, Niais, le fils de Talard (dont le prénom résume toute la personnalité), va leur jeter des pierres en hurlant que « y'a pu d'place! Tirez-vous! ». Les dires de l'idiot ne sont pas obligatoirement faux puisque d'autres traces se mêlent à celles du convoi (au moins deux). Le problème de nos aventuriers, c'est que la température baisse sensiblement et que la région n'est pas très hospitalière pour les campeurs. Ils doivent s'arrêter dans un lieu sûr. Menacer Niais ne sert à rien, mais peut faire venir son père (en colère, mais disposé à ouvrir ses portes à ceux qui payent bien). Amadouer Niais avec quelques objets ou promesses peut fonctionner. Il est aussi assez sensible aux décolletés plongeants, d'autant qu'aucune fille de fosse n'est passée dans la région depuis quelque temps (voir l'encadré). Niais est un Défricheur et Trouveur (page 108). Il a un large couteau qui casse au bout de deux attaques manquées.

Les filles de fosse

La prostitution n'est pas que réservée aux havres urbains, mais souvent aussi aux simples haltes comme les fosses. Celles qu'on trouvait dans le temps dans les auberges se sont aussi adaptées aux conditions actuelles pour travailler. Les filles de fosses proposent donc leurs services aux voyageurs et restent dans l'enclos avec eux (contrairement au gardien qui n'a aucun contact). C'est donc un métier à risque, mais aussi une source de renseignements importante. En effet, elles recueillent souvent les confidences des aventuriers désireux simplement de parler pour évacuer le stress de leur périple dans la cendre.

Les filles de fosse peuvent être indépendantes ou travailler pour le gardien de la fosse (en tant qu'esclave ou que personne libre). Elles sont généralement armées, même si elles cachent leurs armes.

Atouts primaires : Sabir, Bonnes adresses, Dragueur

Atouts secondaires: Informé, Menteur patenté, Multiculturel, Sexy, Relations

Six compétences à ne pas oublier : Métier (commerçant), Diplomatie, Bluff, Survie (havres), Discrétion, Renseignements

Que ce soit le fils de Talard ou le gardien lui-même, seul l'argent peut résoudre rapidement le problème. Au lieu de payer 1 DO pour la simple ouverture des portes, les personnages devront en payer 2 par personne, puis une autre pour avoir de la paille et un coin à eux pour dormir et s'occuper des bêtes éventuelles. Un petit jet de Diplomatie (Difficulté 15) peut permettre de réduire les coûts (1,5 DO par personne et 0,5 DO de plus pour le matériel). Le gardien peut aussi accepter des paiements en nature (la monture d'un des voyageurs, du matériel et autre), mais ni en renseignements (il se moque de savoir ce qui se passe hors de sa fosse), ni en menaces (il n'a pas peur et sait que ses clients actuels seraient prêts à l'aider pour repousser des gêneurs). Il ne reconnaît pas non plus l'autorité d'un seigneur (le duc ou autre).

LA FOSSE DE L'ARIA

La première chose à faire, c'est payer. Un petit seau va descendre de la tour pour remonter rapidement une fois que les personnages l'auront rempli de la somme négociée. Lorsque les portes s'ouvrent, les personnages doivent passer un premier couloir fermé par une herse. Dans une alcôve, ils trouvent la paille promise, ainsi qu'une cruche d'eau et de la nourriture s'ils en ont commandé. Ils doivent alors attendre que la porte derrière eux se referme et que la herse s'ouvre enfin.

L'enclos est un ancien cloître. Il se compose d'une grande cour centrale, carrée et ouverte. Cette dernière est entourée par un couloir large de cinq mètres, qui a été divisé en quatre parties (séparées par des murs récents). Les trois refuges sont occupés et le plus petit, celui à côté de la herse, est le seul qui reste (voir le plan).

A) LA HERSE ET L'ENTREPÔT

C'est de là que le gardien ouvre les portes et la herse de sa fosse. C'est le point le plus élevé du bâtiment puisqu'une tour de deux étages permet d'observer l'extérieur. Ce n'est pas là que le gardien et sa famille résident. Par contre, c'est là qu'ils stockent la nourriture, la paille et qu'ils passent pour entrer dans la fosse. Pour forcer les portes permettant d'accéder à cette zone, il faut réussir six jets de Force (difficulté 20) tout en échappant à la coulée de poix bouillante et inflammable que Talard va déverser sur les assaillants avant de lancer une torche. Il l'a déjà fait une fois, comme en témoignent les traces sur le sol et les murs.

Une porte à l'Est permet d'accéder aux quartiers des Talard. Elle est fermée à clef en cas de problème, mais le reste du temps, le gardien ne la ferme pas.

Niais rôde souvent ici ou sur le chemin de ronde que les escaliers de la tour permettent d'emprunter. Le chemin de ronde en question se trouve à quatre mètres au-dessus de la fosse. Il est protégé par un muret hérissé de pieux orientés vers l'extérieur (il est impossible d'y accrocher un grappin). Comme partout ailleurs, des seaux remplis de mélasse inflammable, qui attendent d'être projetés sur les éventuels attaquants ou clients récalcitrants. Des fentes, de 20 cm de large pour 50 de long, permettent d'observer ce qui se passe sous les arcades de l'ancien cloître. Depuis cette hauteur, il est aussi possible de surveiller le reste des ruines de l'abbaye.

Note : Les appartements de Talard et de sa famille sont détaillés plus loin.

B) LE CLOÎTRE

Les religieux qui vivaient là avant les pandémies marchaient sous les arcades en priant et en chantant. Les murs étaient décorés et la surface centrale couverte d'herbe et de fleurs. À présent une terre battue mélangée de sable, de cendre et de paille remplace la partie herbue. Toutes les décorations ont été souillées, détruites ou retirées. Entre les colonnes des arcades, des grilles ont été ajoutées (elles ne sont pas toutes bien fixées et un jet de

Métiers (ingénierie) permet de repérer facilement celles qui peuvent céder en réussissant un jet de Force (difficulté 20). L'endroit est froid, sale, triste et le vent s'engouffre un peu partout, amenant avec lui des murmures inquiétants. L'abbaye n'est pas hantée ou habitée par des monstres, mais elle conserve la trace de ses anciens propriétaires. D'ailleurs, le Conteur devra laisser planer un doute concernant la nature du culte qui était rendu ici.

Dans la partie centrale, un puits a été creusé et protégé par une très lourde grille. Le trou est postérieur aux pandémies (creusé par les premiers occupants de la fosse) et donne sur une salle complètement fermée, remplie d'une boue fétide : sans doute un ancien cellier. Le puits fait office de poubelle et lorsque la fosse est nettoyée, tous les détritus y sont jetés. L'eau en sort par infiltration et il n'y a aucun passage possible. Un personnages particulièrement chanceux ou patient peut y trouver une bourse contenant une gemme de 20 DO. Mais franchement, le risque d'attraper des maladies, de tourner de l'œil et de se noyer dans ce bourbier n'en valent pas la peine.

La petite section Sud est celle réservée aux personnages. Contrairement aux autres, elle n'est pas dotée d'une alcôve transformée en cheminée. Par contre, comme elle est coincée entre le passage de la herse et la section Ouest, elle est moins exposée aux vents. Les murs extérieurs sont très épais et très solides. Ceux ajoutés par les aménageurs de la fosse sont moins solides.



Talard accepte de laisser entrer les personnages à une seule condition. Ils doivent descendre dans la poubelle de la fosse et le débarrasser d'un essaim de bestioles voraces qui ont tendance à sortir la nuit pour importuner ses clients (des grosses blattes sans danger, mais pleines de maladies). La mission consiste simplement à descendre, asperger le nid de poix et y mettre le feu. Bien sûr, les bestioles ne vont pas apprécier et attaquer l'incendiaire. Considérez-les comme une nuée.

Type: vermine FD: 1 Niveau: 3

Comportement : stupide Milieu : Bourbier, fosses, égouts

Compétences principales : +8 (Attaque,

Sauvegarde, Défense)

Compétences secondaires : +5

Combat : démangeaisons (attaque +8, dégâts 1d6/2, minimum 1)

Points de vie : 15 Points d'énergie : 6

Atouts et capacités spéciales : Vol, Nuée

Note: Même si la vermine de la fosse ne fait pas beaucoup de dégâts, si un personnages est piqué plus de trois fois, il sera fiévreux pendant les deux jours qui vont suivre. Il verra sa Constitution et son Intelligence baisser de moitié.

Une grille permet de fermer la section. Une simple chaîne (sans cadenas) peut la bloquer. Les voyageurs habitués aux fosses peuvent avoir un cadenas et l'utiliser (c'est assez commun).

La section Ouest est occupée par un convoi marchand assez important. Il compte six personnes en tout et autant de chevaux (des bêtes impressionnantes, capables de tirer des grosses charges dans les montagnes). Celui qui dirige la troupe est un soldat du nom de Garl (Vétéran des havres, page 105 de Plagues dK). Il est accompagné de trois hommes d'armes (Sentinelles, même page), d'un guide (Frère de la cendre, page 100) et d'un intendant du nom d'Ylian (voir ses caractéristiques à la fin du scénario). Les deux chariots blindés qui stationnent devant les grilles de la section sont vides. Le convoi revient d'une livraison à la Porte de Fer. Par contre, Garl a sur lui une bague gravée qui est une preuve de paiement et qui vaut (pour celui qui sait à qui la montrer), pas loin de 2 000 DO! (voir l'encadré)

Transferts de fonds dans l'empire

Les guildes utilisent souvent des symboles en guise de paiement. Pour les petites sommes, la poudre de pierre ou les gemmes sont courantes. Pour les grosses sommes, les banquiers préfèrent l'équivalent des lettres de change. Mais le papier et le parchemin pourrissent trop vite ou sont détruits trop facilement lors de voyages périlleux (il ne faut pas oublier que les vivants quittent rarement les havres). Donc, les banquiers préfèrent utiliser des objets comme des bijoux. Le système le plus commun consiste à graver la somme due à même une gemme. La pierre est ensuite enchâssée et seul le destinataire possède les lunettes de joaillier permettant de lire l'information. Celui qui la décrypte, obtenant ainsi la somme et le mot de reconnaissance permettant de la toucher, peut réclamer l'argent sous la forme qu'il désire (une autre reconnaissance ou des pierres précieuses complètes ou en poudre). Les lunettes permettant de décrypter les codes sont jalousement conservées par les banquiers. Elles sont magiques.

Garl et ses hommes sont taciturnes, fatigués et méfiants. Ils n'ont plus à craindre qu'on leur vole leur marchandise et sont juste pressés de rentrer chez eux. Cependant, un jet de Psychologie (dif.15) permet de se rendre compte d'un petit détail : ils semblent obéir à Ylian plus qu'à Garl. Ce dernier, d'ailleurs, ne donne pas beaucoup d'ordres et paraît devoir se concentrer pour répondre aux questions - par exemple concernant les patrouilles que le duc envoie partout, comme indiqué plus bas. En fait, il est le plus souvent sous le contrôle mental d'Ylian.

Dès que la situation va se compliquer, ce dernier va tout faire pour que Garl et ses hommes restent inactifs le plus long-temps possible. Ce comportement suspect peut trahir le Sage qui se fait passer pour l'intendant.

Dès qu'Ylian est occupé ou incapacité d'une façon ou d'un autre, Garl reprend ses esprits (1d6 minutes sauf en cas d'urgence), mais ne se souvient pas avoir été contrôlé. À ce moment seulement, il va agir et réagir (en aidant ou en entravant les personnages , selon la situation). Son but est de protéger ses hommes et de quitter la fosse.

La section Nord a été attribuée à un groupe de chasseurs. Ils sont cinq et ne parlent qu'un patois local. Apparemment, ils sont de la région et connaissent bien Talard ou sa famille. L'un d'eux, Harss, baragouine quelques mots de commun. Ils reviennent de la chasse (d'ailleurs, dans un coin, une dizaine de biches et cerfs attendent) et il refuse de dire où ils se dirigent (pour éviter l'arrivée d'étrangers dans leur région). Par contre, ce qu'ils peuvent expliquer, c'est qu'à travers le duché, des hommes en armes cherchent, fouillent et suivent toutes les traces possibles. Harss ignore ce qu'ils traquent, mais il n'a jamais vu autant de vivants à l'extérieur de toute son existence. D'ailleurs, certaines de ces patrouilles ont déjà fait des mauvaises rencontres et rejoint les troupes des infectieux. Le trappeur n'en dit pas beaucoup plus.

Tous sont des Trappeurs (voir page 105 de Plagues dK) et dès que la situation va s'envenimer, ils vont chercher à forcer les portes (ainsi que la herse), pour sortir. Malgré leur comportement brutal et leurs manières de sauvages, ils sont les plus à même d'aider les personnages en cas de problème.

La section Est est occupée par un couple. Ils ont fermé la grille de leur enclos, éloigné les deux chevaux des grilles et se sont placés à côté du feu, dissimulés sous leurs capes. Un jet de Roulier (dif. 17) autorise les personnages connaisseurs à se rendre compte que les deux montures, même si elles semblent fatiguées, sont d'une grande valeur. Ces chevaux sont des pursang qu'on élève encore dans quelques havres septentrionaux du Duché du Sud. Pour les examiner de plus prêt, il faut passer la grille. Ils sont marqués aux armes du Duc d'Haff. Les deux voyageurs ne répondent à aucun appel et quand les problèmes vont commencer, ils vont rester le plus longtemps enfermés, attendant que les portes de la fosse s'ouvrent. Si les personnages sont des Messagers (voir Plagues dK, page 80), ils peuvent sentir la présence d'un des leurs parmi les deux voyageurs. Il est aussi possible que les deux soient des messagers. Il s'agit de Régal, le nécromancien et de Loreleï d'Haff, la fille du duc.





Acte 1 : la chevauchée

Frère Oliath est passé à l'action il y a deux semaines pour piéger Loreleï. Après avoir (mal) lavé le cerveau de Régal, il l'envoya au Pic de l'Aigle en le faisant passer pour le fils d'un seigneur du Duché du Sud, prêt à négocier un traité commercial. Loreleï, grâce à ses dons, découvrit la vraie profession de Régal, mais comprit aussi que son cerveau avait été brouillé. Elle délaissa sa salle d'armes pour s'intéresser à ce cas et tenter de lui faire retrouver la mémoire. Son père considéra d'un bon œil ce rapprochement, car enfin un homme semblait trouver grâce aux yeux de sa fille. En fait, elle n'était absolument pas amoureuse de Régal. Elle voulait comprendre qui se cachait derrière ce pantin. À force de concentration, ce dernier retrouva des bribes de mémoire et parla de ses visions à la guerrière. Il y apercevait Oliath (qu'il décrivit et que Loreleï reconnut de suite), une ville sur un plateau, un temple nain dédié à un dieu inconnu, et pressentait une grande menace.

En fait, depuis des années, un prince nécrofère, installé au plus profond de la forêt du Duché du Sud, envoie ses armées dans les montagnes et plus précisément dans la cité oubliée de Kyarz qu'il connaît bien. En effet, ce prince est le dernier roi de cette ville, mordu par un infectieux et revenu à la non vie sous la forme d'un esprit ancestral nain (créature détaillée dans l'acte 2). Sa mission : préparer secrètement l'invasion de la Plaine Cendrée et ravager toute forme de vie ou de non vie sur place. Pourquoi? Car sous la plaine se trouve Jolaar, le Héraut d'Esus. Esus, pour les Conteurs distraits, est le dieu des nécromanciens, emprisonné par le Dévoreur dès son arrivée sur le plan Négatif. Jolaar fut le premier des Hérauts à se rendre sur Ordann à la recherche de son dieu. C'est naturellement qu'il se réfugia chez les nécromanciens pour comprendre la situation et trouver comment la faire revenir à la normale. Et c'est pour ça aussi que les princes nécrofères envoient leurs troupes à l'assaut de toutes les places tenues par les serviteurs d'Esus. Actuellement, il n'en est qu'à la première phase. Il rassemble toutes les pièces du puzzle petit à petit, mais n'a qu'une vague idée de la situation.

Le roi-esprit Guruth, ancien seigneur de Kyarz, a compris que personne ne pourrait prendre d'assaut la Plaine Cendrée sans une armée préparée et un minimum de surprise. De son vivant, il faisait surveiller les nécromanciens, déjà considérés comme des ennemis de toujours. Donc, depuis déjà trois ans, il envoie les troupes, qu'il forme dans son ancienne cité, où elles attendent l'ordre de sortir en masse. À ce jour, Guruth a déjà rassemblé une

bonne dizaine de milliers de morts-vivants classiques : des squelettes pour la majorité, car ils sont plus simples à contrôler et à « stocker » pendant des années sans nourriture. Utilisant son savoir, il a rallumé les forges de Kyarz et armé ses troupes, ouvrant à nouveau les mines et les puits les plus riches. Sur place, aucun de ses serviteurs n'a trouvé de nains survivants. Ils ont fusionné avec la pierre et telles des gargouilles, ils observent, incapables de bouger, leur ville à présent souillée et trahie.

Jolaar, le héraut d'Esus, a entendu parler de toutes ces fameuses bandes qui traversent le duché et que la roche avale. Il se doute que quelqu'un masse des troupes. Mais les montagnes sont immenses et hostiles. Il a donc fait envoyer des enquêteurs un peu partout dans la région pour repérer la fameuse cachette de cette armée. Régal, un jeune nécromancien plus passionné par les livres que les cadavres, fut l'un d'eux. Il se dirigea vers le plateau d'Hiram, petite ville mentionnée dans plusieurs manuscrits négligés par ses collègues. Son maître le laissa faire, convaincu de la perte de temps (et de la piètre valeur de cet élève). C'est en chemin qu'il fut capturé.

Que se passa-t-il ensuite au Pic de l'Aigle ? Loreleï d'Haff décida que le meilleur moyen d'avoir le fin mot de l'histoire était de suivre Régal et ses visions. Frère Oliath, comprenant que la situation risquait de lui échapper, tenta de faire assassiner le nécromancien sans succès. L'assassin, bras droit du Sage, fut tué par Loreleï, qui prit la fuite avec Régal. Oliath exploita la situation, plaçant le matériel de nécromancie du jeune homme dans ses quartiers et criant à l'hérésie. Devant tous les nobles du Pic, le Sage accusa formellement Loreleï d'Haff du meurtre de son assistant et de s'être acoquinée avec un nécromancien. Il plaça le Duc devant un choix simple : condamner sa fille publiquement et l'exécuter, ou lui offrir la voie du pardon en confiant son âme (et son corps) à la Tour des Sages. Seule héritière du Duc, si Loreleï entrait dans l'ordre, elle devrait donner ses biens et ses terres à ce dernier le jour même de la mort de son père. Le Duché du Nord appartiendrait alors entièrement aux Sages...

Les deux fuyards évitent les patrouilles du duc et cherchent le fameux Plateau d'Hiram. Leur chemin croise celui des personnages dans la fosse de l'Aria. Mais il croise aussi celui d'un Sage à leur recherche, Ylian. Ce dernier va donc tout faire, y compris risquer la vie d'innocents, pour ralentir leur départ de la fosse, le temps qu'une patrouille arrive..

UN CRI DANS LA NUIT

Laissez les personnages s'installer, faire connaissance avec les groupes voisins (pas le couple qui ne répond pas aux salutations et bouge à peine). Le temps maussade, le froid et la méfiance naturelle des voyageurs ne vont pas aider à délier les langues, mais ce ne sera pas non plus la franche hostilité. Si les personnages savent se montrer partageurs, proposent de l'alcool ou leurs services (il peut y avoir un blessé parmi les soldats ou les chasseurs), cela peut détendre l'atmosphère.

Une fois tout le monde installé dans sa zone, Talard va passer sur le chemin de ronde et crier que les portes de la fosse s'ouvriront le lendemain à l'aube. En attendant, la herse sera bloquée et les portes fermées. S'il y a un problème dans la fosse, il invite cordialement ses « hôtes » à le régler rapidement, car il n'interviendra pas sauf pour noyer cette dernière de goudron inflammable (des traces sur certains murs indiquent clairement qu'il l'a déjà fait).

Sur ces avertissements rassurants, il laisse ses clients. Tous les groupes montent la garde et les personnages seront bien avisés d'en faire de même. Ylian, l'intendant du convoi minier, prend le troisième tour (donc vers minuit) et attend que ses collègues dorment tous. Se plaçant dans le noir, il se concentre sur l'image de Talard et prend le contrôle du gardien de la fosse. Sans la moindre hésitation, il pousse l'homme à utiliser la dague placée sous son lit et à la planter dans le cœur de sa femme. Il relâche aussitôt son emprise mentale, car le cri de cette dernière réveille toute la fosse. Garl ordonne à ses hommes de prendre une position défensive. Pendant 1d6 minutes, il a un comportement « normal » (le temps qu'Ylian récupère de son tour de passe-passe). Ensuite, il est à nouveau sous l'emprise du Sage et ordonne à ses hommes de ne pas bouger. Les chasseurs, eux, prennent simplement leurs armes et appellent Talard. Ce dernier ne répond que par un hurlement horrifié (du fait de son geste, mais aussi parce que sa femme se transforme en infectieuse presque aussitôt). Les personnages entendent du remue-ménage, des grognements, une porte qui claque, puis un grand silence.

Que s'est-il passé de l'autre côté du mur ? Talard a tué sa femme. Cette dernière l'a mordu, mais il a réussi à la retenir pendant que le Niais et Clotilde, la servante, ont pris la fuite. Le Niais est retourné dans ses appartements (zone A) mais est fou de terreur. Clotilde (une ancienne fille de fosse) s'est, elle, cachée sous son lit où elle est bloquée. La femme de Talard s'acharne sur sa proie le temps qu'elle devienne elle aussi infectieuse, ce qui arrive une minute plus tard. Autrement dit, les voyageurs sont coincés dans la fosse jusqu'à ce que quelqu'un vienne les chercher. Ylian a réussi à stopper la fuite de Loreleï d'Haff et de Régal. Il se prend déjà pour un homme riche, car leurs têtes sont mises à prix. Son but va consister à présent à empêcher toute sortie (ou au moins à la ralentir). Lorsqu'il sent que quelqu'un est sur le point de réussir une action, il utilise Garl pour contrecarrer ses plans.

L'URGENT, C'EST DE NE RIEN FAIRE

Le décor est planté, l'action commence vraiment à cet instant.

🕰 La première option pour les personnages consiste à ne rien faire et à attendre. C'est aussi ce que le couple et les soldats vont choisir. Les chasseurs, eux, vont d'abord tenter de forcer la herse (sans succès), puis la porte menant à la zone A. Il leur faudra tout de même une bonne heure pour y arriver, ce qui déclenche deux réactions. La première c'est que Niais va paniquer (il ne fait plus la différence entre les vivants et les morts-vivants tellement il est terrifié). Il verse donc de la poix inflammable sur les chasseurs (deux seront aspergés) et tente de les incendier en lançant des torches. Se faisant il risque d'embraser toute la fosse (les chasseurs aspergés vont se déplacer et disperser la poix un peu partout sur la paille). Il faut donc empêcher Niais d'arriver à ses fins ou pousser les chasseurs avant que le liquide ne les touche (jet d'Acrobatie, dif. 20). La seconde réaction, c'est qu'en une heure Talard et sa femme ont trouvé et massacré Clotilde (elle aura été partiellement dévorée avant d'être transformée). Les personnages la découvrent rampante, sans jambes, à la recherche de viande humaine. Les trois passent les portes de leur appartement en même temps que les chasseurs font céder celles menant à la zone A. Outre le problème de la poix, il faut alors gérer deux infectieux (et demi).

La seconde option consiste à aider les chasseurs. Dans ce cas, la porte cède en 30 minutes. Le crochetage doit s'allier à la force brute. En effet, un maître serrurier qui étudie un peu le pan de mur, la serrure et la nature de la porte, comprend qu'elle est renforcée. Il faut donc réussir un premier jet de Métier (ingénieur) (dif. 15), puis réussir un jet de Force (dif 15) pour y arriver. Une réussite critique sur l'un des deux jets indique que la porte cède plus rapidement que prévu et que Clotilde peut être sauvée. Sinon, au moment où les personnages peuvent accéder à la zone A, ils entendent son hurlement, suivi de cris de douleur. Pour elle, il est trop tard.

Escalader le mur pour accéder au chemin de ronde est aussi envisageable. Mais Niais ne va pas rester inactif. Il asperge de poix l'imprudent qui n'est pas assez silencieux. Du fait des pieux et des barbelures, l'action est particulièrement difficile (surtout si elle est discrète). Il faut donc réussir un jet d'Escalade (Dif. 20). Un sort de lévitation règle le problème. De l'intérieur de la zone A, il est très simple d'ouvrir la porte menant à la fosse. Par contre, l'intrus doit gérer Niais qui cherche à éliminer tout ce qui se présente dans son champ de vision (réduit à cause de la nuit, mais bon).

Cette solution ne va pas enchanter Ylian qui utilise Garl pour ralentir les personnages et les chasseurs. En attirant l'attention de Niais, en cherchant à convaincre les chasseurs du danger de bouger avant le jour ou en s'opposant (avec ses hommes) à l'ouverture de la porte, il utilise tous les stratagèmes. N'oubliez pas que pendant qu'il manipule Garl, Ylian ne peut pas faire grand-chose d'autre. Sa concentration est dure à perturber, mais il va faire semblant de dormir pour qu'on le laisse tranquille. Lui parler, le secouer ou l'agresser coupe immédiatement le lien qu'il

10

a avec Garl. Le soldat est confus pendant 1d6 minutes puis se range à l'avis des chasseurs (et des personnages).

Parmi les actions possibles, les personnages peuvent aussi aller parler au couple. Ce dernier ne répond pas aux appels et ne réagit que s'il y a un vrai danger (le feu ou une percée des infectieux dans la fosse). Il faut longuement insister pour que le jeune homme daigne approcher et discuter à voix basse à travers la grille. Il refuse de donner son nom (il dit être un « voyageur ») et encore moins celui de celle qui voyage avec lui. Son avis sur la situation est simple : si les portes et la herse s'ouvrent, ils partent. Sinon, ils agiront seulement au matin. Comment ? Il ne sait pas encore, il dit être fatigué et avoir besoin de repos. En fait, il a déjà une vague idée de la manière dont il va agir. Les fondations du monastère cachent une crypte oubliée (sans aucune valeur à l'intérieur). Il sait qu'elle contient quelques squelettes hors de leur cercueil, prêts à être animés à distance (les enseignements du Héraut d'Esus ont permis aux nécromanciens de progresser dans leur art, malgré la disbarition de leur saint patron). Il compte donc leur faire simplement ouvrir les portes de l'extérieur et bloquer un éventuel danger pour enfin prendre la fuite le plus rapidement possible.

Enfin, les personnages peuvent opter pour s'opposer à l'ouverture des portes menant à la zone A. Dans ce cas, les soldats (commandés par leur chef sous contrôle), s'allient à eux et empêchent les chasseurs de forcer le passage. C'est le pire des choix possibles. La fatigue, le stress, la tension et le danger proche (le tout dans un ancien lieu de culte dont on ignore tout) rendent l'atmosphère électrique. Les chasseurs retournent dans leur zone, prennent les armes et attaquent frontalement tout ce qui se met en travers de leur chemin. Autant dire qu'ils se battent jusqu'au bout et qu'il va y avoir des morts (donc des morts-vivants) à gérer.

Il y a un Sage dans mon groupe.

Dans cette histoire, les Sages ont un sale rôle. Ils représentent les méchants et utilisent des méthodes plus que contestables. Mais leur situation dans le Duché du Nord nécessite souvent d'utiliser des méthodes peu orthodoxes. En plaçant sous leur coupe la fille du Duc, ils s'assurent le contrôle de cette nation (il leur suffit d'éliminer rapidement le père pour qu'elle hérite). L'enjeu est de taille et explique sans doute leurs méthodes. Mais cela ne signifie pas que tous les Sages doivent approuver ce comportement. Ylian, s'il y a un Sage dans le groupe, va tenter d'utiliser cette affiliation à l'ordre pour le manipuler et lui donner des instructions. Le joueur sera peutêtre coincé et frustré par la situation. Au Conteur de faire comprendre qu'Ylian n'agit pas au nom des Sages, mais seulement pour la récompense promise en échange des deux fuyards.

Le joueur peut aussi choisir de capturer le nécromancien par conviction ou pour la récompense. Dans ce cas, Ylian va montrer son vrai visage et ses vraies motivations. Sans hésiter, il tente d'assassiner son frère Sage afin de toucher la prime seul.

SORTIR

D'une façon ou d'une autre, chasseurs et personnages vont sans doute sortir. Si ce n'est pas le cas, au matin, Loreleï s'assure que la grille de son enclos est bien fermée et Régal lance un rituel de nécromancie pour lever trois squelettes dans la crypte secrète. Clairement, tous les spectateurs reconnaissent la nature de la magie pratiquée. L'énergie négative qui se développe un peu partout est presque palpable. Et pour cause, le Plan Matériel est dans le Plan Négatif. Le bon côté de la chose, c'est que les sorts du nécromancien ont peu de chance de ne pas fonctionner. Au Conteur d'insister sur le malaise (physique et mental) que ressentent toutes les personnes vivantes en présence d'un sort drainant de l'énergie négative. Peu importe la réaction des témoins du sort puisque Loreleï d'Haff va retirer sa cape, dévoilant son identité aux soldats (qui la connaissent de vue), et utiliser ses pouvoirs miraculeux pour empêcher toute intervention. Et si cela ne suffit pas, elle n'hésite pas à utiliser son épée ou la lance qu'elle garde à terre. Les rituels et la magie des nécromanciens seront détaillés bientôt. Pour le moment, considérez ça comme une sorcellerie malsaine au dernier degré.

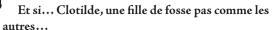
Si l'ouverture des portes se fait de nuit, la troupe va pouvoir pénétrer dans la zone A. Il faut alors gérer le problème du Niais, sauver éventuellement Clotilde (mordue au dernier moment si le Conteur veut rendre la scène dramatique) et éliminer le couple Talard. Les chasseurs ont une conduite très simple (et très saine) vis-à-vis d'une personne mordue ou mourante. Ils la tuent simplement, sans fioriture (si c'est l'un d'eux, d'ailleurs, il se laisse faire).

Ensuite, les personnages sont libres d'explorer le reste du monastère, puisque la zone A permet d'accéder à l'ensemble des ruines.

La zone C est composée de deux pièces. La première est la chambre de Niais. Rien de bien intéressant si ce n'est quelques objets volés à des voyageurs et cachés dans le tonneau servant de poubelle. Les personnages qui ont l'estomac de fouiller dans le récipient trouvent facilement un sac contenant une bourse de poudre de gemme (pour 1d6 DO), (option : Un vieux parchemin écrit dans la langue des principautés orientales. Voir l'encadré).

La seconde pièce est vide. On y accède par la salle commune des Talard. La porte menant à la salle commune est ouverte (donc des infectieux peuvent passer). Une petite porte secrète dans le mur sud permet de sortir. Elle n'est secrète que pour l'extérieur (c'est un bloc de pierre qui pivote). De l'intérieur, il est possible de la débloquer. Par contre, du fait de sa taille (1 m de haut pour 60 cm de large), il est absolument impensable d'y faire passer une monture. C'est la sortie de secours des Talard en cas de gros problème.

Dans la zone D se trouvent le couple Talard et Clotilde (en plus ou moins bon état). Le soir, un écran est placé entre les deux lits (l'un pour la fille de fosse et l'autre pour le couple). Il y a ici de quoi vivre plutôt confortablement, du matériel pour entretenir l'enclot et de la nourriture. La pièce peut être éclai-



La Udire, le service de renseignement des princes orientaux, utilise énormément la prostitution comme moyen pour récupérer des informations. Clotilde est un peu plus qu'une ancienne fille de fosse, car elle communique à l'organisation tout ce qu'elle peut glaner des voyageurs bavards. Native du Duché, elle sait écrire dans la langue des orientaux (NdA: une sorte de mélange entre du latin et de l'italien). Niais, sans comprendre vraiment ce qui se passait, a réalisé qu'elle cachait quelque chose à sa famille. Contre quelques passes, il a gardé le silence. Le parchemin contient une liste de contacts de Clotilde. Sitôt la mort de la servante connue, les membres de la Udire vont chercher à retrouver et détruire le bout de papier... peu importe les moyens...

rée par quelques torches (seule une bougie est allumée lorsque les personnages arrivent). Le sol et les murs (surtout à côté des lits) sont maculés de sang. C'est l'endroit idéal pour faire un peu stresser les joueurs (bruits de succion, grognement dans le noir, sol poisseux et glissant à cause du sang, etc.). La femme de Talard porte encore le poignard enfoncé dans le cœur. Le mari, lui, a laissé tomber une petite masse au moment de sa transformation (les infectieux n'utilisent pas d'arme). Il l'a copieusement utilisée sur le crâne de sa femme, mais sans succès (elle est juste défigurée).

Clotilde est soit sous le lit (sauve, mordue ou morte en attente de se transformer), soit derrière l'écran (à moitié mangée et infectieuse). Elle peut éventuellement raconter ce qu'elle a vu, à savoir Talard se battant en répétant « qu'il n'était plus lui-même ».

Il n'y a pas de richesse ici (tout au plus une bourse contenant un bambou de poudre de gemme d'une valeur de 1d6 DO/2), ni d'arme. Par contre, comme indiqué plus haut, il y a de quoi nourrir quelques voyageurs pour plusieurs jours (aliments en ration de fer pour 1d20 jour par personnages +2 pour Régal et Loreleï d'Haff). Pour avoir de l'eau, il faut sortir dans l'arrière cour et donc passer dans la partie en ruine du monastère (Zone E).

La Zone E est composée de trois parties distinctes. La première entoure le plateau de l'ancien monastère. Les Talard, et les anciens gardiens avant eux, ont piégé et placé de nombreux pics un peu partout pour empêcher toute intrusion par l'arrière. De nuit, pénétrer dans cette zone (pour entrer ou sortir) est suicidaire. De jour, avec la cendre qui cache tout, même un bon observateur doit réussir trois jets de Perception (dif. 15) pour éviter les chausses-trappes (mortelles).

La seconde partie est constituée des ruines non aménagées du monastère. Il n'y a pas de piège installé ici. Les gardiens de la fosse utilisent surtout cette zone comme débarras. D'ailleurs, les visiteurs peuvent s'étonner du nombre de carrioles, charrettes et autre voitures qui pourrissent ici. À croire que les Talard faisaient un sort à leurs visiteurs esseulés (ce qui n'est pas le cas, mais suggérez-le pour ajouter un peu à la tension). Il n'y a aucun réel danger, mais la nuit aidant, les personnages peuvent en douter. Le vent (très fort ici), la cendre mélangée à la neige, les silhouettes de statues défigurées par les gardiens successifs, tout contribue à rendre l'ambiance stressante. Il faudrait plusieurs semaines de travaux pour trouver des zones inexplorées (chapelles souterraines, crypte, etc.) et encore, juste pour dénicher quelques bijoux et parchemins sans valeur (l'ordre qui vivait ici prônait la pauvreté pour ses membres). Bien entendu, le Conteur peut ajouter, s'il le désire, quelques créatures sauvages (araignée ou gros lombric nécrophage), sachant que si c'est le cas, Talard aura pris soin de bloquer les passages à l'aide de barrières hérissées rudimentaires.

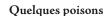
La dernière partie, la plus proche de l'habitation des Talard présente plus d'intérêt. On y trouve un puits. Derrière une des pierres est cachée la fortune du gardien, c'est-à-dire une bourse contenant 2d20 DO en gemmes, mais aussi une flasque de baume de guérison (3 doses). L'eau du puits, malgré un goût douteux, est potable. C'est aussi ici qu'attendent deux chevaux de piètre qualité. Ils servent surtout à tirer la carriole à côté de leur enclos. Les laisser là, c'est les condamner à attendre les prochains visiteurs (pas si fréquents). Les chasseurs veulent bien les prendre avec eux pour porter leur gibier, même si clairement c'est plus par pitié que par besoin. Il n'y a rien d'autre ici de vraiment important.

À ce point Ylian, s'il n'a pas pu intervenir avant, dévoile sa véritable identité (sans avouer, bien entendu, qu'il est responsable de la mort du gardien et de sa famille). Il va aussi dévoiler l'identité du couple, ainsi que le fait qu'il soit recherché par les autorités. Garl ne peut que confirmer les dires du Sage, même si contrairement à Ylian il agit toujours avec déférence vis-à-vis de la fille du Duc. Suivant les groupes, la réaction sera différente. Le Sage ajoute, bien entendu, qu'il y a une prime à se partager pour leur capture (200 DO en gemmes par tête).

- Les chasseurs s'en moquent. Si les portes sont ouvertes et la fosse nettoyée, ils prennent leur gibier et filent dans la nuit. La politique ne les intéresse pas.
- Les soldats eux, vont hésiter. En fait, ils cherchent surtout à voir la réaction des personnages . Si ces derniers prennent fait et cause pour Loreleï d'Haff, ils se contentent de partir comme les chasseurs. Ylian va tenter de les contrôler (sans se cacher), dévoilant ainsi ses méthodes et finissant sa vie, décapité par Garl. Ce dernier donne alors aux personnages et au couple 10 heures d'avance et s'assure que le corps du Sage ne puisse jamais être retrouvé (il finira dans la fosse).
- Si les personnages optent pour se ranger au côté du Sage, Loreleï reconnaît bien être la fille du Duc et en fuite. Elle explique qu'elle a de bonnes raisons de penser que Régal peut l'aider à déceler un danger qui guette son pays et qu'elle est victime d'un coup monté des Sages. Elle a le pouvoir de faire des

miracles comme eux, mais sans être une Sage. Du coup, ils veulent l'intégrer de force dans l'ordre et mettre la main sur le duché lorsque son père sera mort. En effet, tous les biens d'un Sage appartiennent à l'ordre. Elle promet simplement aux personnages que, s'ils l'aident, sa famille leur sera redevable d'un service. Ce serment n'est pas peu dire. Être protégé par les seigneurs du Duché du Nord est un avantage dans tout l'Empire du Nord. De plus, elle exhibe sa chevalière d'une valeur de 100 DO qu'elle promet aux personnages s'ils l'aident dans sa quête. Ce don est un immense sacrifice pour elle. Le refuser fait monter les personnages dans son estime. Elle ne veut pas de l'aide des soldats. En effet, si les choses devaient mal tourner, ils seraient considérés comme des traîtres et leurs familles seraient bannies des havres. Des étrangers n'ont rien à craindre...

Si les personnages se rangent toujours du côté du Sage, ce n'est pas grave. Ils vont vite, très vite, comprendre que ce dernier ne compte pas partager la prime. En effet, dès qu'il le peut, il empoisonne ses compagnons de voyage (il utilise un poison tétanisant, voir encadré). Il laisse ses prisonniers ligotés dans le chariot que les gardes ramenaient, ce qui lui évite d'avoir à conserver quelques soldats en vie. Il a l'antidote sur lui.



Administrer un poison mortel, c'est s'assurer la création d'un infectieux. Les assassins préfèrent contourner le problème. Voici les deux poisons les plus utilisés dans les duchés et Port Franc.

Le poison incandescent a un fort goût soufré ce qui permet de le repérer assez simplement (Perception, Dif. 10) dans de la nourriture fade. Si la nourriture est très épicée la difficulté peut monter jusqu'à 15, mais rarement plus. Une fois ingéré, il brûle au sens propre et figuré sa victime, lui infligeant 4d6 points de dégâts et des brûlures internes. Un premier jet de Sauvegarde permet de réduire de moitié les dégâts. Si la cible succombe, elle brûle, provoquant une fumée nauséabonde et se réduisant en un tas de cendres pâteuses en 1d4 minutes. Pendant la combustion, elle ne peut pas se transformer en infectieux. On trouve ce poison plutôt dans la partie nord de l'empire.

Le poison tétanisant bloque tous les muscles de la victime. Cette dernière doit réussir un jet de Sauvegarde pour ne pas en subir les effets. Si elle le rate, elle ne peut plus respirer (ou même faire circuler son sang) et meurt, contractée. La particularité de la toxine c'est qu'elle continue à agir, que la cible soit morte ou pas. Donc l'empoisonneur a le temps de partir ou de décapiter sa victime avant qu'elle ne se transforme en infectieux. Le poison tétanisant est utilisé un peu partout, mais surtout à Port Franc. Les assassins s'en servent aussi pour simuler des accidents.

Il existe des variantes de ces poisons (par exemple un poison transformant la chair en pierre ou en acide). Mais tous ont des propriétés neutralisantes pour ne pas avoir un nouveau mort-vivant sur les bras. Loreleï d'Haff leur propose alors à nouveau de se joindre à elle pour découvrir ce que Régal peut lui apprendre.

UNE TROUPE DISCRÈTE

Quoi qu'il arrive, les personnages ne peuvent sortir de la fosse sans régler le problème des Talards et d'Ylian. Le Sage ne laisse pas sa prime s'échapper aussi facilement et il faut s'occuper de son cas. Le laisser en vie est une erreur, mais le tuer froidement n'est pas possible en présence des soldats. Ces derniers ont confiance en la fille du Duc (elle a une excellente réputation dans le duché) et acceptent de détourner le regard le temps qu'elle parte. Par contre, ils ne peuvent permettre qu'on tue Ylian de sang froid. Ils peuvent le faire prisonnier (après tout, il a contrôlé leur chef), mais ce n'est pas une bonne solution. Il utilisera ses pouvoirs pour s'évader, engager quelques mercenaires n'ayant pas peur de l'extérieur et reprendre sa chasse. D'une manière ou d'une autre, Ylian refera son apparition s'il survit à l'épisode de la fosse. Plus haineux que jamais, il n'hésitera pas à tuer. Il peut aussi devenir une Némésis pour les personnages et revenir dans la campagne du Conteur (symbolisant l'aspect négatif des Sages).

Les chasseurs, eux, repartent dans les montagnes s'ils sont encore vivants. Si les aventuriers n'y pensent pas, ils brûlent tous les corps à l'extérieur de la fosse. Tout comme Ylian, le Conteur peut les utiliser à nouveau pour aider les personnages en cas de besoin.

Une fois la situation stabilisée, Loreleï d'Haff explique aux personnages pourquoi elle est en fuite et ce qu'elle compte faire. À son avis, Ylian n'est pas le seul chasseur de têtes à sa recherche. C'est pour cette raison qu'elle préfère voyager hors des grandes routes. Elle n'a pas un avis tranché à propos des Sages et de leurs méthodes. Non seulement elle ne les met pas tous dans le même sac (heureusement pour les personnages de cette profession), mais en plus, elle comprend parfaitement que le contrôle du Duché puisse pousser même les plus « Sages » à de telles extrémités.

Elle indique que son voyage la mène vers le Plateau d'Hiram, un havre isolé qui semble être au cœur des souvenirs de Régal. Même si elle a peut-être engagé les personnages , elle ne va pas diriger le groupe. En fait, à présent, les personnages en savent autant qu'elle. Il ne faut pas que le Conteur donne l'impression que les aventuriers ne sont là qu'en tant que spectateurs (ou escorte). De leurs actions ou inactions dépend le résultat de cette enquête. À la fin de ce premier acte, les joueurs doivent se demander vers quoi Régal les mène et comment gérer le problème que posent les Sages depuis leur Tour (sans pour autant se les mettre à dos). De plus, il est fort probable que les maîtres du nécromancien ne restent pas inactifs. Ils sont face à un mystère doublé de complications politiques. Ils vont découvrir par la suite que les morts-vivants ne sont pas très loin.

À la fin du premier acte, le Conteur est libre de permettre aux personnages de progresser en expérience.

À suivre...

LES TROIS PNJ PRINCIPAUX

LORELEÏ D'HAFF**

Cette jeune femme n'a que 16 ans, mais en paraît presque 10 de plus. Grande, blonde, les cheveux longs tressés, elle a les yeux acier dessinés en amande. Froide comme la glace, cassante, renfermée, elle a la tenue de la noblesse du duché. Elle peut paraître antipathique de premier abord, mais rapidement, les personnages devraient s'apercevoir qu'elle s'astreint à ce comportement. Elle ne veut et ne peut faire montre d'aucune faiblesse, surtout pas devant des étrangers. D'ailleurs, la faiblesse est quelque chose qui l'insupporte (tout comme la stupidité). Les personnages devraient vite l'apprendre.

En parlant de faiblesse, comme tous les jeunes prétendants au titre ducal, Loreleï a suivi, depuis son plus jeune âge, l'enseignement des maîtres d'arme de son père. Ils lui ont appris non seulement l'art du combat, mais aussi la maîtrise de l'esprit. Elle peut, par exemple, résister à des températures très basses, beaucoup plus longtemps que le commun des mortels. Cet apprentissage, s'il est différent de celui des Sages, n'en est pas moins aussi efficace. Donc Loreleï d'Haff n'a pas l'Atout Salut, pourtant, elle n'est pas soumise aux mêmes règles que les faiseurs de miracles concernant les catastrophes. Lorsqu'elle produit un effet miraculeux et qu'il échoue, elle doit réussir un jet de Sauvegarde (Sagesse +1d20/dif. 15) pour se maîtriser. Si elle échoue, il y a un effet néfaste.

Férue de légendes, elle peut expliquer aux étrangers les us et coutumes de son peuple. Bien entendu, elle est toujours partie pris, mais ses récits et ses chants entraînent réellement son auditoire dans un autre monde. Utilisez les informations qui suivent concernant le Duché du Nord pour créer vos propres légendes.

Niveau: 10; Caractéristiques: For +10, Dex +8, Con +5, Int +7, Sag +8, Cha +10; Compteurs: Vie 60, Énergie 40; Avantages: Att +16, Def +9, Sav +8; Compétences: Bluff +4, Concentration +2, Diplomatie +5, Équitation +6, Escalade +4, Intimidation +5, Perception + 4, Connaissances (Folklore local, Histoire et légendes, Noblesse et politique) +5, Survies (montagnes) +5, (cendre) +2, (havre) +3; Atouts: Âme de chef, Fortuné, Haute éducation, Né à cheval, Noble, Faiseur de Miracles, Armes et armures de brutasse, Attaque dévastatrice, Boîte de conserve, Combat à deux armes, Cri de guerre, Cri de ralliement, Enchaînement, Piétinement, Rage destructrice, Yeux de la colère, Alliés, Aura de lumière, Chef, Chevalier blanc, Compagnon animal (Ridd, cheval de combat), Fascination des foules, Première impression, Sexy, Tactique.

Équipement: Lance (attaque +10, 6d6+6), épée (attaque + 16, 4d6+4), bouclier (protection 4, encombrement 4), Robe lamellée (protection 6, encombrement 2), Armure complète de plates* (protection 10, encombrement 4), Bourse (10d6 DO), chevalière de famille.

* L'armure de plates est sur le cheval. Elle ne la porte que pour aller à la bataille, pas pour se déplacer. Il faut une bonne heure et l'aide d'une personne pour l'enfiler.

RÉGAL*

Ylian est peut-être le premier véritable nécromancien que les personnages rencontrent. C'est un jeune homme aux traits taillés à la serpe, dont une partie du crâne est rasée, et l'autre couverte de tresses noires). Comme il voyage incognito, ses vêtements sont normaux. Pourtant, il dégage une odeur de mort assez caractéristique. Ses ongles sont rongés jusqu'au sang sauf un qui est en acier. Ses yeux sont noirs profond. Il parle en chuintant, ce qui est l'accent typique de la plaine cendrée. Il essaye de se comporter comme un non initié aux arts interdits. Donc il se tient presque droit, évite de regarder tout le temps au-dessus de son épaule, et tente de manger sans trop de bruit de déglutition (ce n'est pas Gollum tout de même). Dans les moments de stress, ses troubles de comportement reviennent immédiatement.

Que son attitude ne trompe pas les joueurs. Ce jeune homme est puissant, très puissant. Non qu'il soit plus doué qu'un collègue, mais comme sa magie utilise l'énergie négative et que son dieu se trouve encore dans son Plan, à chaque fois qu'il lance un sort, les effets sont impressionnants. En ce qui concerne Esus, d'ailleurs, nous le traiterons dans la troisième partie de Résurrection.

Ce n'est pas un personnage négatif. Il a juste du mal à cacher ses origines et ses goûts morbides.

Niveau: 5; Caractéristiques: For +2, Dex +0, Con +1, Int +4, Sag +4, Cha +0; Compteurs: Vie 30, Énergie 50; Avantages: Att +5, Def +5, Sav +8; Compétences: Concentration +4, Déguisement +2, Discrétion +4, Équitation +2, Escamotage +1, Évasion +4, Intimidation +4, Perception +3, Psychologie +2, Connaissances (Mystères et magies) +6, (Histoires et légendes) +3, Métier (Alchimie) +2, (Guérisseur) +4; Atouts: Magie (Mort), Dissimulation, Identité secrète, Insomniaque, Mémoire eidétique, Observateur, Puissance Magique, Rêve, Magicien prudent, Vampirisme énergétique, Renforcement énergétique, Sorts de brutasse, Stock dénergie, Style; Équipement: Tenue de voyage, Dague (attaque +5, 2d6), Bourse (2 DO).

YLIAN*

Cet homme discret, de petite taille, se fait passer pour un serviteur du Duc. Né dans le Duché du Nord, il parle sans accent, malgré quelques années passées dans le sud, chez les Sages. Envoyé pour faire du renseignement, il a rapidement compris qu'il n'avait rien à gagner à servir les Sages aveuglément. Les dirigeants de l'ordre ne sont intéressés que par le pouvoir et plus particulièrement le leur. Il a donc décidé de faire cavalier seul, ne quittant pas officiellement l'ordre, mais vivant sa propre existence. Utilisant le contrôle mental, il arrive à berner ses interlocuteurs. C'est d'ailleurs le seul pouvoir de Sage qu'il possède.

Ce figurant est totalement mauvais. Sans valeur morale, il manipule ceux qui l'entourent et les sacrifie sans hésitation. Son but premier, dans cette histoire, c'est de livrer la fille du duc vivante (et le nécromancien en prime, mais plus mort que vif) pour toucher la récompense. Il éliminera quiconque pourrait mettre en danger son projet.

Niveau: 5; Caractéristiques: For +2, Dex +1, Con +1, Int +5, Sag +5, Cha +0; Compteurs: Vie 28, Énergie 51; Avantages: Att +5, Def +8, Sav +10; Compétences: Bluff +11, Concentration +9, Déguisement +7, Diplomatie +5, Discrétion +5, Escamotage +5, Évasion +6, Intimidation +5, Perception +3, Psychologie +5, Renseignements +8, Connaissance (Salut) +5, (Noblesse et politique) +6, Survie (havre) +4, (cendre) +3; Atouts: Dissimulation, Cent visages, Identité secrète, Informé, Menteur patenté, Observateur, Sabir, Scan rapide; Équipement: Tenue de voyage, Tenue de Sage, Petite épée (attaque +5, 2d6), fioles de poison, bourse (10 DO), matériel de comptabilité, chevalière de gage.





OBSERVATIONS ET NOTES :

a fombeaux ouverts

_	_	
()	()	L

RÉFÉRENCES :

Plagues dK

THTRE DE L'ARTICLE :	AUTEUR(S): Benoît Attinost
Le Duché du Nord	
	H LUCYBATTUR (A)
	ILLUSTRATEUR(S):
	John Grümph
	CORRECTEUR(S):
	Guillaume Ikaar Vasseur
RÉSUMÉ ET PRÉSENTATION DE L'ARTICLE :	
Voici la première des grandes aides de jeu prévues pour et en entier. Pour cela, vous trouverez une carte du duché, r directement utilisés dans les textes pour repérer les lieux e même principe pour poser vos propres créations dans la	r Plagues : la description du Duché du Nord, en détail recouverte d'hexagones numérotés. Ces numéros sont et les localisations géographiques. Libre à vous d'utiliser le trame officielle !!!
La carte est détaillée par hexagones de 24 p ficiles, une journée de marche correspond à un hexagone. À deux hexagones. Certains coursiers maîtrisant parfaitement hexagones. Mais ces héros sont rares.	km. Considérez que, uues les conditions de voyage dif- À cheval, sur une route, un voyageur peut parcourir t le terrain peuvent pousser leurs montures jusqu'à trois

Données générales

Le Duché du Nord, historiquement, a été fondé par des barbares de la Frange Nord, ayant traversé les montagnes en se frayant un chemin à coup de haches au milieu des clans orques et gobelins. Les deux duchés ne formaient alors qu'une nation et l'invasion des nordiques ne put être stoppée par la noblesse locale. Le duc en place décida de scinder ses terres en deux parties, mais en échange, il demanda aux barbares deux choses : arrêter l'invasion et, surtout, fortifier le nord afin d'empêcher les attaques saisonnières des hordes goblinoïdes.

Le pacte fut signé et le Duché du Nord (aussi appelé Petit Duché) fut créé.

Géographiquement, c'est donc un pays tout en longueur (1200 km), limité au nord par une immense chaîne de montagnes et une forêt. Au sud, c'est une plaine riche et verdoyante qui marque la frontière avec Joal, mais aussi une forêt impénétrable qui constitue en fait le Duché du Sud actuel. Entre la forêt et le fleuve (3111, 3211, 3212, 3313, etc.) se trouve une plaine qu'on appelle « les terres contestées). C'est là que la majorité des conflits entre les deux duchés s'est déroulée. Au moment des pandémies, la rive sud de la Strom appartenait au Duché du Sud.

Du fait de sa position très au nord et élevée, la température moyenne est basse (jusqu'à -35°C en hiver et maximum 25°C en été). La Strom, le fleuve qui traverse le pays, est gelé du milieu de l'automne au milieu du printemps. Ses décrues sont phénoménales et ont déjà emporté des villages pêcheurs entiers en quelques minutes. Le delta de Port Franc est d'ailleurs annuellement inondé. Si les pandémies ont eu tendance à uniformiser les saisons, le Duché du Nord est resté un pays froid, très froid.

D'ailleurs, sauf dans la plaine au sud de la cité morte de Torën (1507), la végétation est principalement constituée de conifères. La forêt au nord de ladite ville est aussi appelée la forêt noire et blanche (1204-1604). Elle est tout le temps sous la neige, mais ses sapins sont noirs comme la nuit. Même la cendre n'arrive pas à atténuer ce contraste surprenant.

Plus le voyageur s'enfonce vers l'est (souvent en longeant ou en navigant sur la Strom), plus le climat est rude. La légende veut que les portes du havre nain de Karzak (4710) furent bloquées par une gangue de glace pendant plus de trente années de suite.

Bien entendu, la zone la plus froide reste la chaîne de montagnes (la chaîne des Disskarl (1805 à 5005), du nom du premier clan barbare à l'avoir traversée), surtout dans sa partie orientale (au nord-est du Pic de l'Aigle (4007), la vallée des héros (4704, 4703, 4802). Ce cul-de-sac est le point le plus froid de l'Empire du Nord. Avant les pandémies, les héros du duché s'y rendaient pour s'y entraîner avec les plus grands maîtres d'armes. Ils en revenaient transformés... ou n'en revenaient pas.

C'est aussi dans les contreforts de cette vallée que vivait une nichée de dragons blancs (4905). Les créatures étaient connues pour leur cruauté et pour diriger des clans de trolls des tempêtes (voir plus bas).

Depuis les pandémies, plus aucun héros ne se rend dans la vallée et nul n'a revu les dragons. Par contre, les trolls des tempêtes existent toujours. On ignore ce qu'est devenue l'école de combat et si les maîtres mystiques qui y enseignaient existent encore. Si c'est le cas (et c'est possible car la légende veut qu'ils aient vaincu même la mort), ils possèdent un savoir et des armes capables de faire trembler même le plus puissant des princes nécrofères. Dans cette partie du monde, il faut considérer que la température moyenne est baissée de 20°C par rapport à celle de l'empire. On évoque même des températures de –50°C lors des hivers les plus rudes.

Les montagnes orientales sont le domaine des Hordes. Mais les pandémies ont fait d'énormes ravages chez les races goblionïdes et les sentinelles naines encore en place n'indiquent plus aucun mouvement parmi les troglodytes.

Les gens du duché sont généralement blonds ou roux, assez grands et athlétiques. Couverts de fourrures grises (du loup en général, mais les montagnards chassent aussi l'ours) pour se confondre dans la cendre ou la neige, ils portent la barbe (tressée à la naine) et apprécient les lourdes bottes cloutées. Lorsqu'ils sont à l'extérieur (y compris dans les havres), ils se couvrent le visage et les yeux afin de ne pas être gelés par le froid.

Ils parlent le commun, mais aussi la langue des barbares de la frange. Cependant, ils ne l'utilisent que pour chanter, prier ou lancer des cris de guerre. Même si leur sang est encore bouillonnant, des années au contact des nains et des aristocrates du Duché du Sud en ont fait des hôtes nobles, fiers et civilisés. L'honneur est tout dans le duché. Et si un homme (ou une femme) perd son honneur, il préfère la mort, et surtout celle de son ennemi. Pour régler les conflits, tout est permis du moment que la méthode est loyale : guerre, duel à mort, jeux, énigmes, etc. Une victoire sans honneur n'est pas considérée comme telle. Le déshonoré sera rejeté par tous. Cela ne signifie pas qu'il n'y a pas d'assassinat ou d'empoisonnement. Cela signifie qu'un noble sous-traitera sans doute la basse besogne pour sauver les apparences.

Les armes les plus utilisées sont la hache, l'épée, la lance et l'arc. Les armes mécaniques sont plutôt réservées aux nains. Les montures sont toujours des chevaux de guerre lourds et robustes.

Les sujets du duc ne sont pas racistes. Ils respectent les nains, partagent leur amour de la manufacture et de l'or et n'hésitent pas à les appeler « cousins ». Les autres races sont regardées avec curiosité, mais sans animosité. Les Sages sont généralement écoutés, mais jamais obéis. Ils n'ont aucune autorité légale dans le duché, au contraire.

HISTOIRE

Lorsque le duché fut coupé en deux, la partie nord devint le Petit Duché et la partie sud le Grand Duché. En effet, le duc de Marneburg avait accordé ses terres, mais restait seigneur lige du Karl Hodgar (duc d'Hodgar, installé dans la ville de Torën). La situation resta inchangée pendant plusieurs siècles, même si les guerres claniques firent basculer le pouvoir d'une famille à l'autre. Un clan mineur échappa à l'extermination totale suite à la prise de son fort et se réfugia dans la partie la plus austère du duché, le havre connu sous le nom du Pic de l'Aigle. Jarl d'Haff y installa ses gens et découvrit l'existence de la majestueuse cité minière de Karzul. Les nains n'avaient que très peu de contacts avec les humains et n'en voulaient pas. Reclus, ils creusaient, façonnaient et minaient, mais ne progressaient plus. La présence du clan humain leur apporta un nouvel élan, d'autant que les Haff étaient des artisans doués et attentifs. Cette alliance permit au clan de devenir le plus important du duché, mais aussi aux nains d'ouvrir leurs portes au commerce. Les Haff créèrent le conseil des cinq Karls, réunissant les dirigeants ou les représentants des cinq clans majeurs. Ils en prirent, bien entendu le contrôle. Rapidement, cette puissance nouvelle inquiéta Anne de Marneburg qui envoya quelques assassins faire le ménage. Mal lui en prit, puisqu'ils furent capturés, torturés et réexpédiés en morceaux par le Karl d'Haff. Ce dernier envoya une armée à travers les bois (alors qu'il était attendu à la jonction de Joal) et assiégea la capitale pendant plus d'une année. Anne de Marneburg se rendit et fut décapitée, non sans avoir signé un nouveau traité redessinant les limites du Duché du Nord. Klaüss d'Haff devint le premier duc de la lignée d'Haff et ses descendants, malgré les coups d'État, les tempêtes, les dragons et les pandémies, tiennent encore la barre à ce jour. Il ne fait aucun doute pour les sujets des ducs qu'ils doivent leur puissance et leur longévité (certains ont régné jusqu'à 110 ans) au sang nain qui coule dans leurs veines. Les mauvaises langues expliquent aussi que c'est à cause du sang nain qu'ils ont la réputation d'avoir une pierre à la place du cœur.

Car si la famille d'Haff est respectée par les autres clans, elle est aussi connue pour sa rigueur. Il est difficile d'arracher un sourire à ces nobles (sauf sur un champ de bataille ou une salle d'armes).

L'histoire récente est déjà connue. Loreleï d'Haff est une faiseuse de miracles, ce qui met en péril le duché. Les Sages la réclament, mais surtout pour mettre la main sur la région. À leurs yeux, c'est une hérésie que de laisser l'héritière du trône en place, libre d'utiliser ses pouvoirs sans aucun contrôle de l'ordre.

LES CINQ CLANS MAJEURS

Il existait cinq grandes familles dominant le duché et une vingtaine de familles mineures. Les Karls des cinq clans avaient pour devoir premier de protéger les frontières du pays, et surtout les frontières sud. Au moment de la première pandémie, le conseil ne comptait que quatre familles, car la cinquième lignée venait de trahir le Duché du Nord au profit du Duché du Sud : les Osfrid. Il restait donc les clans des Ansfrid, des Fredegard,

des Haff et des Luderik. Les Fredegard et les Luderik disparurent lors de la défense de Torën alors que les Ansfrid, affaiblis par la guerre contre les Osfrid, se réfugièrent dans leurs forteresses. Les Osfrid, tentèrent de rejoindre leurs nouveaux maîtres dans le Sud, mais ils n'arrivèrent jamais à Marneburg. On ignore tout de leur sort.

Sur la vingtaine de familles mineures, une quinzaine disparut dans la tourmente ou se dispersa. Beaucoup de petits nobles pensèrent profiter du chaos et de l'absence de justice pour régler des comptes et lancer des campagnes éclairs. Mal leur en prit.

Aujourd'hui, il ne reste officiellement que les Haff et les Ansfrid. Cependant, une famille mineure a pris de l'importance : les Roald. Dominant les grandes plaines occidentales du duché (0508 et deux hexagones voisins), ils nourrissent la Porte de Fer, mais aussi le Pic. À plusieurs occasions, ils ont réclamé une place au conseil. Leur demande a toujours été rejetée en raison de l'histoire de leur famille. La lignée des Roald est connue pour ses luttes intestines, ses assassinats et plusieurs marques de déshonneur, telles l'inceste et l'infanticide. Mais plus récemment, ce qui a donné toutes les raisons aux Haff de se méfier, c'est que les Roald ont ouvertement reconnus l'autorité des Sages sur leurs terres. Ketil Roald a signé ce pacte avec la Tour en échange de la promesse de l'aide des Sages dans sa campagne de pillage de Carmina, la capitale perdue des gnomes (que nous détaillerons plus tard).

LES HAVRES

Il existe trois havres principaux dans le duché. La Porte de Fer (0306), le Pic de l'Aigle (4007) et Karzkar (le fortin de Karzul, la ville naine, 4710). Les voyageurs parlent, eux, d'une dizaine de refuges plus ou moins indépendants (comme le plateau d'Hiram, 2606) et autant de fosses.

Franc (autrement appelé le Protectorat). Au sud de la Strom, ses marchands utilisent le fleuve pour voyager en toute sécurité. Il existe en fait deux havres : la ville et le port marchand (0305). Il faut compter une journée de marche de l'un à l'autre. La route les reliant est entourée de deux hauts murs qui interdisent de voir ce qui se passe à l'extérieur. Mais les marchands ne sont pas très curieux et souvent le vent leur apporte les gémissements d'infectieux qui cherchent un passage. Des miradors ponctuent cette route lugubre.

La ville a été construite autour d'un ancien fortin. Elle est entourée de hauts murs (récents) et compartimentée en quartiers. Le centre est le donjon du havre (la dernière parcelle sécurisée). Les quartiers sont les suivants : commerçants, artisans, guerriers et civils. Dans les deux premiers (les deux plus grands), l'activité ne cesse jamais. Tout se vend, se fabrique et s'échange (depuis l'épée à deux mains, jusqu'à l'esclave, en passant par l'eau potable ou des toises de soie). C'est à l'intersection de ces derniers que se trouve aussi la potence. La justice du frère du duc (Horon d'Haff) est rapide, vindicative et respectée. Ici, la torture n'existe pas et les malfrats sont soit décapités, soit bannis. Les esclaves existent, mais leurs propriétaires doivent pouvoir

4

assurer leur survie. Sinon, ils peuvent en référer à Horon qui les rachète pour les proposer à un meilleur maître.

Le quartier de la guerre est une grosse base d'entraînement. En effet, la Porte est souvent la cible d'attaques d'infectieux. Elle est donc défendue, surveillée et protégée. Les anciens faubourgs peuvent être incendiés à tous moments et seules des patrouilles d'esclaves lourdement protégées peuvent y circuler. C'est dans ce quartier qu'Horon a rassemblé une petite armée alors qu'un Sage le contrôlait mentalement. Il n'est pas faux de penser que c'est aussi ici que se trouve la plus grosse concentration d'espions de toutes les nations. La Porte de Fer est à un carrefour du Duché, du Protectorat et de Joal. De plus, c'est l'une des rares villes où l'on peut rencontrer des émissaires barbares de la Frange Nord.

La dernière zone est destinée aux voyageurs de passage, au bas peuple et à tous les travailleurs qui n'ont pas la possibilité de vivre dans les quartiers artisans et commerçants. On l'appelle le ghetto et il est plus simple d'y entrer que d'en sortir (sauf pour quitter la ville). Contrairement aux autres quartiers, il n'y a pas de couvre-feu dans le ghetto. En fait, la sécurité est plus lâche et les patrouilles plus rares. C'est un coupe-gorge où les bourgeois, bien escortés, descendent le soir pour acheter le charme des filles faciles. Tout nouvel arrivant à la Porte qui n'est ni marchand ni artisan est automatiquement dirigé vers le ghetto. Pour aller dans les autres quartiers, il devra expliquer les raisons de son déplacement et probablement graisser la patte des soldats en place. C'est là que se cache une petite guilde de voleurs locaux. Mais elle n'est ni très puissante ni très active dans les murs de la ville. La justice du duché pousse les brigands à marauder plutôt vers le Protectorat.

La Porte de Fer peut être un bon lieu de départ pour une campagne. La population est assez hétérogène, les dangers nombreux et les factions locales assez actives. De plus, les conceptions différentes, concernant l'esclavagisme, entre le Protectorat et le Duché (où l'esclave est plus un serf qu'une marchandise) provoquent souvent des tensions diplomatiques.

Le Pic de l'Aigle est un havre accroché à un flanc de montagne. On y entre uniquement par la partie basse au terme d'un périple long et dangereux. Même si c'est la capitale actuelle du Duché, la population de ce havre est moins importante que celle de la Porte de Fer. L'autre grande différence tient à l'architecture, plus typique, du Duché du Nord. Dans ce climat rude et glacial, la lignée d'Haff a construit dans du dur, sans considération esthétique. Les bâtiments sont taillés à même la roche, les angles sont droits et les toitures pointues pour dégager la neige plus simplement. Les rares décorations extérieures sont des entrelacs nains, des effigies de guerriers massives ou des boucliers de pierre. Presque toutes les maisons étant accolées les unes aux autres, il existe de nombreux passages intérieurs qui évitent de sortir dans les rues figées par le froid. Le palais du Duc domine l'ensemble du havre et sert de donjon en cas de problème. Comme toutes les habitations, il s'enfonce profondément dans la roche et, de tous les bâtiments, c'est sans doute celui qui compte le plus de pièces souterraines. Une légende veut qu'il existe même un tunnel joignant la ville naine de Karzul. Personne, pas même les nains taciturnes, ne peut le confirmer.

Comme les autres havres, le Pic est divisé en quartiers. Mais à part le donjon qui appartient aux Haff (et qui sert de caserne), il n'y a pas de découpage par profession. Tout comme à la Porte de Fer, la justice ici est rapide, expéditive et sans concession. Les condamnés sont décapités et les corps brûlés immédiatement. La torture est utilisée pour faire avouer les prisonniers, mais pas comme sentence. Pour les petits crimes, les coupables sont simplement chassés du havre et interdits dans les autres. Ils sont marqués sur le front au fer blanc.

Les gens du Pic sont bourrus, silencieux et si ce n'était la taille, on pourrait les confondre avec des nains. D'ailleurs, dans les autres nations on murmure que certains d'entre eux sont touchés par la minéralisation. Cela n'a jamais été confirmé ou infirmé.

C'est dans les forges du Pic qu'on façonne les armes les plus solides (à défaut d'être aussi fines que celles des Principautés) ainsi que les armures les réputées. Les gemmes sorties des mines naines y sont dégrossies avant de partir pour Port Franc (ou elles sont taillées) ou encore Estrella (le havre le plus éloigné du Pic et qui, pourtant, a des liens commerciaux importants).

Les trois personnages dominants du havre sont le Duc d'Haff, sa fille Loreleï et Frère Oliath, représentant officiel des Sages. Le Duc sait bien qu'Oliath complote contre ses intérêts. Mais il ne peut se permettre d'entrer ouvertement en guerre contre les Sages. Inutile de préciser que les deux hommes se détestent cordialement. Loreleï, lorsqu'elle ne passe pas la garde en revue, s'entraîne dans la salle d'arme et éconduit tous ses prétendants. Le peuple voit en elle le futur du duché, mais aussi une faiseuse de miracles qui pourrait tout détruire sur son passage.

Karzkar (4710) est un fortin protégeant la ville de Karzul. Cette dernière sera détaillée ultérieurement. Karzkar est sous le commandement conjoint du capitaine Otton (Capitaine de la garde, page 104) et du contremaître Macherock (nain, Blason des Ducs, page 101). L'un représente les intérêts des humains, l'autre celui des nains. De fait, comme ils partagent le même caractère taciturne et le même amour de la bière, ils s'entendent plutôt bien et règlent rapidement tous les problèmes. Ils ont un autre point commun : ils détestent les Sages. D'ailleurs les portes du havre nain sont, à ce jour, fermées aux hommes de l'ordre (un PJ de cette classe pourrait être le premier à les franchir). La population locale se compose pour l'essentiel de soldats, de convoyeurs, de marchands et de mercenaires perdus. L'auberge, la Chope, est l'unique lieu de détente (un immense bouge construit sur plusieurs étages autour d'une large pièce centrale). Le patron, Kiberion (aubergiste, niveau 4) est un ancien gardien de fosse. Lui et ses cinq serveuses s'assurent de la sécurité et du « bien-être » des clients qui peuvent payer. Les autres sont chassés et meurent de froid dehors, sans aucune chance d'entrer dans la Chope à nouveau.

Nul ne reste bien longtemps ici.

POLITIQUE

Politiquement, le Duché est en crise avec les Sages. Mais il a des alliés solides. Les nains et les Ansfrid ne vont pas laisser l'ordre chasser la lignée des Haff aussi facilement. Les guildes du Protectorat ont besoin de cet intermédiaire pour commercer avec Karzul et importer des gemmes. Néanmoins, Port Franc commerce aussi avec les Roald. Cette alliance économique peut jouer un rôle déterminant lors d'un éventuel coup d'État.

Le Duché doit affronter d'autres problèmes. Les attaques des morts-vivants sur la Plaine Cendrée ont des répercussions indirectes sur la sécurité des voyageurs (et des convoyeurs). De plus, les mines naines les plus productives sont de plus en plus les cibles d'attaques d'une violence inouïe.

L'année qui va suivre, 543, sera cruciale pour la région. En effet (et un peu en fonction des personnages), le duché peut soit sombrer dans le chaos à cause d'une guerre qui ne le concerne pas (les princes nécrofères décidant de prendre le Pic et de s'en servir comme d'une base avancée pour attaquer la Plaine Cendrée), soit passer sous la coupe des Sages, ce qui va provoquer une guerre civile sanglante. Les Ansfrid, arguant des liens familiaux avec les Haff, vont contester l'héritage de la fille du duc si elle devient religieuse et réclamer le titre. En effet, selon les lois claniques en vigueur avant les pandémies, un noble entrant dans un ordre religieux perdait son titre et ses droits. La réponse des Sages est que, non seulement ils ne sont pas des religieux, puisqu'ils ne croient en aucun dieu, mais en plus que les lois ne sont plus en vigueur de nos jours. La demande des Ansfrid sera soutenue par les Haff, qui préfèrent perdre le duché plutôt que de le donner aux Sages, mais combattue par les Roald, qui vont tenter de faire pression sur Port Franc pour mettre les guildes dans leur poche. La guerre civile sera alors à la fois économique et militaire. Elle aura des répercussions dans tout l'empire.

Si le duché parvient à surmonter ces épreuves, il en sortira plus puissant que jamais, ce qui assurera à moyen terme une stabilité bienvenue dans le nord de l'empire. Le Conteur pourra compter sur les troupes du Duc au cas où il voudrait ajouter une scène de guerre ouverte dans sa campagne.

RELIGIONS

Lorsque les premiers barbares envahirent l'empire, ils vénéraient un panthéon symbolique à base d'éléments et de runes. Rapidement, ceux qui s'installèrent adoptèrent une version « nordique » du panthéon commun à l'empire. Cependant, certains dieux ou déesses trouvèrent la faveur de ces combattants bourrus. Quelques montagnards isolés utilisent encore le système runique, mais sans en avoir conservé la signification d'origine. À noter qu'il existait quelques points communs entre les runes barbares et les runes naines. Mais cela reviendrait à comparer une lettre et un livre complet, tellement le système runique nain est complexe.

Avant les pandémies, les dieux les plus vénérés dans le Duché du Nord étaient :

- Antaan, déesse de la vie souvent confondue et associée à Nakka, déesse de la nature. Les prêtresses étaient souvent des soigneuses ou des saches femmes.
- Ervast, dieu de la guerre. Dieu majeur du panthéon du duché. Ses prêtres étaient des paladins, des stratèges ou des héros. Les prêtresses, plus rares, mais plus puissantes, étaient les walkyries. Elles étaient renommées pour leurs exploits, mais aussi leur forte tête.
- Dallàn, dieu de l'eau et du feu. Les barbares adoptèrent la version masculine de la divinité et l'associèrent à la neige ou au froid hivernal. Il protège les braves grâce à son feu et tue les déshonorés avec sa glace.

Mais l'accomplissement personnel et l'honneur étant les deux principes de base du duché, les sagas, les hauts faits, les mortels défiant les dieux et les héros sont presque aussi importants que les divinités. Ce que représente une personne dans le duché est plus important que son titre. Un simple fermier, s'il fait montre d'honneur et de courage, peut lever une armée et changer le cours de l'histoire. Un dieu, surtout après les pandémies, est plutôt vu comme une force passive qui observe et juge.

AMBIANCE

Les deux inspirations principales que le Conteur peut utiliser pour créer des aventures dans le Duché du Nord sont les légendes de l'Or du Rhin (Wagner, les Walkyries, les sortilèges et autres malédictions) et l'œuvre de Shakespeare (Hamlet, par exemple). Les gens du duché sont nobles, fiers, tragiques et violents. Ils détestent les faibles, les comploteurs, les déchus et ceux qui n'ont pas d'avis tranché.

Dans leurs lourdes et sombres constructions, ils chantent à la gloire de leur passé et considèrent que les pandémies sont un ultime combat avant de rejoindre les dieux. La majorité des autochtones du duché respectent leur parole, et n'ont cure des faibles. La parole est sacrée pour eux.

Le Conteur doit rendre ce sentiment de saga épique qui ne demande qu'à être réveillé par de courageux aventuriers. Il doit aussi un peu oublier les règles pour rendre plus héroïques les actions des PJ. Dans ce coin du monde, tout est dans les extrêmes : les paysages et les hommes.



LIEUX IMPORTANTS DU DUCHÉ DU NORD

Les opportunités d'aventures sont nombreuses dans ce duché. Non seulement les factions y jouent un rôle important, mais en plus, les personnages peuvent y découvrir des cités perdues, des trésors légendaires ou une mort affreuse. Voici quelques pistes possibles à développer par le Conteur pour sa campagne.

Comment utiliser la carte?

Comme indiqué plus haut, pour simplifier, nous avons opté pour la mesure suivante : un hexagone = 24 km, c'est-à-dire une journée moyenne de marche dans le duché. C'est moins que la moyenne classique, mais il faut prendre en compte la cendre et le climat. N'oubliez pas non plus d'appliquer les règles de survie en extérieur lors des voyages. De tous les modes de transport, c'est la navigation sur la Strom qui est la plus sûre. Bien entendu, cela ne s'applique pas lors des hivers rigoureux qui gèlent le fleuve et des printemps trop doux qui provoquent des décrues titanesques.

Tous les hexagones sont numérotés. Par contre, tous ne sont pas détaillés. Avant même les pandémies, les grandes plaines à la frontière sud étaient déjà très peu peuplées (quelques fermes tout au plus).

0102. La pointe ouest. Ce petit fortin marquait le point le plus à l'ouest du duché. Destiné à surveiller les mouvements au nord de la frontière, il n'abritait que des soldats et des explorateurs en partance pour la Frange. Perché en haut d'un pic, il ne donna plus de signe de vie peu de temps après la première pandémie. Toute la garnison fut transformée en infectieux, mais resta bloquée dans le fortin... et s'y trouve encore. Les soldats sont à présent des zombies sans cervelle, qui errent durant le printemps et l'été. Dès que le froid revient, ils se font geler sur place et restent immobiles. Ils sont une vingtaine. Pour l'intrépide capable d'escalader le pic et d'entrer, il y a un petit havre à conquérir. Isolée, la pointe ouest est idéale pour qui veut rester discret. Les bâtiments contiennent encore du matériel utilisable (200 DO en pillage simple).

0508 et hexagones voisins. Svörn. À mi-chemin entre la Porte de Fer et Carmina se trouve la ville fortifiée de Svörn. C'est le fief de la lignée mineure des Roald, des nobles plus connus pour leur manque d'honneur que leurs faits d'arme. Exploitant des centaines de serfs (des esclaves en fait) autour de leur bastion, ils sont considérés comme les « fermiers » du duché. Augustus Roald, le dirigeant actuel de Svörn, voudrait que sa lignée soit reconnue comme étant majeure.

Augustus Roald Compteurs: 42

Compétences: +16/+3 Bluff, Diplomatie, Équitation, Intimidation, Psychologie, Connaissances (noblesse & politique), Connaissances (géographie), Survie (Cendre), Survie (havres).

Atouts: Pas vu, pas pris, Maîtrise des armes et armures, Boîte de conserve, Gars du coin, Résistant, Informé, Bande de potes, Notoriété, Soutien officiel (Sages), Contacts, Bonnes adresses, Noble.

Un homme d'une cinquantaine d'années, envieux et mauvais. Il ambitionne d'annexer Carmina et de prendre le duché au nom des Sages. Il a déjà fait assassiner la moitié de sa famille et n'a aucune sorte de conscience. Il a même des contacts secrets avec un prince nécrofère.

Svörn compte deux cents âmes, dont la majorité vit en fait dans des petits refuges tout autour. Les esclaves sont rarement autorisés à entrer en ville, sauf pour y convoyer de la paille, du grain ou des fruits. La population est donc essentiellement composée de marchands, de soldats et de petits nobliaux rattachés aux Roald. Les voyageurs sont très rares. Ils préfèrent éviter Svörn et son maître. En général, on ne passe pas les herses de bon cœur.

En cas de guerre civile, les Sages se serviraient de la petite ville pour masser des troupes.

0307-0407-0508-0608-0709-0710. La route de Carmina. Svörn marque le milieu d'une route marchande entre la ville des gnomes et la Porte de Fer. La route, construite par les gnomes, existe encore et peut être empruntée par les voyageurs. Les récoltes transitent d'ailleurs par cette dernière. Il n'est donc pas rare que des infectieux, attirés par les convois, rôdent dans la région.

0804. Krak Wint. Cette titanesque forteresse à la limite de la Forêt Noire et Blanche servait à empêcher toute invasion issue du front nord (voir plus bas). Elle protégeait le guet des dragons (0805) seul accès vers le sud. Bâtie sur une haute colline, elle domine les plaines environnantes du haut de ses remparts de plus de 50 mètres. Une théorie de tours sombres et massives émerge de l'enceinte, braquant, pour certaines, des catapultes ou des trébuchets sur les ennemis assez stupides pour s'approcher. L'ensemble est entouré de cariatides massives qui semblent porter la forteresse à bout de bras. Chacune représente un héros légendaire (homme ou femme). Du haut des remparts, pendent des cages d'acier dans lesquelles pourrirent de nombreux barbares capturés vivants. D'autres furent simplement jetés dans la forêt de pieux entourant les murs. La cruauté des gardiens du Krak, les Fredegard, était légendaire. Mais il faut aussi ajouter que le conseil des clans encouragea ces pratiques. Les Fredegard nétaient pas plus cruels que les autres, mais ils étaient directement en contact avec les barbares.Lorsque les pandémies frappèrent le duché, les soldats du Krak partirent pour les plaines cendrées, persuadés que les infectieux étaient la création des nécromanciens. Aucun ne revint et le Krak tomba rapidement, sans défense, sous les coups des envahisseurs du nord. Plusieurs tribus s'allièrent pour prendre les murs d'assaut. Les soldats capturés furent torturés et jetés à leur tour du haut des remparts. Diterich Fredegard, en charge du Krak, fut même cuit vivant et donné aux ours morceaux par morceaux, gardé conscient par les shamans. Enfin, pour achever leur vengeance, les barbares brûlèrent l'ensemble.

Une telle débauche de violence et de douleur attira l'attention d'un nécromancien, banni de la Plaine Cendré bien avant les pandémies. Il s'installa dans les ruines pour y pratiquer les arts interdits, mais fut mordu par un infectieux. Bloqué là, il erra sans but avant de se transformer en liche (voir page 39 de Plagues dK). Rongé par la haine de ses anciens collègues de la plaine, il reste dans les fondations du Krak. Il capture des voyageurs et utilise les fantômes de tous les morts du Krak (soldats ou barbares) pour ses expériences. Avec un tel hôte et un tel passé, le Krak a bien entendu la réputation d'être hanté. Il a aussi la réputation de cacher les armes magiques de la lignée Fredegard : des armes qui, au fil des générations, ont aidé à repousser les invasions barbares (voir l'encadré).

0805. Le guet des dragons est un pont ancestral, sans doute de fabrication elfique, qui enjambe la Strom. Ses piliers très fins ont résisté à toutes les crues et parmi la dentelle de pierre, il est possible de discerner des formes de dragons. Un fantôme monte la garde sous le pont (du côté de la rive sud). Il contrôle magiquement un petit enclos souterrain où attendent une dizaine de zombies affamés (non infectieux). Si une caravane se présente par le sud, le fantôme lâche les zombies pour la ralentir. Il va ensuite prévenir la liche du Krak Wint pour qu'elle décide si elle veut de la viande fraîche pour ses expériences.

1107. Le pont silencieux a été l'une des dernières constructions du duché avant la première pandémie. Mais les humains ne sont pas aussi doués que les elfes ou les nains pour construire solide. Plusieurs crues ont endommagé les piliers. Si des voyageurs veulent passer en caravane, ils doivent réussir un jet de Métiers (roulier), difficulté 15, pour éviter les pierres branlantes. Au pied du pont, des pilleurs peuvent fouiner parmi les épaves des malheureux qui ont chuté. Quelques infectieux rôdent dans le coin et il n'y a que quelques vieilleries détériorées par l'eau. Par contre, un pêcheur observateur peut remarquer que le poisson ici est de meilleure qualité que partout ailleurs dans la Strom. Avec un peu de temps, il peut faire des pêches miraculeuses (5 DO par jour en poissons frais).

1504 et 1505 (non marqué). Il existe un seul passage permettant d'éviter de contourner la forêt noire et blanche et c'est celui-là. Nombreux sont les barbares qui pensaient pouvoir l'utiliser et qu'on n'a jamais revus. La raison en est simple, le chemin est protégé par un petit sanctuaire elfique, aujourd'hui abandonné. Mais certains gardiens sont toujours présents. Il s'agit de quatre élémentaires de bois, qui écrasent tout ce qui peut approcher. Ils ne ressemblent pas à des hommes arbres, mais bien à des effigies humaines, en bois.

Le sanctuaire lui-même est un véritable havre de paix au milieu de la sombre forêt. Les bâtiments ont été vidés lorsque les elfes sont partis. Pourtant, en fouillant bien, il est possible de retrouver quelques parchemins, des outils et des tapisseries



Les armes des Fredegard

Les armes de légendes existent effectivement. Elles sont jalousement conservées par la liche du Krak Wint qui n'arrive pas à s'en servir. Et pour cause, elles ne fonctionnent que si elles sont manipulées par un être vivant. Être portées par la liche ou être posées par terre, cela ne fait aucune différence pour elles.

Il y a, dans le Krak, trois armes. Pour les manipuler, il faut avoir l'atout Armes et armures de spécialiste, au minimum.

- & L'épée noire. Le métal de cette épée à une main est noirci. Elle a été forgée en utilisant le sang et le souffle d'un dragon noir. Lorsqu'elle est utilisée, une fois par combat, elle lance un rayon noir qui inflige 6d6+10 points de dégâts à une cible échouant à son jet de Défense. La blessure semble propre et nette.
- L'écu Solarien. Ce bouclier, récupéré sur un barbare albinos de plus de 2,5 m de haut, est d'origine inconnue. On ne sait pas quel peuple a pu forger et monter une telle protection. Chaque tour de combat, le porteur doit lancer un 1d20. Sur un résultat de 17 à 20, le bouclier envoie un rayon de soleil qui aveugle l'adversaire et lui interdit toute action utilisant la vue.
- La lance chevalière. Cette lance n'est utilisable qu'en combat monté. Dotée de crochets, elle a le don, une fois qu'elle a transpercé l'adversaire, de lui retirer la moitié de son poids. L'utilisateur peut donc continuer à embrocher d'autres cibles tant que son bras le permet. Lorsqu'il le désire, un bouton referme les crochets et les corps empalés se libèrent de l'arme en un tour de combat.

Deux fantômes gardent constamment les armes, dans la salle de réception de la liche.



toujours en bon état (pour 20 DO de matériel). De temps en temps, des voyageurs elfes s'y arrêtent. Mais ils ne laissent aucune trace de leur passage.

Les élémentaires de bois

Type: élémentaire

FD:4 Niveau:5

Comportement : stupide Milieu : forêt, havres elfiques

Compétences principales : +8 (Attaque, Mouvement,

Perception)

Compétences secondaires : +6

Combat : Poings (attaque +8, dégâts 2d6)

Points de vie : 20 Points d'énergie : 20

Atouts et capacités spéciales : Élémentaire (voir page 102 du Dk System), Sous-type écologique (forêt) (voir page 111 du Dk System), Férocité

e

1210. Le bastion des Kirk. Ce château fort fut construit par le Duché du sud suite à l'un des innombrables conflits avec les voisins du nord. Lorsqu'il tomba entre les mains adverses, les hommes d'Haff eurent beau le modifier, toutes les défenses étaient tournées vers le nord! Construit du mauvais côté d'une grosse colline, il ne permet pas de surveiller un mouvement au sud. Du coup, il fut confié à un clan mineur, les Kirk qui s'acquitta de sa tâche honorablement, mais sous les risées des autres familles. La situation changea lorsque Dorian Kirk, fraîchement arrivé à la tête de sa lignée, décida de défier en combat quiconque oserait se moquer. Les rires se turent. Le duc d'Haff de l'époque approuva ce geste courageux et honorable. Il fit de Dorian son protégé, puis son beau-fils. Le jeune noble se distingua lors de grandes batailles contre les peaux vertes, s'attirant la jalousie de nombreux aristocrates. Il fut empoisonné par son médecin. Son corps fut ramené au bastion et enterré à l'entrée. L'âme de Dorian resta sur place et même après les pandémies, il est encore là. Ce type de fantôme est appelé Héros du passé et est respecté, même à présent (voir l'encadré).

Les Héros du passé

Dans le Duché du Nord, un homme qui a combattu avec honneur et courage toute sa vie peut choisir de rester avec les siens. Les dieux accordent cette faveur au héros, qui peut alors apparaître et aider ceux qui le méritent. C'est donc techniquement bien un mort-vivant, plus précisément un fantôme, mais bienveillant. Dans d'autres nations on les appelle aussi les anges gardiens. Bien entendu, ils sont antérieurs aux pandémies. Certains sont postérieurs aux pandémies, mais ces derniers sont totalement malfaisants.

Type: mort-vivant (revenant)

FD:6 Niveau:12

Comportement: Ange gardien

Milieu: ruines

Compétences principales : +30 (érudition, magie,

mouvement)

Compétences secondaires : +24

Combat : déplacement d'objets (attaque +15, arme fétiche

utilisée de son vivant) Points de vie : 24 Points d'énergie : 60

Atouts et capacités spéciales : mémoire supérieure, pompe à énergie, sorts discrets, sorts de brutasse, intangible (sauf en combat), vision nocturne, Chevalier Blanc, revenant.

Lorsque le héros du passé n'avait plus de raison de rester, les dieux considéraient sa tâche terminée et son âme pouvait les rejoindre. Avec la fermeture des plans, l'âme reste sur place. Le héros cherche alors à aider ceux qui semblent le mériter. Attention, il se trompe rarement et peut détecter le mal ou le mensonge chez les vivants. Bien entendu, les morts-vivants pandémiques cherchent à détruire ces revenants.

Récemment, des esclaves en fuite se sont réfugiés dans le bastion et se sont installés sur place. Ils sont recherchés par des chasseurs de têtes, mais Dorian les protège. L'histoire est parvenue aux oreilles des Sages qui pensent avoir affaire à des collaborateurs. Ils ont donc envoyé un enquêteur, Père Josh (Commissaire, page 113 de *Plagues dK*), un homme intelligent et très versé dans les légendes. Que fera-t-il face à un revenant ?

1507. Torën, la capitale du Petit Duché resta importante dans l'économie du pays. En bordure de la Strom, elle servait aussi à surveiller le trafic fluvial. En fait, il n'y a pas une ville mais deux. La ville haute est sur la rive nord, la ville basse sur la rive sud. Les deux portions de Torën sont ainsi baptisées car la ville fut construite sur une pente assez aigue et la ville haute l'est réellement, au sens propre. Les quartiers riches étaient au nord. Trois ponts reliaient les deux cités. Lors des pandémies, seul celui du centre ne fut pas détruit. Centre administratif du Petit Duché, religieux et culturel, Torën perdit beaucoup de sa superbe lorsque le duché fut séparé en deux. Les Haff en firent une cité industrieuse et sans aucun pouvoir. Les familles nobles préférèrent retourner dans leurs fiefs ou passer la frontière pour rester dans le sud. Peu avant les pandémies, la ville était déjà aussi sinistre que sinistrée, n'ayant ni la puissance économique de la Porte, ni la puissance politique du Pic. Les guildes de hors la loi y fleurissaient et seuls les marchands des guildes y faisaient réellement fortune.

Lors de la première pandémie la ville résista seulement un mois (ce qui est beaucoup comparé aux autres villes de l'empire), mais fut finalement ravagée par le feu. Les troupes du Duc, arrivèrent trop tard. Elles encerclèrent la ville et empêchèrent quiconque d'en sortir : mort, vivant ou mort-vivant. On ignorait tout, à l'époque, des pandémies et de la transmission de l'infection. Cette ville usine fut la tombe de plusieurs milliers de malheureux.

Lorsqu'elle fut considérée vraiment comme perdue, Torën fut déclarée interdite par décret ducal. Une brume funeste couvrit le plateau penché. Elle est toujours présente. Personne, à ce jour, n'est revenu des ruines pour dire ce qu'elles cachent. Les voyageurs fluviaux, qui passent entre les deux villes abandonnées, peuvent encore sentir l'odeur de la suie et voir des ombres avançant mécaniquement sur les berges.

Il reste de nombreuses reliques du passé dans la ville, notamment tout ce qui concerne l'histoire précédant la naissance du Duché du Nord. L'hôtel de ville, la Maison Hodgar, en bordure de fleuve, semble avoir été épargné par les flammes si on en croit les bateliers.

La vérité, c'est qu'au moment de la chute de la ville, une puissante magicienne lança un sort qui empêcha tout être non vivant de sortir. La brume que les bateliers voient n'est qu'un des effets secondaires. L'autre, autant dire le principal, c'est que du coup, des milliers de morts-vivants hantent les rues, prisonniers de Torën. Ils sont tous, sans exception, restés au stade d'infectieux. Personne n'était au courant jusqu'au jour où un espion vampire, Tolomer, se retrouva prisonnier du sortilège (voir page 38 pour le vampire). Au service d'un prince nécrofère, il cherche dans la ville le moyen de transformer les infectieux en minons et de lever le sort. Son maître est au courant de l'affaire et envoie régulièrement des messagers morts-vivants pour aider Tolomer dans ses recherches. Actuellement, ils tentent de trouver les magiciens encore vivants capables de lever un tel sort et surtout qui accepteraient de le faire. L'un d'eux se trouve à Marneburg. Il s'appelle Nosrom et peut céder au chantage. En effet, pour arriver à sa position en ville, il a accumulé quelques squelettes dans ses placards et certains collaborateurs sont au courant (ainsi que la Udire). Cédera-t-il au chantage? Si oui, ce sont au moins deux mille infectieux qui vont s'échapper de la ville et se diriger droit vers la Porte de Fer. Par contre, cela signifie aussi que la ville sera plus « accessible ».

Actuellement, outre les infectieux, il y a un vampire, une dizaine de goules et un fantôme. Aucun d'entre eux ne patrouille, car les infectieux protègent les lieux. Les goules sont chargées de rechercher tous les documents possibles à propos du sort et de celle qui l'a lancé (on ignore ce que la magicienne est devenue). Le fantôme communique avec le prince nécrofère.

Des explorateurs suicidaires peuvent tenter de fouiller les ruines. La variété des trésors qu'ils peuvent y trouver est proportionnelle au danger. Presque aucun citadin n'a pu s'échapper de la ville et toutes les richesses s'y trouvent encore. Tolomer en a déjà amassé quelque unes, mais il en reste de quoi occuper une vie.

Il n'est pas impossible que Torën soit détaillée ultérieurement.

1610. Le bastion mort. Dans cette ruine abandonnée lors de la première pandémie, des créatures issues du plan négatif ont trouvé leur bonheur. À l'origine, le bastion n'était que l'un des nombreux postes destinés à surveiller la frontière sud. Celui-là avait la particularité d'être géré par une lignée de magiciens. La magie dans le Duché du Nord n'était pas très bien vue, sauf si elle était éclatante, héroïque et, le plus souvent, religieuse. La famille des Gwareth, elle, était spécialisée dans la magie artisane. Ces petits nobles fabriquaient des outils améliorés que même les nains, les elfes et surtout les gnomes venaient acheter: marteaux, pinces, ciseaux, etc. Les autres familles les méprisaient car les Gwareth refusaient de fabriquer des armes et armures. Lorsque la frontière était menacée, ils s'acquittaient de leur mission grâce à la magie et à des pièges ingénieux. Le reste du temps, ils travaillaient dans leurs ateliers magiques. Lorsque les pandémies frappèrent, ils durent fuir et les elfes les accueillirent dans leur havre en remerciement des services passés (le havre en question est dans le Duché du Sud).

Une cinquantaine d'années plus tard, trois **artistes de la charogne** trouvèrent par hasard le fortin. Ce dernier rayonnait d'énergie magique, car les ateliers étaient encore prêts à l'emploi.

Depuis, ils chassent dans la région, capturant le plus souvent des morts-vivants, mais, ayant parfois la chance de tomber sur des voyageurs. Outre les trésors qu'ils laissent sur les cadavres, c'est surtout le matériel d'artisanat qu'ils utilisent sur leurs victimes qui peut avoir de la valeur. Si des aventuriers arrivent à mettre la main dessus (et à survivre), ils peuvent trouver des outils de cuisinier, d'ingénieur, de joaillier, de forgeron et d'artisan du cuir. Ces sets donnent des bonus de +6 aux jets de Métiers associés ou peuvent être vendus plus de 50 DO chaque. Attention cependant, si les pilleurs cherchent à revendre le matériel sans précaution, de tels artefacts vont attirer l'attention des

envieux et des curieux. Il n'est pas impossible que les vendeurs imprudents se retrouvent avec une guilde aux fesses, chargée de leur faire avouer l'endroit où ils ont trouvé les objets.

Les artistes de la charogne

Ces esprits maléfiques issus du plan Négatif se délectent dans l'horreur et la souffrance. Ils capturent toutes les créatures possibles (vivantes ou pas), pour les torturer et les faire participer, telles des marionnettes, à des spectacles indicibles. À la fois spectateurs et acteurs, leurs victimes émettent de l'énergie négative qui nourrit les monstres. Plus les souffrances sont longues et compliquées, plus les artistes se repaissent. Ce qui est particulièrement intriguant, si on arrive à faire abstraction de l'horreur d'un tel spectacle, c'est que les dialogues hurlés des acteurs, les histoires jouées, sont issus d'un autre monde (le Plan Négatif). Mais même si les référents culturels sont inconnus, l'effet qu'ils dégagent semble être général. Est-ce parce que la peur et la souffrance sont des concepts universels ? Même les artistes de la charogne l'ignorent – et pourtant la question les fascine.

Fin, intelligents, raffinés même, les créatures sont des humanoïdes filiformes, hauts de trois mètres et couverts d'oripeaux aux couleurs passées (comme des arlequins décomposés). Leurs rires, comme leurs voix, sont sifflants, souffreteux. Ils font aussi claquer leurs dents nerveusement. Ils se déplacent par grandes enjambées et peuvent grimper aux murs comme des phasmes. Ils utilisent la magie pour se battre et évitent tout contact physique. D'ailleurs, même s'ils sont très forts, ils ne savent pas vraiment se battre (esquiver les coups tout au plus).

Pour organiser leurs s'pectacles d'horreur, ils ont du matériel de torture à base de fils barbelés, de pince, de braseros, etc. Généralement, ils s'installent quelque part et cherchent à capturer tout ce qui passe dans leur zone de chasse.

Il arrive qu'ils louent leurs services aux princes nécrofères.

Type: aberration (négatif)

FD: 15 Niveau: 13

Comportement : malfaisant/prédateur

Milieu: ruines

Compétences principales : +65 (magie, sauvegarde,

éloquence)

Compétences secondaires : +26 Combat : évitent le combat Points de vie : 390

Points d'énergie : 975

Atouts et capacités spéciales : Bond, Camouflage, Drain de caractéristique (Sagesse), Constriction, Esclavagiste, Gémissement (terroriser), Langues, Lecture des pensées

En général, les artistes de la charogne conservent les bijoux et les habits de leurs victimes. Le problème c'est que lorsqu'un « jouet » est cassé, ils l'abandonnent et considèrent qu'il n'existe plus. Il faut donc avoir le courage de fouiller parmi les cadavres éparpillés un peu partout pour récupérer des objets de valeur.

1804. Les contreforts sauvages. Au pied des premiers monts se trouvent des gorges encaissées, trouées de centaines de grottes. Même si dans l'empire personne n'a jamais considéré la chose ainsi, les contreforts sauvages étaient une véritable ville des Hordes. Utilisant le complexe de cavernes, il est possible de passer d'une gorge à l'autre. Avant les pandémies, sous l'égide du Chef Dieu Hurlemort, les différentes races cœxistaient plus ou moins pacifiquement. Il faut dire que Hurlemort était un bâtard issu du viol d'une géante par un orque. L'imposant chef de guerre mesurait trois bons mètres et répondait à tous les défis que les jeunes ambitieux lui lançaient pour prendre sa place. Protégé par ses conseillés shamans, il lançait ses troupes vers le sud, organisant des raids aussi rapides que violents. Mais les humains nétaient pas les seuls à pâtir des nombreuses campagnes du chef charismatique. Les autres peaux vertes, les géants et les trolls durent reculer face à sa puissance. Seuls les héros du duché semblaient capables de le repousser. Depuis le Fort de Felswand (2103).

Lorsque les pandémies touchèrent les contreforts, la ville souterraine résista pendant plus d'une année, perdant gorge après gorge. Les shamans ne pouvaient plus protéger Hurlemort et le chef tomba, mordu par des dizaines d'infectieux avant de se transformer à son tour. Ce fut alors la débandade et la cité troglodyte fut abandonnée aux morts-vivants. Mais les peaux vertes sont plus courageuses ou plus stupides que les autres humanoïdes. Rapidement, de nombreux clans réclamèrent la propriété des contreforts (Hurlemort avait une grande descendance) et se lancèrent à leur assaut. Ils nettoyèrent couloirs après couloirs, mais se combattirent les uns les autres. La situation n'a pas changé à ce jour. La ville est donc occupée par des infectieux, deux clans gobelins, deux clans orques et des demi-géants venus des montagnes. Il y a dix ans, Hurlemort est sorti de son stade d'infectieux. Goule affamée, il rôde dans les couloirs les plus profonds de la cité, arrachant les têtes des vivants et des morts-vivants qu'il croise. Avec le temps, lorsque sa colère sera passée, il va reprendre ses esprits et réclamer son titre. S'il n'est pas arrêté, il sera l'un des premiers princes nécrofères à diriger des armées de vivants et de morts-vivants à la fois.

2005. Le guet des monts. Au pied des montagnes, ce guet n'est plus praticable. Son pont titanesque pouvait se relever en quelques minutes et interdire toute traversée. Les deux rives étaient fortifiées, mais la rive nord était réputée imprenable. Plusieurs invasions des Hordes furent repoussées ici. Qui plus est, de nombreuses troupes ducales passèrent par ce point stratégique pour chasser les peaux vertes loin dans les montagnes. Les fortifications de la rive sud servent à présent de fosse pour les voyageurs (voir le scénario Forseken). Comme il s'agit tout de même d'un fortin assez important, il n'est pas rare d'y voir des troupes de soldats entières. Outre le gardien de la fosse et sa famille, deux filles de fosse travaillent là, ainsi qu'un commerçant (fournitures générales, ferronnerie, etc.). Les bateaux qui montent et descendent le fleuve s'y arrêtent aussi. Une berge a été aménagée à cet effet.

Le gardien, se fait appeler le Sergent, car il était dans l'armée avant de s'installer. Homme fidèle au Duc et à sa famille, il fait payer le double du prix pour les Sages. Et s'ils protestent, il ne les accepte tout simplement pas. Cette habitude a coûté la

vie à une Sage, Sœur Fiona, ce qui a rendu fou de chagrin son compagnon, Jamway, un chevalier du Duché du Sud. Ce dernier a juré la perte du Sergent et de sa famille.

2009. Le château interdit. Le château fut abandonné avant les pandémies. Tous ses occupants furent horriblement massacrés par une troupe de mercenaires menée par le frère du Duc de l'époque. Lorsque les paysans virent la fumée de l'incendie qui résultait de l'attaque, ils ne trouvèrent que des corps mutilés, torturés, brûlés, etc. L'affaire fit grand bruit dans tout le duché et les nécromanciens furent montrés du doigt. L'un d'eux se présenta au le Duc, allant au devant d'une mort certaine. Il proposa ses services pour faire parler les morts et retrouver les assassins. Le duc accepta et se rendit sur place avec ses prêtres ainsi que l'homme de la Plaine Cendrée. Ce dernier, au terme d'une cérémonie blasphématoire, fit apparaître le fantôme du seigneur du château. Ce dernier donna les noms de tous les meurtriers et leurs emplacements. Le duc posa des questions à l'âme en peine pour vérifier qu'il ne s'agissait pas d'une supercherie. Convaincu, il promit qu'il ne rendrait pas son dernier souffle avant que tous les coupables ne soient punis. Il remit la charge ducale à sa fille et, accompagné d'une troupe de héros, ainsi que du nécromancien, il se lança dans sa quête de vengeance. Le château fut interdit et, même à présent, personne ne s'y rend. La traque des meurtriers est l'une des sagas les plus populaires, encore aujourd'hui, dans le duché. Le duc perdit ses hommes les uns après les autres, au fil d'actes héroïques, de trahisons épiques, de drames familiaux. Mais au sommet d'une montagne, au cœur d'une tempête de neige, il tua son frère, sous le regard des dieux. Il put alors mourir en paix et rejoindre ses ancêtres. Sa tombe se trouve dans le château où débuta le drame.

Cette saga n'est techniquement pas utilisable. Par contre, elle fait partie des légendes populaires que des personnages peuvent entendre au coin des havres. Elle permet de comprendre l'esprit qui anime les rudes gens du nord.

2103. Fort de Felswand. Ce fortin posé à même la montagne est constamment couvert par la neige. Au plus chaud de l'été, la gangue de glace qui le couvre disparaît. De toutes les places fortes construites pour surveiller les montagnes ou les frontières, c'est la plus haute. Felswand était une garnison qui abritait deux cents soldats parmi les plus endurants. Patrouillant du Krak Wint (0804) au Confin (2502), ils surveillaient le front nord (voir encadré). Lorsque les pandémies frappèrent, les militaires crurent à une alliance entre les Hordes et les nécromanciens. Comme dans d'autres fortins, ils ripostèrent et s'enfoncèrent dans les monts à la recherche des peaux vertes responsables. Une tempête gela toute la troupe au fin fond d'une vallée, laissant Felswand sans défense. Encore une fois, tout comme d'autres fortins sans défense, l'adversaire profita de l'occasion pour envahir la place forte. Dans ce cas, il s'agissait d'un clan de géants des montagnes. Les créatures massacrèrent les quelques soldats restés sur place. Brisant les murs pour adapter l'endroit à leur taille, ils s'installèrent. Vivant plus longtemps que la moyenne des humanoïdes, ces géants sont encore là de nos jours, élevant des grizzlis ou des aigles de chasse titanesques. Ils sont une dizaine et se rient des infectieux, du froid ou des soi-disant « Héros » du Nord.

Dans le duché, il existe deux lignes de fortins : ceux du front nord et ceux du front sud. Les premiers servent à repousser les invasions barbares. Les seconds servent à refreiner les envies hégémoniques du Duché du Sud. Les deux doivent aussi endiguer les assauts des peaux vertes.

Historiquement, être envoyé sur le front nord est plus honorable. Dans les faits, ce sont souvent les gêneurs qui y sont expédiés. Ceux qui reviennent vivants ont prouvé qu'ils devaient être écoutés ou pris en compte. De plus, sur le front sud, il faut pouvoir aussi survivre aux multiples complots venus du duché voisin. La violence y est certes moindre, mais la tâche tout aussi létale.

Géant des montagnes

Le géant des montagnes n'est pas intrinsèquement mauvais. Il a juste une farouche envie de liberté et un grand sens de la propriété. Si quelqu'un s'approche trop de son domaine, il fera tout, vraiment tout, pour l'éradiquer. Et là, il sera mauvais. Utilisant la magie du froid aussi bien que ses capacités de combattant ou de chasseur, il peut traquer une proie pendant des mois avant de lui tomber dessus sans prévenir. Sa taille gigantesque n'est pas un problème pour être discret (3 mètres). Les géants des montagnes ont la peau laiteuse, les yeux vitreux bleus et le plus souvent les cheveux neige ou bleutés. Ils élèvent les grizzlis et les aigles géants pour la chasse. Insensibles au froid, ils se débarrassent souvent des gêneurs en provoquant des avalanches. Il leur arrive de s'allier avec les peaux vertes sachant que ces dernières n'oseront jamais se retourner contre eux (ou rarement). Ils ne supportent pas les elfes et les nains, mais semblent avoir des liens avec les barbares de la Frange Nord.

Ils n'ont pas vraiment de trésor, car les pierres précieuses ne les intéressent pas, pas plus que l'or ou les marchandises.

Peu cultivés, ils parlent le géant, souvent la langue gutturale des Hordes, mais rarement le commun.

Type : Géant FD : 10 Niveau : 12

Comportement : Prédateur Milieu : Montagnes froides

Compétences principales: 19 (Magie, Attaque, Courage)

Compétences secondaires : 11

Combat: Hache (attaque +19, dégâts 4d6+6)

Points de vie : 50 Points d'énergie : 20

Atouts et capacités spéciales : Attaque à outrance, Charge puissante, Froid, Grand, Immobilisation, Passage sans traces, Sous type froid, Traqueur.

Note: les géants, comme tous les humanoïdes, peuvent se transformer en infectieux. Il suffit d'ajouter l'Atout Grand à l'archétype de l'infectieux.

2204. Le cercle oublié. Ce haut lieu de culte des Hordes a été épargné par la cendre. C'est une théorie de pierres levées, couvertes de symboles tribaux. L'ensemble couvre une petite vallée et seuls les shamans savent à quoi correspond chaque monolithe. Certains peuvent s'élever jusqu'à 12 mètres. La largeur varie d'une pierre à l'autre. Ce qu'ignorent peut-être les inconscients qui osent entrer dans la vallée, c'est que les pierres en question sont des sarcophages. En effet, il est d'usage, dans les Hordes, de momifier les combattants ou les shamans qui le méritent. Ensuite, ils sont placés magiquement au cœur des monolithes et vénérés comme il se doit. Les symboles gravés indiquent les noms et les faits d'armes. A l'inverse, sous la vallée, dans un complexe de grottes maudites, se trouve un autre type de sarcophage. C'est là que les traîtres et les lâches ont été intégrés à la pierre alors qu'ils étaient encore vivants. D'ailleurs, comme le sortilège fait entrer en stase le corps, ils sont techniquement encore vivants. S'ils sont libérés, ils seront encore en vie, mais complètement rendus fous par des siècles d'immobilisme. Les chefs ennemis ne subissent pas un tel traitement, sauf s'ils ont combattu sans honneur ou ont manqué à leur parole. Si un chef adverse a été capturé ou tué alors que les Hordes le considèrent comme un ennemi respectable, après son exécution, il peut avoir été intégré à la pierre en signe de déférence.

Le cercle est toujours gardé par une vingtaine de shamans qui patrouillent dans la vallée. Si un pilleur a le moyen de passer la pierre ou de la casser, il y a des trésors incroyables à récupérer, dont des armes magiques capables de faire reculer un prince nécrofère. Retrouver de telles armes peut-être le thème d'une aventure ou même d'une campagne.

2406. Le gué de la branche. Dernier gué avant que la Strom ne se sépare en deux, ce pont n'est plus du tout protégé. C'est même par là que des centaines de morts-vivants traversent la Strom pour se diriger vers les montagnes qui entourent la Plaine Cendrée. Un contingent de morts-vivants important rôde dans le coin et empêche tout vivant de tenter une reprise de ce point stratégique. Ces morts vivants sont contrôlés par le roi-esprit Guruth, ancien seigneur de Kyarz, esprit ancestral nain (voir le scénario Forsaken). Il y a donc toujours une forte chance de rencontrer 2d20 squelettes et autant d'infectieux dans les hexagones voisins.

2502. Le Confins est, comme son nom l'indique, l'ultime poste du duché, à la fois coincé à la frontière de la Frange Nord, au cœur des terres contrôlées par les Hordes et aux portes de la Plaine Cendrée. Outre les conditions climatiques terribles, l'isolement quasi-total, les animaux sauvages et tous les adversaires entourant le Confins, les soldats en poste ici devaient affronter en danger encore plus grand : les dragons. C'est en effet à l'ouest et à l'est de la Plaine Cendrée que les grands sauriens blancs nichaient. Lorsque les pandémies frappèrent Ordann, ces derniers disparurent. Mais ils laissèrent derrière eux leur vermine (voir encadré). Cette dernière se multiplia et ravagea le Confins. Les sauriens transportèrent les richesses de leurs aînés sur place et les défendent encore à ce jour.

La vermine draconique

Les dragons dans Plagues dK ne sont pas ces nobles sauriens dormant sur un tas d'or. Ils n'attendent pas que des aventuriers pointent leur casque à cornes pour leur couper la tête. Profondément mauvais, ils utilisent leur magie pour se reproduire avec toutes les races possibles. Ils implantent leurs œufs dans des femelles, dans l'espoir de voir un pur dragon sortir de leurs entrailles. Dans 99% des cas, il s'agit plutôt d'un être reptilien informe qu'on appelle de la vermine draconique. C'est une créature mauvaise, plus ou moins puissante, qui cherche à éliminer le reste de la vermine, s'alliant avec ses frères et sœurs pour mieux les trahir. Nichée au pied du dragon, la vermine, ressemble de loin à un nœud grouillant et suintant. En fonction de l'âge du dragon, sa vermine est plus ou moins importante. Dans tous les cas, elle sert aveuglément la grande créature (appelée « Père » ou « Mère », suivant les cas).

Il n'y a pas vraiment de moyen de quantifier en termes de jeu la vermine draconique. En effet, elle peut aller de la larve à l'hydre en passant par le serpent ou même le dragonnet. Même si les créatures passent leur temps à s'entremêler et s'entredévorer, elles ont l'essprit de ruche et peuvent réagir individuellement, tout en étant coordonnées. Si un dragon sera toujours plus puissant que la vermine qu'il génère, cette dernière n'en n'est pas moins très dangereuse. Considérez bien la préparation d'un groupe de PJ avant de le faire rencontrer cette masse grouillante.

Techniquement, la vermine n'a pas d'autre trésor que celui du dragon lui-même. Si le dragon meurt, ses enfants s'entredéchirent et c'est le plus puissant qui hérite du trésor. Généralement, lorsqu'un dragon meurt, les autres dragons alentour le sentent. Ils se précipitent autant pour venger leur frère que pour prendre une partie de son magot. Dans tous les cas, la vermine est rapidement éliminée.

2512. Le poste forestier. Placé juste au nord de la Forêt Ducale, ce petit fort, construit sur un lac, servait à surveiller l'activité sylvestre. Les Ansfrid, clan mineur, géraient le poste, habitués au combat en forêt. Dans le nord et l'est, les Ansfrid organisaient des patrouilles ou des campagnes, s'enfonçant loin dans les bois ou les montagnes. Leurs éclaireurs avaient la réputation d'être aussi discrets qu'endurants. D'ailleurs, même à présent, les gens de ce clan ont tous l'Atout : Survie (montagnes) et +2 à tous les jets impliquant l'optimisation du milieu forestier. De fait, les tentatives d'invasion par ce coin de la Forêt Ducale ne furent pas nombreuses. Les Ansfrid en profitèrent pour exploiter les ressources de la région et acquérir leur titre de clan majeur. Ils se lièrent avec les esbrits de la forêt, donnant les serviteurs de Nakka les plus dévoués et les plus puissants du Duché du Nord. Lorsque les pandémies frappèrent, le fort tomba rapidement. Les esprits sylvestres décidèrent qu'ils ne pouvaient laisser faire et aidèrent les survivants à prendre la fuite. C'est ainsi que les Ansfrid échappèrent à l'extinction. Malheureusement, les esprits dépendaient de Nakka. Sans leur déesse tutélaire, ils s'endormirent au cœur des arbres. Joachim d'Ansfrid, jeune écervelé, profita de l'occasion pour voler leurs trésors, abattant les arbres pour récupérer les bijoux des esprits sans défense. L'un d'eux, appelé Brise, maudit Joachim d'Ansfrid, ainsi que sa famille. Il promit que quiconque rapporterait la tête d'un

membre de ce clan, ainsi que les bijoux volés, pourrait posséder le don de guérison ultime : celui de transformer un infectieux en être vivant ! Ce don est bel et bien réel, ne fonctionne qu'une fois, mais peut être l'enjeu d'un scénario pour sauver une personne transformée. Joachim d'Ansfrid, après son forfait, tomba dans une embuscade des trolls de glace. Son corps, coincé dans la glace avec son trésor, se trouve dans la vallée des héros. La légende de sa trahison est sujette à colère et grand déshonneur dans sa famille. Un Ansfrid n'hésiterait pas à se sacrifier pour laver son nom.

Gnomes, démons, petit peuple, etc.

Un gnome peut s'offusquer d'entendre que les gens de son peuple sont souvent responsables des grandes catastrophes dans les légendes du duché. En fait, il n'en est rien et les bardes font bien la différence entre la race des gnomes et ce qu'ils appellent des gnomes, c'est-à-dire des êtres fées, ou pour mieux dire, des démons. Les gens du nord ne savent pas grand-chose des démons. Les démonistes sont plutôt dans le sud de l'empire. Par contre, comme partout, il existe un tas de petites créatures (appelées à tort des gnomes), qui s'amusent à tromper les mortels pour le plus grand amusement des dieux mauvais. Techniquement, ces êtres sont des démons, même si personne ne les appelle ainsi. Et même après les pandémies, les « gnomes » ont continué à jouer des tours aux humains. Se faisant passer pour des vieilles femmes, des enfants, de belles baigneuses ou des bergères affolées, ils cherchent surtout à voler l'or ou les objets magiques de leurs proies. Pour eux, même terni, l'or est une finalité. Ils continuent à l'amasser dans des grottes perdues.

Des voyageurs imprudents peuvent encore faire les frais des « gnomes ». Beaucoup de légendes commencent par un héros floué par un gnome. De la petite farce peuvent découler de grands malheurs.

2606. La fosse de l'Aria (voir le scénario Forsaken).

2703. Plateau des loups de sang. Dans la forêt épaisse qui couvre ce plateau, les orques chassent ou dressent d'énormes loups dont le pelage est rouge sombre. Il y a des siècles, un démon s'est accouplé avec une louve, ce qui explique la couleur. Techniquement, les loups sont normaux. Ils ont juste les Atouts Résistance à la magie et Régénération. De plus, ils ont tendance à être fascinés par les objets magiques. Quand une de leurs proies en possédait un, ils l'emportent toujours au même endroit (un monolithe couvert d'arabesques). Ils ne savent pas à quoi les objets peuvent servir, mais ils les défendront jusqu'à la mort.

2903, 3104. Villages d'orques monteurs de loups (voir l'acte 2 du scénario Résurrection).

2908. Gué des fous. Ce pont est fortement gardé par les hommes du duc d'Haff. C'est en effet le dernier gué permettant d'entrer dans la partie orientale du duché. De part et d'autre de la construction massive, un travail nain, ont été construits deux fortins abritant chacun une trentaine d'hommes. Le contingent peut paraître réduit, mais non seulement le duc n'a pas beaucoup de soldats, mais en plus les fortifications sont vraiment importantes. Les murs entourant les accès au pont sont hauts d'une vingtaine de mètres, couverts de pieux et de meurtrières, ainsi que de pièges lâchant de l'huile bouillante. Le capitaine Drird, un demi-elfe, maintient une discipline de fer et n'admet aucune erreur. Sa fermeté n'est contrebalancée par aucune qualité et ses hommes le détestent, notamment le sergent Brauron. Ce dernier pense sérieusement à faire disparaître son supérieur. Il n'attend que la bonne opportunité ou le passage de boucs émissaires.

2911. Ce fortin abandonné et calciné sert de cachette à des éclaireurs gobelins. Ils n'occupent les ruines qu'au printemps et à l'été, lors des campagnes de pillage organisées par les Hordes. Monteurs de chiens, ils préfèrent éviter les combats. Généralement, ils préparent des embuscades et cherchent à abattre leurs cibles à distance en utilisant des arcs redoutablement précis (armes de spécialiste : 3d6+6). Si l'adversaire approche, ils sautent sur les chiens et filent au plus vite afin de pouvoir décocher des flèches d'un peu plus loin. Au corps à corps, ils utilisent des dagues de piètre qualité et couinent en combattant. Généralement, ils se déplacent par groupes de quatre et sont une douzaine. Tous possèdent les Atouts Survie (cendre) et Survie (montagne). Ils n'ont aucun trésor.

3003. Cité naine de Kyarz (voir le scénario Résurrection).

3004. Plateau d'Hiram (voir le scénario Résurrection).

3208. Ce fortin est plutôt un château fort dans le plus pur style du Duché du Nord. Massif, sur une grosse colline taillée et dépourvu de fenêtres ou de décorations superflues. Le bâtiment est vide... en apparence. En fait, c'est la demeure d'une créature issue du Plan Négatif, un limon cadavérique (voir encadré).

Limon cadavérique Type: Mort-vivant

FD: 15 Niveau: 15

Comportement : Prédateur Milieu : ruines, cavernes, cryptes

Compétences principales : 19 (Attaque, Sauvegarde,

Souterrain)

Compétences secondaires : 16

Combat: Engloutissement, Digestion (-1 point de Constitution et de Force par jour), Écrasement (Attaque +20, 4d6+4)

Points de vie : 75 Points d'énergie : 30

Atouts et capacités spéciales : Amorphe, Charge puissante, Grand, Immobilisation, Passage sans traces, Drain de caractéristique (1 point de Force et de Constitution/jour).

Le limon cadavérique est en fait un limon du vide qui s'est adapté au plan Matériel. Il est constitué d'une pâte gluante, grise, entourée d'une membrane translucide et collante, veinée de violet. Sa taille varie en fonction de son âge. Certains limons peuvent remplir une grande caverne ou une cave. Malgré son apparence informe, cette créature est terriblement intelligente. Elle sait organiser des traquenards, échanger des idées simples avec les êtres vivants pour les tromper, et reculer lorsqu'elle se sent en danger. Pour fuir, elle se faufile dans n'importe quel interstice.

Lorsqu'elle attaque, elle cherche à écraser sa cible pour ensuite l'ingérer. Une fois de l'autre côté de la membrane, la victime est légèrement paralysée, mais consciente et en vie. Elle est lentement digérée de l'intérieur, malaxée au milieu des cadavres des cibles précédentes. La souffrance est infernale. Lorsque sa Constitution arrive à 0, elle meurt enfin. Pour se libérer, il faut percer la membrane, ce qui nécessite un jet de Force (dif. 35), ainsi qu'un objet tranchant.

La créature de cauchemar était déjà connue des sorciers bien avant les pandémies. En effet, elle sécrète un poison neutralisant, capable de transformer en zombie (au sens propre du terme), un être vivant. Ce dernier conserve toutes ses capacités, mais est totalement asservi. En échange de victimes, elle produisait la substance. Pour résister à une telle toxine, il faut réussir un jet de Sauvegarde de 30. Inutile de dire qu'une dose de ce poison se vend une fortune (minimum 100 DO/dose).

Passer un accord avec le limon est possible. D'ailleurs, certains princes nécrofères en ont dans leur suite. La chose préfère toujours des victimes vivantes et intelligentes. Elle peut, cependant, attaquer un mort-vivant ou un animal.

La seule chose qui fasse vraiment fuir le limon, c'est le feu. Il déteste la chaleur et préférera toujours éviter une confrontation avec un porteur de torche. Toutefois, comme il n'est pas stupide, à la première occasion, il fera tomber un rocher sur l'opportun pour ensuite lui sauter dessus et l'ingérer.

Le limon conserve ses trésors au plus profond de son antre (généralement sous terre, dans une grande cave où il attend). Il connaît la valeur des objets et peut éventuellement en troquer contre des victimes.

3211. Le rocher de la neige noire. Ce village fut abandonné bien avant les pandémies. Perché sur un gros rocher noir d'obsidienne, il fut le théâtre d'un drame resté légendaire, même maintenant. Ceillian, une jeune femme à la chevelure de feu, était accusée par le bourgmestre du village d'être une sorcière malfaisante. Elle allait donc être jugée puis probablement brûlée vive. Le héros Pérath, chevalier ducal, prit sa défense alors que la sentence tombait. Mal lui en pris, car les villageois avaient raison. Ceillian profita d'avoir les mains libres pour lancer un sort qui calcina toute la population sauf le héros. Pérath, fou de douleur, tua la sorcière. Cette dernière tomba en riant, déclarant que même morte, elle répandrait le mal et la douleur. Pérath fit alors le serment que vivant ou mort, il l'empêcherait de quitter le périmètre de neige noircie par la suie. Il se donna la mort et son esprit tint parole. À chaque fois que la sorcière tentait de quitter le village sous forme de fantôme, le chevalier s'interposait. Le rocher est toujours noir, tout comme la neige et la cendre qui le couvrent. L'endroit est considéré comme maudit.

Les deux fantômes continuent, à ce jour, à s'affronter, l'une cherchant un moyen de sortir, l'autre la bloquant irrémédiablement. L'un comme l'autre attaquent les visiteurs à vue. Perath possède une épée magique que les elfes lui donnèrent lors d'une de ses quêtes. Pour la manipuler, il faut posséder l'Atout Armes et armures de brutasse. Mais une fois par combat, si son porteur frappe le sol avec, il ouvre une faille de deux mètres de large sous les pieds d'un adversaire. Il faut réussir un jet d'Acrobatie (dif. 18) pour ne pas tomber dans un trou profond de quatre mètres. Ceillian, elle, cherche plutôt à contrôler mentalement ses victimes pour qu'elles s'entretuent. Elle ne possède plus rien de valeur. Par contre, les voyageurs qu'elle a tués peuvent être dépouillés de leurs biens (pour 2d20+10 DO et quelques petits objets magiques).

3507, 3707, 3606. Les portes de la Plaine. Lorsque les nécromanciens s'installèrent dans la Plaine Cendrée, le duché n'existait pas encore. Leurs esclaves morts-vivants construisirent alors une porte titanesque dans la montagne (plus de 50 mètres de haut !) donnant sur un tunnel non moins titanesque. Ce tunnel permet d'entrer directement dans la Plaine, sans avoir à passer les hautes montagnes qui l'entourent. La porte fut fermée par ses maîtres. Elle ne fut ouverte que trois fois dans l'histoire de l'empire (nous détaillerons l'histoire de la Plaine ultérieurement). Lorsque les chevaliers nordiques apparurent, ils lancèrent plusieurs campagnes héroïques pour prendre la porte aux nécromanciens. Elles se soldèrent toutes par des échecs cuisants. Les battants restèrent fermés et la Plaine imprenable. Il fut donc décidé de créer deux forts qui encadreraient les portes, interdisant toute sortie (à défaut de pouvoir entrer). Les deux contingents furent créés. L'un dirigé par le clan des Magnar, l'autre par le clan Øsreïd. La rumeur prétend que les nécromanciens sont responsables de ce qui advint par la suite. Une sorte de compétition malsaine s'installa entre les deux familles. L'une comme l'autre cherchait à montrer qu'elle était meilleure que le voisin. Un jour, Hutin Øsreïd fut tué dans un accident de chasse. Une flèche lui avait traversé la gorge. Juline Magnar, fille du Karl, qui passait non loin, fut capturée, accusée du crime, torturée et humiliée par les gardes d'Øsreïd, avant d'être pendue en compagnie d'autres criminels (insulte ultime). La rage des Magnar fut telle qu'ils en appelèrent à tous leurs alliés. Les Øsreïd en firent de même est le pays manqua de sombrer dans une guerre civile dévastatrice. Les actes ignominieux se multiplièrent et il fallut l'intervention même des dieux pour arrêter le conflit. Ils firent descendre des héros de leur vallée. Ces derniers durent repousser, par les armes et la magie, les combattants les plus déterminés. Les tortionnaires des deux camps furent punis de façon exemplaire et le calme revint. Tous les chefs de clans se réunirent pour sceller la paix, mais les pères des deux premiers morts refusèrent de boire à la paix. Les héros les tuèrent aussitôt, les obligeant à se réunir, au moins dans l'au-delà.

Les deux châteaux étaient en ruine et personne ne réclama le droit de les reconstruire.

À présent, ils sont hantés par différents morts-vivants un peu perdus. Ils ne sont plus utilisables en tant que place forte, mais peuvent servir de cachette ou de refuge. 3511. Osfridschloss. Le clan Osfrid trahit le Conseil pour s'allier avec le Duché du Sud, peu de temps avant les pandémies. Les Ansfrid lancèrent une campagne de représailles, autant pour les punir que pour récupérer leurs domaines. Osfridschloss, perché au-dessus d'un bras de la Strom, résista aux sièges répétés des Ansfrid. Ce que les historiens omettent souvent de préciser, c'est que les Osfrid décidèrent de quitter la tutelle du nord, suite à ce qu'ils considèrent eux-mêmes comme une trahison du conseil. En effet, les Ansfrid complotèrent et firent pression pour récupérer des terres et des titres qu'ils contestaient à leurs voisins depuis plusieurs générations. Malgré les documents, les serments et la volonté des clans mineurs de rester sous la tutelle des Osfrid, le conseil trancha contre ces derniers.

La guerre qui opposa les deux familles fut particulièrement sale, les massacres succédèrent aux trahisons. La première pandémie mit un terme aux combats. Les Osfrid quittèrent leur château, laissant derrière eux des protections magiques. Mais les Ansfrid apprirent leur plan de fuite vers le sud et indiquèrent le trajet à une tribu d'orques. Ces derniers massacrèrent les fuyards jusqu'au dernier, faisant disparaître les corps et ne faisant aucun prisonnier. Le crime des Ansfrid fut presque parfait.

Sauf que deux enfants réussirent à s'échapper. Deux jumelles : Anna et Méline d'Osfrid. Ces deux demi-elfes étaient le résultat d'un mariage arrangé avec un magicien elfe (celui qui protégea Osfridschloss). Séparées et vendues comme esclaves, elles réussirent à survivre et, l'une comme l'autre, préparèrent leur revanche contre les Ansfrid. Les deux femmes, réunies après plus d'un siècle, ont constitué un petit groupe de mercenaires. L'une est une puissante magicienne (ND 15), l'autre une guerrière sans merci (ND 15 aussi). Leur sang elfique leur assure une certaine longévité. Du coup, elles ont 160 ans, mais en paraissent 30. Actuellement, elles se cachent dans Osfridschloss (elles seules peuvent passer les protections magiques), et se préparent à un raid contre tous les havres des Ansfrid en même temps. Outre la vengeance, elles veulent aussi que leur nom soit lavé de tout déshonneur. Les Ansfrid doivent payer pour leur trahison. Bien entendu, comme le clan Ansfrid est un solide appui du Duc en cas de guerre civile, ce dernier va devoir choisir entre la justice et la survie si on lui met sous le nez des preuves de la duplicité de ses précieux alliés.

4007. Le Pic de l'Aigle (voir plus haut). Cette capitale sera détaillée ultérieurement.

4113. Les ruines d'Arles. Petite ville forestière, Arles (prononcez comme la ville française) fut rapidement balayée par les pandémies. Abandonnée pendant une cinquantaine d'années, elle fut reconquise par des montagnards venus de l'est. Ils s'en servirent d'abord comme d'une halte, puis comme d'un petit havre. Bien entendu, ils ne reconnaissent aucune sorte d'autorité, si ce n'est celle du plus fort. Petit détail, les temps étant durs, ils chassent toute sorte de gibiers, y compris l'humain ou le nain. Si des voyageurs en armes se présentent aux portes d'Arles, la dizaine de montagnards va les renvoyer. Ils ne veulent pas de visiteurs. Si les voyageurs insistent, on les loge dans une grange et on leur apporte de la nourriture qui va les rendre malade (une

forte colique). Affaiblis, les visiteurs sont achevés dans le havre ou à l'extérieur. Si le poison ne semble pas fonctionner, les montagnards laissent partir leurs proies. Ils ne sont pas stupides et vont s'intéresser à un gibier moins dangereux.

Si un combat doit s'engager, considérez-les comme des trappeurs (page 105 de Plagues dK). L'un d'eux, le chef, est légèrement plus puissant (ajoutez l'Atout Charge furieuse). Ils ont des haches, des arcs et des couteaux pour dépecer. Comme ils sont pauvres, on ne trouvera sur eux que du matériel, mais ni or, ni gemme.

4205, 4905. Les trolls des tempêtes. Ces créatures nomades se déplacent avec les tempêtes. Les points indiqués ne sont que des goulets venteux où il est presque certain de les trouver, mais techniquement, ils peuvent descendre des montagnes lorsque le blizzard balaye les vallées. Historiquement, il s'agissait de trolls des neiges. Mais la magie des dragons blancs permit de les asservir et de les rendre encore plus forts et encore plus résistants. Les dragons partis, les créatures restèrent autour de la vallée des héros, attendant les bonnes conditions pour descendre sur le Pic ou sur Karzul (une fois tous les deux ans). Or, la température moyenne d'Ordann commence à baisser. Bientôt, ils pourront sortir de leur cachette et ravager le pays (surtout s'il est en proie à la guerre civile).

Les Hordes ne les considèrent pas comme des alliés, mais plutôt comme des créatures magiques qu'il faut éviter. D'ailleurs, les trolls des tempêtes attaquent tout le monde, y compris leurs cousins des neiges, les géants, les morts-vivants et même les animaux. Les trolls des tempêtes ne gardent aucun trésor. Ils laissent leurs victimes dans une gangue de glace, avec tous leurs biens. Le fait de répandre la mort et le froid leur suffit. Ils ne négocient pas et n'ont plus vraiment de société. Leur langage se limite à des grognements. La transformation magique qu'ils ont subie les rapproche plus des élémentaires que des géants. Ils vouent un culte étrange à des monolithes sculptés en forme de dragon. Physiquement, ils ressemblent à des trolls blancs, presque bleus, dont la peau est couverte de givre. Haut de quatre mètres, parfois jusqu'à 6, ils peuvent être confondus avec des géants, si ce n'est leurs longs bras et leur démarche voûtée.

Lorsqu'ils attaquent, ils utilisent plusieurs ruses. Lorsque l'adversaire est en surnombre, ils cherchent d'abord à l'affaiblir grâce à une avalanche ou en lançant des pieux de glace. Ensuite, ils vont chercher à s'approcher sous le couvert de la tempête. Enfin au corps à corps, ils utilisent des armes de glace et leur Souffle Blanc (voir plus bas).

4505. Dans les ruines de ce village orque s'est réfugiée une masse de vermine draconique (2502). La seule grosse différence, c'est la présence d'une source d'énergie positive déposée par le Héraut Flux, cachée dans un coffret récupéré sur un corps par une chimère. Diix, ladite chimère, domine l'amas de vermine.

4810 Karzak et Karzul. Les deux havres sont décrits plus hauts et seront détaillés ultérieurement.

Type: Troll (Humanoïde monstrueux)

FD: 10 Niveau: 12

Comportement: Prédateur

Milieu: Tempêtes de neige exclusivement

Compétences principales: 14 (Attaque, Perception, Courage)

Compétences secondaires : 11

Combat : Lame de glace (attaque +16, dégâts 4d6+6)

Points de vie : 50 Points d'énergie : 20

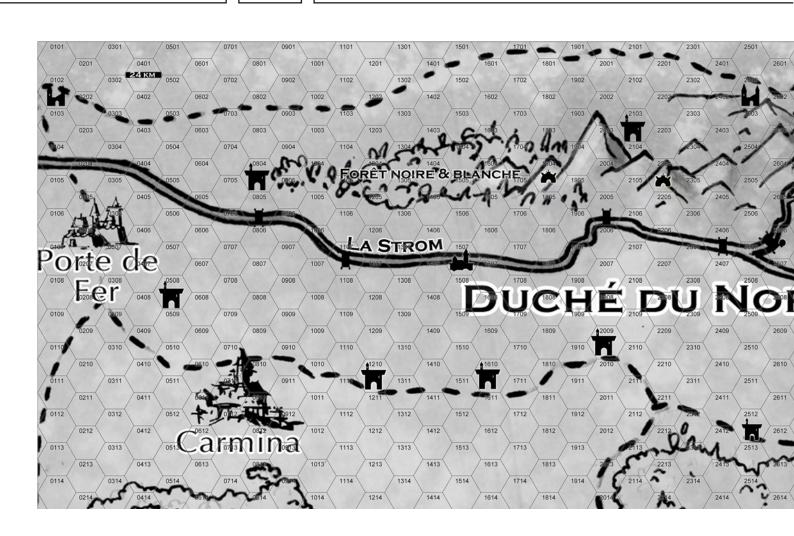
Atouts et capacités spéciales : Souffle Blanc. La cible doit réussir un jet de Sauvegarde contre 20 où être prise dans une gangue de glace qui la paralyse et l'étouffe (reprendre les règles de la noyade. Il faut réussir trois jets de Force (dif. 20) pour se dégager, sachant que le troll en remettra une couche s'il voit qu'une proie se libère. Il faut aussi appliquer des dégâts dus au froid (10d6 points de vie, seulement deux attaques possibles et 1 point de Constitution). À 0 point de vie ou 0 point de constitution la cible meurt ou reste paralysée à jamais. Bonds, Camouflage, Charge puissante, Grand, Froid, Pétrissage, Rapidité.

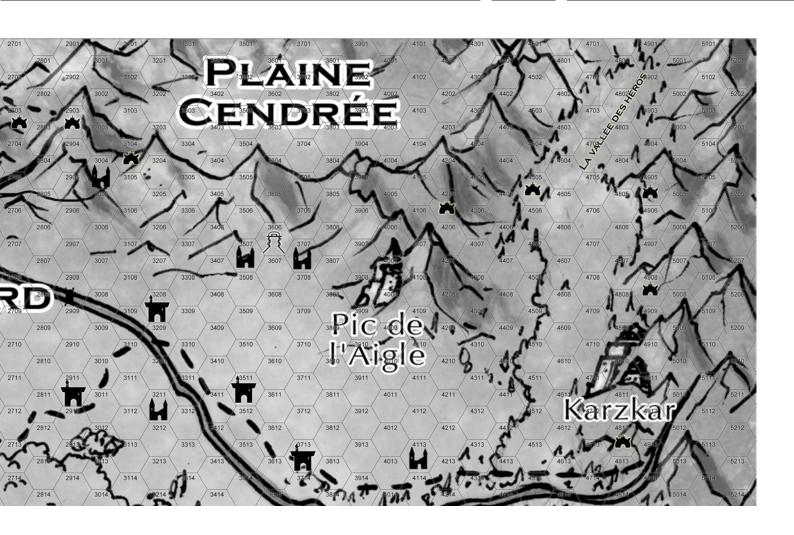
4812, 4908. Entourant la cité naine de Karzak, les Hordes ont construit en ces points deux grands complexes souterrains et fortifiés. Les chefs de guerre coordonnent leurs actions en communiquant grâce à des corbeaux ou des corneilles. Chaque ville compte au moins deux cents combattants pour cent esclaves. Les Hordes seront détaillées ultérieurement, mais malgré leur sauvagerie, les orques ont une société très structurée, basée sur tous les types de pouvoirs. Ne les voyez pas comme des monstres à abattre, mais comme de véritables guerriers, intelligents, fiers et épris de liberté.

4704, 4703, 4802. La vallée des héros. Plus personne ne va dans la vallée et les dragons qui la peuplaient sont partis dès le début des pandémies avec leurs trésors. L'école de maîtrise martiale qui formait les combattants d'élite ouvrait un portail sur le plan de la guerre. Il était possible d'y affronter toute sorte d'adversaires avec toutes les armes possibles. Ceux qui passaient avec succès les épreuves des gardiens du portail pouvaient pénétrer dans ce plan. À présent le bâtiment est vide, gardé par quelques golems de combat. Les gardiens sont partis à la recherche d'un autre portail. Vaine quête, mais qu'ils continuent encore aujourd'hui un peu partout dans l'empire, formant des héros dans leur sillage. Rencontrer et affronter l'un de ces maîtres est une opportunité d'apprendre des techniques de combat nouvelles. Encore faut-il le mériter.

Cette vallée sera détaillée dans le troisième acte de Résurrection. SCÉNARIO- RÉSURRECTION, PARTIE 1 : FORSAKEN

16







à fombeaux ouverts

002

RÉFÉRENCES :

Final Frontier

	L'ADTICLE	

Le Nebula, un rade au bout de la galaxie

AUTEUR(S):

Emmanuel Gharbi et François Lalande

ILLUSTRATEUR(S):

Loïc Senan

CORRECTEUR(S):

Benoît Attinost

RÉSUMÉ ET PRÉSENTATION DE L'ARTICLE :

Cétait inévitable ! My Après toutes ces conventions trop arrosées, ces dûners d'affaires capiteux et ces petits déjeuners au champagnes et à la fine à leau de Seltz, linspiration ne pouvait que tendre vers cette aide de jeu!

Dur métier que celui d'auteur! à la vôtre, donc! ®



OBSERVATIONS ET-NOTES :			

2

Dans le très select « Guide galactique pour le riche oisif désoeuvré », on ne trouve même pas une note de bas-de-page consacrée à Zeta Barbula III. C'est dire si l'endroit est fréquentable! La petite lune boueuse située à la frontière entre l'AMU et la confédération Ralthahix est pourtant devenue un carrefour très prisé par de nombreux voyageurs interspatiaux indépendants... Aussi étonnant que cela puisse paraître, certains ne font escale ici que pour venir boire un verre dans un établissement pourtant peu reluisant, le Nebula.

UNE TERRE D'ACCUEIL

Sous l'impulsion de financiers Ralthahix audacieux, Zeta Barbula fut autrefois le siège d'un développement économique et industriel rapide. On y construisit de vastes zones industrielles et on y déplaça sans ménagement de larges populations ouvrières. Le petit astre se spécialisa dans les chantiers navals, construisant d'ailleurs quelques fleurons de l'exploration spatiale dont la renommée dépassa les seules contrées Ralthahix. Cette expansion fut rendue possible par une relative stabilité politique de la dissipée confédération, mais sans surprise, cela ne dura pas. En bons Ralthahix, les financiers firent banqueroute, arnaquèrent leurs actionnaires ou bien encore dilapidèrent leurs fonds dans l'armement de yachts spatiaux outrageusement luxueux. L'économie de Zeta Barbula s'effondra, les usines s'arrêtèrent et les villes se vidèrent...

Depuis, les potentats locaux ont utilisé Zeta Barbula comme « terre d'accueil » pour les nombreux réfugié que l'instabilité politique de la confédération ne manquent pas de générer, année après année... La planète a également servi de point de chute à nombre de populations « indésirables » ailleurs. C'est ainsi que d'interminables camps de réfugiés commencèrent à occuper les anciens locaux industriels, aux côtés des équipages de contrebandiers, des trafiquants d'armes, des troupes mercenaires et de tous les autres individus louches intéressés par une un endroit sans aucun contrôle si proche des frontières de l'AMU.

Celle-ci n'est naturellement pas restée insensible à la misère humaine de Zeta Barbula. L'Alliance marche toutefois sur des œufs, tant certains potentats Ralthahix, qui laissent pourtant pourrir Zeta Barbula, sont prêt à crier à l'ingérence. La Délégation au développement galactique de l'AMU a malgré tout envoyé ici des représentants qui gèrent l'aide humanitaire aux camps de réfugiés et les Rangers font de nombreuses patrouilles dans la région.

Zeta Barbula, petite boule gluante en permanence balayée par la pluie, est donc un monde assez déprimant, à l'ambiance industrielle décatie. Des réfugiés dans un dénuement terrible, des bidouilleurs de tout poil et même des gangs (façon groupe de punks que décanillait Bronson dans ses films mais avec des tentacules et des yeux surnuméraires) se partagent la planète...

LE NEBULA

Il n'y a donc rien à voir sur Zeta Barbula... Pourtant, pas mal de voyageurs galactiques, dont de nombreux Rangers, font un long détour, parfois pendant leurs permissions, pour prendre un verre au Nebula, le bar d'Edgar Cornelius Braddock. Ce n'est pourtant pas l'accueil chaleureux de celui-ci qui a pu faire connaître l'établissement tant Braddock est un vieux briscard taciturne et peu amène. Mais pour de nombreux pilotes, c'est un passage obligé, un lieu presque mythique où l'on se retrouve entre pairs pour évoquer l'immensité de l'espace...

L'bysaar

Cet alcool transparent est distillé par la race des Thon-thons, des extra-terrestres au verbe haut et à l'attitude facilement belliqueuse. Le l'bysaar est une gniole particulièrement forte, propre à réjouir le gosier des amateurs les plus endurcis.

Il est intéressant de noter trois particularités de l'bysaar. Premièrement, il résiste à toutes les formes d'analyses. À ce jour aucun ordinateur de l'AMU, même sous contrôle d'une Intelligence Artificielle, n'a réussi à fournir une liste complète des composants du l'bysaar. Son autre particularité est qu'il rend aveugle. Un individu consommant un verre de l'bysaar a environ une chance sur trois de perde la vue. Cette cécité est cependant temporaire. La vue revient après une bonne nuit de sommeil, accompagnée par une gueule de bois tonitruante.

Dernière particularité de l'bysaar, son efficacité reste constante, quelle que soit la race à laquelle appartient le consommateur. Un alien capable de résister aux pires toxines de l'univers se murgera la gueule à la même vitesse que la pire lopette binarienne, c'est-à-dire en 2 verres.

Ce mélange de danger et de mystère attire les amateurs de sensations fortes. Le l'bysaar étant interdit sur de très nombreuses planètes, réussir à en dégotter une bouteille est une quête en soi pour nombre de pochtrons de la galaxie.

Les moins téméraires se rabattront sur le l'touvnant. Cet alcool, également distillé par les Thon-thons, présente des similitudes de goût avec le l'bysaar, mais sans les risques.

Le bar a été construit dans la superstructure d'une plateforme d'atterrissage. Celle-ci est encore en état de fonctionnement et peut accueillir de petits appareils. Autour de la plateforme s'étale ce qui est sans doute le plus grand marché de pièces détachés de l'univers connu, une adresse incontournable pour trouver tout matériel de seconde main. Épaves de navires, capsules, modules, unités de propulsion : une véritable samaritaine du vaisseau, dirigée par le chef mécano Calbar Nardum, un vieux kiloutounien fatigué mais à l'incroyable sagacité. Il peut tout vous dénicher!

L'établissement lui-même résulte de l'assemblage de morceaux de carlingue et de restes d'appareils s'patiaux. L'amateur éclairé reconnaîtra le panneau de commande d'un croiseur léger mégarien, le fuselage arrière d'un antique chasseur Gork ou les panneaux de ventilation d'un trans'porteur Carakinois. C'est tout à fait la même chose pour la décoration intérieure. Ici, chaque fauteuil a une histoire. Chaque élément de décor fait référence au voyage s'patial et à son histoire héroïque : des portraits de ses héros, qu'ils soient ingénieurs, pilotes d'essai ou capitaines, des maquettes et des plans-holo des vaisseaux de légende et des centaines d'objets disparates, souvenirs issus d'un nombre incroyable de navires s'patiaux. Ce sont les clients, qui peu à peu,

on constitué cet étrange collection. Ramener un objet, souvenir ou morceau de vaisseau, est devenu une tradition tacite ici, transformant peu à peu le Nebula en musée non-conformiste... La valeur de la majorité des pièces est surtout sentimentales même si certains collectionneurs seraient soufflés de découvrir quelques reliques échouées ici on ne sait comment.

L'intérieur du Nebula s'ordonne autour d'un bar central et circulaire où est sans doute réunie la plus incroyable collection d'alcools de l'univers, patiemment assemblée par le barman, Djholo. Tout ce qui se boit quelque part est disponible ici, Braddock et son employé y mettent un point d'honneur. La salle principale est constitué de plusieurs niveaux reliés par quelques marches et s'agence autour du bar. Elle est prolongée par de nombreuses alcôves où l'on peut discuter discrètement. Une vaste cuisine graisseuse permet au client de se restaurer, si son estomac le supporte! Enfin, plusieurs arrière-salles, sous la salle principale, accueillent les stocks, un dortoir où on admet parfois certains clients sans toit et le bureau du patron, Braddock. Le visiteur est accueilli par une voix mélodieuse mais métallique : une IA gère apparemment le bar, les commandes effectués depuis les pupitres sur les tables (mais l'on peut aussi virilement interpeller le barman, naturellement), l'ambiance lumineuse et musicale (forcément disco-folk !). Il lui arrive aussi de prendre part à une discussion avec des clients mais elle apparaît invariablement déprimée et amère.

Aux yeux d'un néophyte, l'endroit n'est guère accueillant. Le ménage n'est pas le fort du patron. L'ambiance est enfumée, les sources lumineuses volontairement tamisées et les clients peu ouverts à l'accueil du touriste! Ici on a affaire avant tout à une clientèle d'habitués, des baroudeurs spatiaux qui en temps normal, serait plus enclins à s'affronter à coup de fuseurs qu'à partager une bière. Mais Le Nebula est une sorte de lieu neutre.

Le bar est avant tout le point de passage obligé des navigateurs spatiaux de tout poil qui font halte, pour une raison ou pour une autre, sur Zetina Barbula. Avec le développement de la planète comme centre commercial douteux, ils sont nombreux à avoir entendu parler de l'établissement et souvent, à être devenu des habitués. Ces baroudeurs de tout poil proviennent des horizons les plus lointains. On croise régulièrement des pilotes de cargos spatiaux de l'AMU, vieux briscards de l'espace dans leur combinaisons de vol moulantes, des francs-pilotes de l'amas de Giaxx, superbes dans leur combi en peau de Globurt retournée avec col en moumoute, des contrebandiers Ralthahix hâbleurs et rigolards, le poignard toujours prête à frapper ou un groupe d'éclaireurs Telks en armure de cuir, renfrognés dans leur alcôve. Et bien sur, de nombreux Rangers. Inutile que lorsqu'on est un vaillant explorateur, l'endroit est idéal pour glaneurs rumeurs, légendes et informations.

Car forcément, on ne fait pas que boire ici. L'alcool aidant, les langues se délient. Alors, on raconte, on déforme, on affabule.... D'incroyables histoires de voyages stellaires sont échangées ici. Ces êtres cristallins accrochés à la coque du navire après son passage par un nuage gazeux et provoquant des surtensions, ce vaisseau fantôme bourré de sylvéniennes alanguies brûlantes de désir qui ne vous laissent jamais repartir, ces spores bouffeuses de câbles dans l'astroport de Mink... La liste est sans fin. On s'échange aussi les bons plans sur les pièces détachées, le matériel de récup et les équipements prohibés au sein de l'AMU. Tel administrateur de base stellaire pointilleux est ici voué aux

mille feux de l'enfer alors que le numéro de mégacordeur d'un fonctionnaire marron toujours prêt à « s'arranger » s'échange discrètement. Et puis, il y a les deals. Certains viennent ici pour trouver leur prochain emploi. D'autres échangent de marchandises illégales ou embauchent des mercenaires. C'est l'endroit idéal pour trouver un pilote ou un équipage capable de se charger d'une cargaison s'péciale sans poser trop de questions.

QUELQUES PERSONNALITÉS

EDGAR CORNELIUS BRADDOCK

Edgar Cornelius Braddock n'a pas toujours été le propriétaire d'un obscur rade. Certains Rangers se souviennent du fier capitaine du Nebula, un Explorateur Galactique du corps des Rangers. A la tête de son équipage héroïque, Braddock tenta, par tous les moyens, d'arrêter le commando suicide zorganien qui fit détonner la bombe quantique sur la Terre. Ils n'y parvinrent pas. Le Nebula, frappé par la vague quantique, commença à se disloquer. Ce jour là, outre son monde natal, Braddock perdit la majorité de son équipage, ses hommes, ses amis. L'IA du vaisseau fut sauvée in extremis via un cristal de dilithium mais subit

La bière bromurolanaise

Cette bière fut à l'origine créée à l'occasion d'un événement religieux : le pèlerinage décennal de l'Église Zorufienne. Une fois

tous les 10 ans les pieux zorufiens se rendent sur une planète, désignée de manière mystico-

aléatoire pour le Très Saint et Docte Hiéroléphant, afin d'y célébrer la Grande Messe de Zoruf.

Il y a 30 ans de cela, le sort désigna la planète Enolya connue pour les moeurs légères de ses autochtones. Or, lors du pèlerinage décennal de l'église Zorufienne il est formellement interdit d'avoir des relations sexuelles. Comme les libations d'alcool sont, elles, parfaitement tolérées, voire encouragées, pendant le pèlerinage, un docteur zorufien eut une idée de génie. Il brassa une bière spéciale à laquelle plusieurs inhibiteurs de pulsions sexuelles avaient été ajoutés. Ainsi naquit la bière bromurolanaise.

La bière bromurolanaise évita que le pèlerinage sur Enolya ne se transforme en total lupanar. L'histoire se serait arrêtée là, si le hasard n'avait voulu que l'adjonction des inhibiteurs de pulsions sexuelle n'ait doté la bière bromurolanaise d'une saveur exceptionnelle et unique. De ce fait, la réputation de ce nouvel alcool se répandit comme une traînée de poudre dans l'AMU et, alors qu'elle n'aurait pas dû survire à la fin du pèlerinage d'Enolya, la bière bromurolanaise est maintenant vendue dans de nombreux bars de la galaxie.

Boire une canette de bromurolanaise réduit à néant toute pulsion sexuelle pour les 24 heures qui suivent. Cependant les grands amateurs de bières et les pochtrons sans aucune vie sociale affirment que c'est un prix bien ridicule à payer quand on connaît la saveur paradisiaque de la bière bromurolanaise.

Le Bourbon transgénique d'Eugénia IV

Sur Eugénia IV, on est très à cheval sur les règlements, en particulier le Code Planétaire des Véhicules Roulants, Flottants ou Volants. Mais sur Eugénia IV on aime aussi bien faire la fête et consommer de l'alcool. Afin de concilier ces deux aspects de la vie de leurs concitoyens, les doctes chercheurs eugéniens se livrèrent à des altérations génétiques sur la plupart des plantes servant en distillerie. De ces manipulations naquirent des alcools ayant la propriété de modifier la peau de celui qui les boit. Les alcools d'Eugénia IV provoquent une coloration marron clair de la peau qui va en s'accroissant avec le taux d'alcoolémie, ce qui permet de repérer facilement si un eugénien n'est pas en état de conduire (bref, il est marron).

Des commerçants interstellaires découvrirent, un peu par hasard, que si l'on mélange des alcools non eugénienne avec un alcool eugénien, les propriétés de coloration de ce dernier se retrouvent altérées. Depuis lors de nombreux bars branchés proposent de longues listes de cocktails à base de bourbon transgénique qui permettent à leur client de changer de couleur le temps d'une biture. Un des cocktails les plus impressionnants s'appelle 'La Luciole'. Il se compose de 1/3 de Bourbon transgénique, 1/3 de bière bromurolanaise et de 1/3 de l'bysaar. Ce mélange, aux effets réellement dévastateurs, rend celui qui l'avale une intense coloration fluorescente tout sauf discrète.

de profonds dommages cognitifs. Braddock ne put s'en séparer : malgré son amnésié et ses sautes d'humeurs, c'est cette IA qui gère aujourd'hui le bar. Quand à Braddock, il a quitté le corps des Rangers pour disparaître et oublier. Il ne nourrit aucune rancœur à l'encontre des Zorganiens en particulier, pas plus qu'il ne cultive d'envies de revanche. Il ressent juste une terrible lassitude et un grand dégoût pour l'univers en général. Braddock a enterré ses sentiments sous une carapace de déni et affirme ne plus s'intéresser à rien. Il refuse de prendre partie pour quelque cause que ce soit ou de parler de son passé, surtout si un Ranger le reconnaît. Mais on ne refait pas un tel homme : il en faudrait peu pour que l'héroïsme refasse surface... Que sa planète d'adoption soit menacée par exemple.

DJHOLO

Djholo est le barman du Nebula. C'est un énorme insectoïde à la voix rocailleuse et à la vieille carapace marqué par les décennies. Mais ses mandibules sont plus agiles que jamais lorsqu'il s'agit de servir le cocktail le plus compliqué quoi soit. Djholo est une encyclopédie vivante de la bibine. La réputation d'exhaustivité du Nebula dépend avant tout de son savoir incommensurable, acquis au cours de ses voyages en tant que cuistot qui lui ont fait traverser toute la galaxie. Tout ce qui se boit dans cet univers, il l'a goûté au moins une fois. Forcément, c'est aussi un spécialiste du traitement de la gueule de bois! A

ses temps perdus, Djholo expérimente dans son arrière-salle. Il y distille d'incroyables tord boyaux qu'il fait ensuite goûter aux habitués lors de mémorables soirées de picole durant lesquelles même les plus blindés des buveurs finissent sous la table...

MARAZ

Maraz est un jeune gars issu des camps de réfugiés de Zeta Barbula. Il y est né et c'est ce qu'il a toujours connu. Mais il fera tout pour ne pas y mourir. Son rêve est de devenir un Ranger Galactique, mais il sait que cela risque d'être bien difficile. Comment rêver à l'Académie Galactique lorsqu'on est un réfugié Ralthahix paumé sur un monde non reconnu officiellement par l'AMU ? Alors, il caresse l'idée de s'engager sur un transport sbatial, quelque soit sa cargaison et sa destination. Au pire, il s'y faufilera si on ne veut pas de lui à bord. En attendant, il passe le plus clair de son temps au Nebula, faisant durer les rares bières qu'il réussit à se payer, laissant vagabonder ses oreilles près des tables de pilotes et vivant leurs voyages par procuration. Lorsque des rangers franchissent les portes de l'établissement, son cœur se gonfle et il les harcèle de questions. Souvent, Braddock le rudoie brutalement mais en réalité, il apprécie le jeune homme et sa fougue...

BRA'LX

On le sait, les Mégariens ont fait du pari un mode de vie, profondément lié à leur foi religieuse. Cette philosophie de vie, Bra'lx l'a poussé à son paroxysme. Cet ancien diplomate de l'AMU a été déchu de ses fonctions par les autorités mégariennes en raison de diverses malversations financières toutes liées à son obsession pulsionnelle pour les paris. Criblés de dettes dans toute la galaxie, Bra'lx a échoué ici, dans une alcôve du Nebula. Incorrigible, il organise ici des paris sur absolument tout : que ce soit les résultats du championnat d'Astrofoot, les courses de mollusques royaux d'Eponatia IV, les célébrités qui vont mourir dans la semaine ou le peuple du prochain client qui franchira les portes du Nebula, tout l'intéresse. Il gère luimême cotes, placements et paiements. On pourrait croire qu'il roule sur l'or mais comme il parie lui-même compulsivement, il est en permanence fauché. Braddock le laisse officier dans son établissement avec une neutralité bienveillante : ses paris sont courus par de nombreux clients... Toutefois, il arrive que Braddock s'énerve et le fiche dehors, notamment lorsqu'il est rejoint par ses condisciples de la Congrégation Aléatoire de Paadbôl, un groupuscule religieux mégarien obsédé par le hasard et les lois qui le régissent ayant trouvé refuge sur Zeta Barbula. Leurs discussions effrénées sur les écrits du philosophe du hasard tournent en effet systématiquement à l'affrontement. Ce n'est pas le seul des problèmes qu'ils engendrent : le chef spirituel de la congrégation a déjà été foudroyé trois fois après avoir grimpé en haut de l'antenne du relais subspatial pendant des orages, en voulant prouver on ne sait quelle théorie sur la rémanence statistique des catastrophes...

REXINA

Depuis la défaite des Zorganiens du Continuum Zéro, Rexina, la matrone gorichienne, n'a plus de clan. Celui-ci fut défait par les Rangers et, la honte dans l'âme, elle décréta sa dissolution. Elle-même choisit l'exil. Personne ne sait vraiment comment elle est arrivée ici mais elle officie depuis aux

fourneaux du Nebula, offrant aux clients une cuisine lourde, grasse et sacrément épicée. Gare à celui qui ne finit pas son assiette ou fait mine de critiquer la cuisinière! Énorme gorichienne aux monumentales paluches, autoritaire et râleuse, Rexina n'est pas à prendre avec des pincettes, mais elle cache mal en définitive mal l'affection qu'elle porte au bar et ses habitués...

KYRÉA

Personne ne sait d'où elle vient mais chacun tombe sous le charme de voix chaude et rauque. Infirmière d'un des camps de réfugiés, **Kyréa** est une belle femme mûre originaire de l'Amas de Pheub, comme en attestent sa belle peau mauve et les fines circonvolutions osseuses qui ornent son front délicat. On devine en elle des fêlures et un passé douloureux. Elle anime régulièrement les soirées du Nebula en interprétant de longues et tristes balades de son monde natal. Nombreux sont les habitués à être tombés amoureux d'elle mais elle les a toujours éconduit gentiment. Sans s'en rendre compte, presque naturellement, Braddock a trouvé en elle une confidente. Entre eux commencent à se nouer des sentiments plus profonds que l'amitié... Mais Kyréa cache un secret : c'est en réalité une Ranger de la mystérieuse

Le pastis 42

Le pastis 42 est un alcool anisé fabriqué sur la planète Souricéa par la caste des pythie-distilleurs. À première

vue, le pastis 42 ressemble à s'y méprendre aux boisons anisées que l'on fabriquait autrefois sur la Terre. En fait, des explorateurs de la planète Souricéa ramenèrent des échantillons de pastis d'une mission d'observation menée sur Terre dans la seconde moitié du XXème siècle (à peu près en -210 AMU). Les souricéens se passionnèrent pour le goût de cette boisson et les pythie-distilleurs arrivèrent à en produire une version locale en utilisant de l'anis augural. Plus de trois cent ans après son invention le pastis 42 est passé de mode sur Souricéa mais est devenu un produit d'exportation qui connaît un grand succès.

Le pastis 42 est apprécié pour son bon goût d'anis très marqué mais il n'est consommé que par les gens qui se sentent capable de supporter son effet secondaire majeur : consommer un verre de pastis 42, c'est s'exposer a une vérité. Dès la dernière goutte avalée une « réponse » se forme s'pontanément dans l'esprit du consommateur. La véracité et l'évidence de cette réponse ne font aucun doute, mais le malheureux buveur n'a, par contre, pas la moindre idée de la question à laquelle elle corres'pond.

Il a été fait état, il y a quelques années de cela, d'un buveur de pastis 42 qui avait découvert les numéros gagnants de la Grande Loterie Ralthahix. Comme la réponse sur pastis n'incluait pas la date du tirage en question, le pauvre homme est actuellement en train de se ruiner en jouant la même grille toutes les semaines.

Le Frog-on-a-stick

Voilà un alcool que l'on ne vous sert pas

dans un verre. Le FoaS est bel est bien un crapaud, que l'on vous présente attaché à un long bâtonnet. Bien sûr il ne s'agit pas de n'importe quel crapaud : c'est un crapaud rosâtre de Braxitia. Ce batracien, gros comme une paume de la main, a l'étrange particularité d'avoir des excrétions épidermiques lourdement chargées en alcool et autres composants lui donnant bon goût. Par contre, la chair du crapaud rosâtre de Braxitia est toxique. Résultat les amateurs d'alcoolisation déviante ne rechignent pas à sucer ce crapaud qui n'en demandait pas tant.

Dans les bars où l'on sert du FoaS, les crapauds sont passés à l'étuve sur commande puis ligotés sur un bâtonnet. Le client suçote ensuite le batracien jusqu'à assèchement total. Il est de bon ton de ramener ensuite le crapaud au bar et, surtout, de ne pas le détacher. Il va sans dire que plusieurs ligues de défense des animaux militent contre le Frog-on-the-stick.

« cellule X », directement sous les ordres de Klam, le maître espion. Elle est chargée d'espionner les clients du Nebula, tâche dont elle s'acquitte consciencieusement. Mais elle commence à être tiraillée entre son devoir et ses sentiments pour Braddock. Elle sait que ceux-ci ne survivraient pas à la découverte de la vérité par le patron du Nebula, si attaché à son indépendance et sa neutralité...





à fombeaux ouverts

00'	2
002	_

RÉFÉRENCES :

Futur dK

THIRE DE L'ARTICLE :	AUTEUR(S): Orlanth
Neige, première partie : Come, come into my world!	
	ILLUSTRATEUR(S):
	CORRECTEUR(S):

RÉSUMÉ ET PRÉSENTATION DE L'ARTICLE

Orlanth, le créateur du Futur dK, nous propose ici la première partie d'une campagne en l2 épisodes... Nous n'en savons pas plus que vous et découvrirons les tenants et les aboutissants de cette histoire au fil des prochains numéros de Body Bag. Bonne lecture et bon jeu!





OBSERVATIONS ET-NOTES :			

2

COME, COME INTO MY WORLD

Où les personnages s'éveillent et découvrent un monde mort, sans sentiment et sans passion.

La première chose que les personnages ressentent en ouvrant les yeux est une douleur sourde, dans tout le corps.

Ils ont mal partout, leur corps vibrant sous les impulsions d'un sol légèrement tremblant. Leurs impressions faussées par les nausées, mal de crâne, impression de vide et de chute. De vagues souvenirs de cris, de coup, la douleur et une lumière éclatante comme un soleil.

Ils sont dans une caverne, il fait noir. Il fait froid. Les personnages sont nus par terre. Une lumière brille à quelques mètres. C'est assez faible. Une ouverture donne sur un couloir creusé dans la roche, faiblement éclairée par des sortes de coquillages lumineux incrustés dans les murs.

Le passage donne sur une nouvelle caverne d'une vingtaine de mètres de diamètre, pas très haute de plafond.

Par terre une boite métallique d'un mètre cinquante de long sur un mètre de large et autant de profondeur.

Des éboulis bloquent la seule ouverture.

La boite métallique est ouverte. A l'intérieur il y a plusieurs compartiments successifs, chacun s'ouvrant grâce à des clips situés sur les cotés de la boite (Fouille diff 10).

Dans le premier compartiment il y a une pile de vêtements épais ainsi que des paires de grosses bottes en cuir. Le tout adapté à la taille de chaque personnage.

Le deuxième compartiment comporte une grosse ceinture de cuir par personne avec une poche sur le coté comportant un boite à pilule. Cette boite contient 50 pilules rouges. Un jet de Toxicologie permettra de comprendre qu'il s'agit d'une sorte de médicament, appelé Antiobio, qu'il faut prendre une fois par jour. D'où vient cette information ? Le personnage concerné ne le saura pas.

Antibios

Les personnages-joueurs n'ont pas de système immunitaire. Pour compenser cela ils doivent régulièrement avaler une de ces pilules ou risquer d'attraper une maladie. Les effets exacts sont indiqués dans la partie Règles : La Santé.

Le troisième compartiment s'ouvre sur une épée courte flambant neuve, avec une garde pouvant s'ouvrir et contenant du fil de couture, deux aiguilles et une boite d'allumette. Le tranchant est dentelé, le tout ressemblant fortement à un énorme couteau de survie.

Création de perso

En attendant de savoir s'ils vont sortir de là, il est temps de parler un peu création de personnage. En effet, Projet: Neige est une campagne un peu spéciale, où les joueurs vont devoir se poser des questions pour découvrir, d'une part, qui ils sont, et d'autres part, ce qu'ils font là.

La création est donc un peu particulière.

Contentez-vous de donner des feuilles vierges aux joueurs. Puis inscrivez les points de caractéristiques et de compétences à part. Considérez que les personnages disposent de 4 atouts mais ils n'ont pas à les dépenser immédiatement.

Ensuite utilisez la règle suivante :

Chaque fois qu'un joueur tente une action avec une compétence qu'il n'a jamais utilisé il est autorisé à dépenser, avant le jet, jusqu'à 5 points dans cette compétence. Cela réduit d'autant son nombre de points à dépenser.

De même, s'il a besoin d'un atout à un moment donné, il n'a qu'à le dépenser puis à l'utiliser.

Ce système revient à créer le personnage à la volée, en fonction des besoins. Ainsi le joueur prend conscience de son personnage au fur et à mesure de sa création.

Aux joueurs de jouer maintenant.

La seule sortie se trouve derrière les éboulis. Le seul moyen d'y accéder est de prendre son courage à deux mains et de bouger les cailloux. N'hésitez pas à utiliser les règles de coopération décrites un peu plus loin.

La difficulté de base est de 30. Chaque demi-heure de travail permet de faire un jet et coûte 1d6 points d'énergie aux participants à l'effort. En cas d'échec, la tentative suivante voit sa difficulté réduite de 5.

Enfin une ouverture.

Un léger vent froid se fait sentir tandis que les plus courageux se risquent à la sortie. La lumière est faible, l'ambiance crépusculaire. Les personnages émergent à flanc de colline. Des arbres décharnés transpercent un manteau de neige fine et sale. Une petite pluie froide venant d'un ciel tout en nuance de gris achève de dépeindre un paysage sombre, désespéré.

3

2d6	Météo	Température	Durée
2-3	Temps calme pas de pluie	autour de 10 degrés	2d6 heures
4-6	Pas de pluie	8 degrés	2d6 heures
7-8	Pluie fine	6 degrés	2d6 heures
9-10	Neige	4 degrés	1d6 heures
11	Neige fondue ou pluie forte	4 degrés	2d6x10 minutes
12	Tempête de neige	grêle ou pluie diluvienne	1d6x10 minutes

Questions

Aucun personnage n'a de souvenir. Ni son nom, ni ce qu'il est ou ce qu'il a fait avant, ni qui sont les autres personnage. La première chose qu'il feront est sans doute de poser des questions, sur eux et sur l'environnement.

Voici quelques réponses :

Ils sont nus. Les hommes sont rasés de près, tous ont les cheveux courts. Leur peau, leurs yeux et leurs cheveux peuvent être indifféremment de n'importe quelle couleur humaine connue. Ils sont parfaitement formé, disposent d'un nombril, et d'organes en nombre correct et en place. Ils n'ont aucune cicatrice, si petite soit-elle et leurs dents sont parfaitement saines, quelque soit leur âge apparent.

A ce sujet, ils ont tous entre 20 et 35 ans.

Les vêtements qu'ils ont trouvé dans la boite sont chauds et pratiques. Il n'y a aucune marque visible et ils semblent faits d'une seule pièce de tissu solide.

Le couteau et la boite semblent être d'une technologie type 20ème siècle sans marque apparente.

Les arbres sont d'un type indéfini et n'ont pas de feuilles. Il y a quelques buissons rachitiques et épineux ici et là. Aucune trace de pas n'est visible.

Dans tous les cas, les personnages devront partir. Ne serait-ce que poussé par la faim. Pendant les premières heures, leur plus grand ennemi sera l'environnement. Il fait froid, ils n'ont rien à manger, aucune affaire, aucun moyen de mesurer le temps autre que leur fatigue et nulle part où s'abriter.

Il n'y a aucun bruit d'animaux. Pas de cris d'oiseaux, pas de bruissement. La seule vie se trouve peut-être dans le sol sous la forme d'insectes, très peu nombreux.

Les premières heures doivent être éprouvantes, les heures passant sans que le paysage ne change. N'hésitez pas à utiliser les règles de Survie pour leur en faire baver. Ils ne doivent avoir aucun repère, et se débrouiller avec les moyens du bord pour trouver de la nourriture, faire du feu et trouver un abri pour ce qu'il semble être la nuit. En effet, celle-ci n'apparaît que comme une baisse à peine perceptible de la lumière, un assombrissement qu'il est difficile de discerner sans en avoir l'habitude.

Méteo

Ce monde dispose d'une météo particulière. Il y fait toujours mauvais et les saisons ne semblent pas exister. Le temps le plus agréable possible est comparable à une journée d'automne pluvieuse de notre Terre. Le moins agréable peut inclure des tempêtes de neige, de la pluie en trombe et des glissements de terrain.

S'il est besoin de savoir quel temps il fait à un moment donné, utilisez la table ci-dessus.

La compétence Survie peut permettre de prévoir le temps comme indiqué au chapitre adéquat.

Lors de leur périple, qui devrait durer au moins deux jours, quelques évènements révélateurs surviendront.

LA RIVIÈRE

Les personnages entendront le bruit d'une rivière non loin. Il s'agit d'un simple cours d'eau où ils pourront se reposer et pêcher un peu.

S'ils s'arrêtent quelques instants pour se reposer, un jet de Perception (15) leur permettra d'entendre des grognements et des pas lourds. S'ils restent encore, ils verront apparaître un énorme animal, une sorte d'ours gigantesque mais complètement pelé. Des morceaux de peau déchirés pendouillent sur un corps malade laissant apercevoir les os et les muscles. Cet animal est complètement pourri, rongé par la maladie et affamé.

Si les personnages ne s'enfuient pas, il attaque. Soyez sans pitié, si un personnage doit être blessé gravement dans le combat, tant pis. La prochaine fois, ils feront plus attention.

L'ours malade peut être repoussé avec du feu (Jet d'Intimidation avec un bonus de +8 contre un jet de sauvegarde de l'ours) et il s'enfuira à la première blessure grave ou s'il subit plus de 20 points de dommages.

TROUVER À MANGER

Il est possible de manger en pêchant dans la rivière ou en chassant. Il existe un curieux gibier, une sorte de lièvre qui, s'il n'est pas tué rapidement, se met à pousser des cris strident extrêmement puissants destinés à rameuter d'autres prédateurs. Par exemple, les ours du paragraphe précédent.

Il est aussi possible de trouver des racines ou des champignons comestibles. Voir les règles de Survie pour plus de précisions.

PREMIER RÊVE

Lors de la première nuit, un des personnages fera un rêve particulier. Puissant et bizarre, ce rêve semblera n'avoir aucun sens. Choisissez un des rêves décrit dans l'aide de jeu correspondante et lisez le au joueur. Celui-ci ne peut rien faire d'autre qu'être spectateur.

Les rêves

Simple mélange d'idées surgies d'un cerveau malade, souvenirs enfouis d'une époque depuis longtemps disparue ou prémonitions fantasmées, les rêves sont une partie importante de la campagne. Leur rôle est de donner du grain à moudre à l'imagination des joueurs en leur faisant se poser des questions sur ce qu'ils sont et d'où ils viennent. Ils se doivent d'être colorés, étranges, pesants, drôles parfois. Ils doivent offrir une échappatoire au monde sinistre et mort que les personnages sont en train de parcourir.

Il y a un certain nombre de rêves possible décrits dans l'aide de jeu du même nom. Chacun dispose d'un ou plusieurs déclencheurs indiquant quand ce rêve doit intervenir ainsi que des indices sur son éventuelle signification. Ces indices ne devront normalement pas être donnés tels quels à moins que le personnage dispose de l'atout Rêve.

Les rêves doivent être donnés en aparté au joueur concerné et ceci de manière régulière. Placez au moins trois rêves lors de la première séance, puis distillez-les ensuite au fur et à mesure.

LA BÊTE

Au détour d'un chemin, les personnages apercevront des traces sanglantes en travers d'un immense sillon creusé dans la neige et la terre. En suivant cette piste, ils découvriront un humanoïde très particulier. Presque 3 mètres de hauteur, des muscles hypertrophiés et en surnombre surmontés d'une tête humaine de taille normale. La chose est torse nue à part deux grosses lanières de cuir, porte un vieux pantalon de toile et n'a pas de chaussure. Un morceau de bois de la taille d'un bras de charrette est enfoncé dans sa poitrine. Il est adossé à un arbre et halète en attendant la mort.

Il est agressif et plus faible que d'habitude mais si un personnage s'approche trop, un mouvement brusque de la créature peut tuer.

Avec beaucoup d'attention, de calme et de finesse, il est possible de s'approcher de la créature et éventuellement de la soigner. Des compétences comme Diplomatie, Impression, ou même Dressage peuvent faire l'affaire.

Il est possible de communiquer avec la créature pour apprendre ce qu'il s'est passé. Il parle avec une voix de gorge très prononcé et des mots très simple. Ses facultés sont celles d'un enfant de 4 ans qui n'aurait jamais vraiment appris à parler, attrapant et restituant quelques mots entendus ici ou là.

Sa blessure est très grave, et bien que son métabolisme en fasse un être d'une résistance hors du commun, il mourra d'ici quelques heures s'il n'est pas soigné par quelqu'un ayant l'habitude de ce genre de créature. Une pilule rouge pourra lui permettre de tenir une heure de plus.

Il pourra dire qu'il vient d'un village et qu'il a eu un accident. Maintenant il cherche l'ermite, une personne qui pourra l'aider.

En regardant les traces, le morceau de bois et/ou en remontant la piste jusqu'au lieu de l'accident, les personnages découvriront une fissure dans le sol, profonde d'une vingtaine de mètres et large de 8 mètres. Au fond gît une carriole défoncée ainsi que son contenu, des peaux tannées. Et pour la première fois, un être humain. Habillé de cuir et d'os et armé d'une sorte d'épée courte, son crâne a éclaté contre un rocher. Il est possible de descendre dans la fissure (Escalade 15, il faut réussir 2 jets) pour récupérer du matériel. Le corps désarticulé ne porte aucun tatouage ni indication.

L'ERMITE

Si les personnages décident d'aller voir l'ermite en continuant dans la direction indiquée par la créature, ils devront marcher trois heures avant d'arriver en vue d'une cabane en bois et en pierre. Personne ne se trouve à l'intérieur. Un personnage resté à l'extérieur se fera attaquer par le maître des lieux qui cherchera avant tout à l'assommer pour pouvoir l'interroger plus au calme.

L'ermite est un gaillard de grande taille aux muscles noueux, la barbe drue et l'air dangereux. Une cicatrice courant le long de sa gorge trahit son handicap: il est muet.

Si les personnages arrivent à l'amadouer et à communiquer avec lui, il acceptera de leur donner des indications. Il se sert pour cela d'une planche de bois sur lequel il inscrit des symboles, parfaitement compréhensibles, avec une grosse craie.

Si on lui parle de la créature, il prendra rapidement un sac en peau, le remplira de différents produits et se précipitera dans la direction du blessé. Sur place, il l'opérera et lui appliquera diverses pâtes et onguents avant de demander aux personnages de l'aide pour construire un brancard et l'emmener jusqu'à sa cabane.

L'ermite parlera de la créature comme d'une race appelée Traineur. Considérés par les habitants du village comme des animaux de traits, ils sont vu en tout points comme des outils. Personne ne cherche à les comprendre et communiquer avec eux reviendrait à essayer de parler avec une vache. Mais lui à compris qu'il s'agissait de créature intelligente et ce point de vue divergeant peut très bien être considéré par les joueurs comme étant une des raisons qui l'ont poussé à partir du village.

Ce Traineur était utilisé comme un gros cheval pour tirer une cariole, son occupant et sa cargaison vers un autre village pour y échanger des peaux contre de la nourriture ou du métal.

Si on lui pose des questions sur le monde, il ne pourra pas répondre. Il est né dans la communauté qu'il a quittée et n'est jamais allé bien loin.

LA MEUTE

Lorsque les personnages se décideront à aller au village, ils devront marcher encore quelques jours avant de vivre une nouvelle et éprouvante expérience, une rencontre avec la meute.

Cette entité se montre sous la forme d'une multitude de loups décharnés marchant lentement vers sa cible en grognant. Parfois il s'agit d'une nuée de chauve-souris ou encore d'insectes. Toujours nuisibles, toujours nombreux et toujours effrayant.

La meute apparaît n'importe où. Son arrivée est précédée par une chape d'ombre, comme si la nuit tombait d'un coup. Puis les personnages apercevront des yeux rougeoyants et des bruissements de feuilles. Enfin, les premières bêtes apparaîtront en grognant sourdement et encercleront les victimes. Si celles-ci ne fuient pas, la meute attaque.

Rencontrer la meute est une expérience difficile. Pour pouvoir agir normalement, il faut réussir un jet de Volonté contre 15 (voir les règles sur le pétage de plombs). En cas d'échec, c'est la fuite éperdue.

Sinon, la victime peut agir normalement. Si elle décide de combattre, les créatures ont des caractéristiques normales pour leur type mais les dégâts occasionnés sont répartis pour moitié en perte de points de vie et pour l'autre, en perte d'énergie. Toutefois, les victimes ne s'apercevront pas de cet état de fait et sembleront avoir été réllement blessées jusqu'au moment où elles pourront regarder leurs blessures au calme et s'apercevront qu'elles se sont auto-mutilées.

Manifestations

La meute n'est que l'une des manifestations hostiles que les personnages auront à vaincre sur ce monde. Ces manifestations sont le produit résiduel de l'énergie des anciens maîtres de cette planète. Souvent hostile mais pas toujours, ces émanations ont toujours un point faible qui permet de les repousser, de les contourner ou de les détruire.

Lorsque les personnages seront mal en point, fatigués et sans doute blessés, une boule en métal sera jetée au milieu de la mêlée. Elle s'ouvrira d'un coup en émettant un son strident extrêmement puissant, faisant fuir la meute. Toute personne ne s'étant pas protégé les oreilles subit l'effet Sonné comme indiqué dans les règles de combat.

Trois personnes feront leur apparition. De taille moyenne, habillés de vêtements de cuir, de fourrure et d'os, le visage recouvert d'un masque, ils sont armés de lances et de frondes.

Le plus grand ramassera la boule métallique puis pointera sa lance vers les personnages d'un air menaçant, leur intimant l'ordre silencieux de les précéder.

S'ils s'exécutent, ils seront conduits au village.

une aide de jeu pour le Futur dK

SURVIE EN MILIEU HOSTILE

Dans certains univers, la survie en milieu hostile est une composante importante. Vous voulez jouer un scénario où les personnages sont perdus en pleine montagne ou dans le desert sans eau ni nourriture ? Vous voulez inclure un peu de McGuyver dans vos aventures ? Alors ces règles sont pour vous.

La compétence Survie vous permet de résoudre la plupart des problèmes posés lorsque vous n'avez rien ou presque rien.

Dans le cas d'une campagne spécialement axée sur le sujet, vous pouvez en faire une compétence spécialisée. C'est à dire qu'elle monte normalement jusqu'au degré 5 puis elle se divise en branches dès le sixième point.

Vous pouvez donc avoir un personnage qui dispose de : Survie +5, Survie en montagne +8, Survie milieu désertique +7. Cela lui aura couté 5 points de compétence pour augmenter Survie de 0 à +5 puis 3 points supplémentaire pour Survie en montagne et encore 2 points pour Survie en milieu désertique.

FROID ET CHALEUR EXTRÊME

Pour chaque demi-journée passée dans un froid ou une chaleur extrême, il faut que le joueur réussisse un jet de Résistance contre une difficulté de 15+le nombre de jet déjà effectués.

La définition du froid ou de la chaleur extrême varie d'un maître de jeu à l'autre. Si vous voulez moduler, modifiez sim-

6

plement la durée séparant chaque jet. D'éventuelles protections accorderont des bonus sous la forme de dK de circonstances.

En cas d'échec au jet, le personnage perd 1d6 d'énergie qu'il est impossible de récupérer par le repos tant qu'il se trouve dans cette situation d'inconfort. Une fois atteint le seuil fatidique de 0 point d'énergie, le personnage s'écroule de fatigue.

Un ami qui aide le personnage ou un jet de Volonté contre 20 permet de continuer à marcher. Mais d'une part, la fréquence des jets est doublée, d'autre part chaque échec fait perdre 1d6 points de vie!

Une fois à 0 point de vie, chaque nouvel échec entraîne un jet sur la table suivante :

1D6	Effet
1	Rien
2-4	Extrémité gelée ou Insolation
5-6	Mort

Extrémité gelée: Déterminez aléatoirement la partie touchée. Celle-ci devra être amputée, cette action entraînant une séquelle provoquant la perte d'un point d'une caractéristique appropriée.

Insolation : Si le personnage n'est pas soigné et rafraîchit dans les heures qui suivent, il meurt.

Mort: Ben., mort quoi., Kaput.

FAIM

Chaque jour, un personnage doit pouvoir faire un repas et boire un litre d'eau.

S'il ne mange pas pendant trois jours ou ne boit pas pendant une journée, il perd automatiquement 1 point de Constitution et est considéré comme Mal en point.

Une fois arrivé à 0 points de Constitution, il perd 1d6 points de vie par période.

Arrivé à 0, il doit tirer un d6 sur la table suivante pour chaque nouvelle période de jeûne :

1d6	Effet
1	Rien
2-4	Séquelle, perte d'un point de Constitution ou de Psyché
5-6	Mort de faim ou de soif

Nourriture et abri

Il est possible de trouver à manger en chassant, en posant des collets ou en cueillant des fruits, racines, plantes et baies comestibles.

Une période de récolte de nourriture demande une demijournée de travail et autorise à tenter un jet de Survie contre 15. En cas de réussite, le personnage récupère l'équivalent d'un repas + 1 repas par tranche de 5 points de marge.

En fonction de la méthode, de l'environnement et des outils utilisés, vous pouvez ajouter ou retrancher des dKs de circonstances.

Une fois la nourriture obtenue, il est possible soit de la manger directement soit de la cuisiner si on dispose du matériel nécessaire.

Un jet de Cuisine contre 15 permet de produire un repas efficace et nourrissant rendant 1d6 points de vie et d'énergie aux heureux consommateurs.

Une fois repus, il faut penser à dormir. La plupart du temps, dormir sans abri et/ou dans des conditions de repos difficile réduit le nombre de points d'énergie et de points de vie récupérés pendant la nuit. En fonction de la météo et du degré d'inconfort, divisez la récupération par deux ou annulez-la complètement.

COOPÉRATION

Lorsque vient le temps de travailler sur un projet commun, il est possible de s'entraider en utilisant la règle suivante :

Désignez un leader pour diriger l'action, le mieux étant de prendre le plus compétent. C'est lui qui lancera le jet de compétence. Chaque personne apportant son aide lui fait gagner un dK de circonstance par tranche de 5 degrés d'une compétence utile pour l'action en cours. Cette compétence d'aide n'est pas forcément la même que celle du leader.

Il même possible d'utiliser cette règle si un personnage dispose d'une compétence particulière pouvant aider à la réussite d'une autre compétence.

Trois personnes montent un campement pour la nuit sous une tempête de neige. Le leader a la compétence Survie à 8. Ses deux compagnons ont 4 degrés en Survie.

Le leader fera son jet à +8 avec un bonus de 2dKs de circonstances.

Règle bonux : Ce système peut aussi fonctionner avec les jet de Perception pour éviter que toute la table tire les dés, ce qui peut alourdir les scènes. Dans ce cas, faites un jet de la compétence la plus haute en ajoutant un dK de circonstance par tranche de 5 points de compétence possédée par les autres membres.

ÉQUIPEMENT ET QUALITÉ

Passons maintenant à la gestion de l'équipement en environnement hostile. Celui-ci est, par définition, rare et fragile.

Pour simuler ceci, nous allons ajouter une caractéristique Dégradation aux objets.

Un objet avec une dégradation de 0 est neuf. De dégradation 1, il a déjà été utilisé et présente des traces d'usure. Avec 2, il est bien abîmé et risque de se casser à tout moment. A 3, les morceaux ne tiennent ensemble qu'avec de la salive et du scotch. L'objet peut tomber en morceau au moindre effort.

La plupart des objets ont une dégradation variant entre 1 et 2. A chaque fois qu'un 1 est tiré lors d'un jet de compétence impliquant l'utilisation de cet objet ou lorsque vous décidez qu'il a été particulièrement maltraité, le joueur doit lancer un nombre de d6 égal à la dégradation de l'objet. S'il fait au moins un 6 l'objet se brise. Dans le cas contraire, la dégradation augmente de 1. Si elle dépasse 4 l'objet est définitivement détruit.

Les compétences de connaissance, Survie ou encore la compétence Mécanique, permettent de réparer un objet abîmé ou cassé. La difficulté de base est de 15 mais elle est augmentée d'un nombre de dKs de circonstances égal à la dégradation de l'objet. En cas de réussite du jet, un objet cassé revient à la dégradation qu'il avait avant de se briser.

Un objet abîmé perd un point de dégradation. Il n'est pas possible d'améliorer la qualité d'un objet au-delà de ce qu'il avait au départ.

Pour réparer quelque chose il faut bien entendu des outils, eux-mêmes éventuellement soumis aux règles de la dégradation.

En ce qui concerne les armures, la règle est un tout petit peu différente. Il faut tester sa dégradation à chaque fois que la personne qui porte l'armure encaisse une perte de 10 points de vie en un coup.

CONSTRUCTION ET FABRICATION DE FORTUNE

Il est possible de fabriquer des armes, des armures ou des outils en utilisant les matières premières trouvées dans la nature comme les Os, la peau, les tendons, le bois, le cuir etc..

Pour fabriquer un objet, déterminez une difficulté de base en fonction de son type, amateur (15), professionnel (20) ou brutasse (25). Vous trouverez quelques exemples ci-dessous.

Il s'agit de la difficulté de création de l'objet en utilisant la compétence Survie. Utiliser une compétence de connaissance ou d'artisanat spécifique permet de réduire la difficulté de 5 points.

La dégradation d'un objet de fortune est de 2.

Armes de fortune			
Nom	Dégâts	Difficulté	Notes
Lance-pierre	1d6	amateur	
Arc	2d6	professionnel	
Lance	2d6	amateur	
Atatl	+2	amateur	Permet d'utiliser une lance à grande distance et avec plus de force.

Armure de	fortune			
Nom	Prot.	Enc	Difficulté	Notes
Fourrure	3	0	amateur	
Cuir	5	-2	professionnel	
Plaques de bois durci	+3	-2	professionnel	Se dégrade vite, il faut effectuer un test à chaque fois que l'utilisateur perd 5 points de vie en un coup. Peut être ajouté à n'importe quelle autre armure.

QUELQUES JETS DE SURVIE CLASSIQUE

Il est possible d'utiliser sa compétence de Survie de bien des manières. Le tableau suivant pourra vous donner quelques idées de difficulté à imposer aux joueurs.

Action	Difficulté	Effet
Construire un abri pour une personne	15	Permet de récupérer ses points de vie et d'énergie normalement.
Faire du feu	15	Permet de cuisiner, de se tenir au chaud et d'éloigner (ou d'attirer) les bêtes.
Fabriquer une outre avec de la peau imperméabilisé à la graisse	20	Permet de conserver de l'eau.

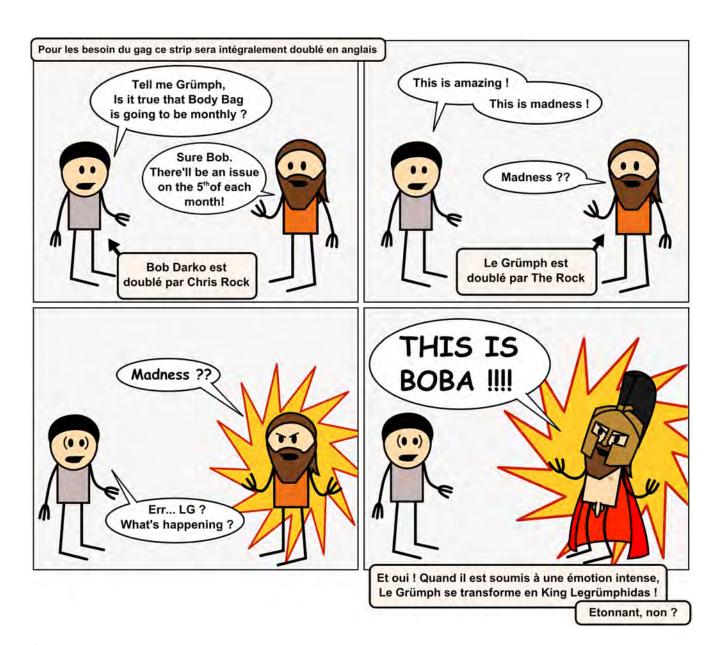
CONCLUSION

Et bien en voilà de nouvelles manières de martyriser vos joueurs! Ces règles ont été créés pour le FuturdK mais sont utilisables quasiment telles quelles pour n'importe quelle version du dK system, juste en changeant les caractéristiques et compétences utilisées.

La prochaine fois, nous parlerons d'un chapitre hautement intéressant : Comment gérer les bobos et les soins dans un environnement hostile. Vous aimiez le gritty ? Voici le gore'n'gritty!

A bientôt!

Yannick Polchetti. futurdk AT free POINT fr



Le bureau du Coroner

En direct de la rédaction de Boba!

SIGNES D'ÉVOLUTION

Au premier plan de l'actualité Doesque, nous vous invitons dans ce second numéro de Body Bag à découvrir Mantel d'Acier, un univers techno-fantasy faisant la part belle à l'aventure, grâce à un kit de démo complet. Paysages sauvages, villes exotiques, monstres mythiques et robots géants mûs par la magie... A jouer avec la musique de Joe Hisaichi dans les oreilles! Mantel d'Acier est la traduction, totalement remaniée, d'un jeu anglais, Cloak of Steel. Le Grümph et Matthieu « Myrkvid » Destephe, ne se sont en effet pas contentés de traduire l'ouvrage, mais

bien de le réorganiser, de le compléter, de le réécrire. Le tout est entièrement illustré par Le Grümph et au moment où vous lisez Boba, ça ne devrait plus tarder à atteindre les boutiques.

Après Plagues, c'est donc le second livret univers dédié au dK System, dans un genre toutefois bien différent. Nous espérons que cette diversité vous séduira. Le bouquin est, excusez moi du terme, bourré jusqu'au à la gueule! A tel point que nous avons dû augmenter la pagination prévue, la passant de 144 à 160 pages. Plein de matériel, qui sera complété par un ambitieux suivi en ligne. En effet, une campagne épique en dix épisodes, pleine de fureur et de bassesses politiques, sera développée au long des prochains mois. Vous trouverez dans le livre de base le cadre descriptif et les enjeux de cette longue aventure dont les épisodes seront publiés gratuitement en pdf.



On continue avec le dK puisque le Bestiaire est prévue pour les fêtes. Ce sera un petit bouquin ludique de 64 pages, accueillant 80 bestioles illustrées par l'excellent Greg « Lowfé » Guilhaumond. Puisqu'une image vaut mieux qu'un long discours, voici un avant goût de ce que vous trouverez dans cet ouvrage.

Et nous voilà déjà en 2008! Nous prévoyons deux grosses parutions pour le premier semestre. Pas la peine de nous aventurer au-delà pour l'instant, il faut bien garder quelques surprises.

Tout d'abord, Hellywood. Oui, il y a un peu de retard, le jeu étant originellement prévu pour cette fin d'année 2007. Mais il sera bel et bien en 2008. Hommage aux romans et aux films noir « hardboiled », Hellywood vous offrira d'explorer les rues mal famées d'Heaven Harbor, en 1949. Flic, truand ou les deux, qu'importe : vous serez avant tout un tough guy, un dur qui ne répond qu'à sa propre morale. Ici, on ne cherche pas à sauver le monde, juste sa peau! Et lorsque l'on sait que des créatures démoniaques sont prêtes à tout pour vous faire plonger dans l'abysse, ça n'a rien de simple. Hellywood, c'est un peu le croisement entre le Dahlia Noir et Angel Heart.

Le bouquin de base comportera une description complète d'Heaven Harbor et ses personnalités, un système de jeu original et plusieurs scénarios. Il sera principalement illustré par Pierrick « Akhad » May. Nous prévoyons également un suivi conséquent. Pour en savoir plus sur Hellywood, deux

possibilités. Tout d'abord, nous en reparlerons naturellement ici-même, et ce dès le mois prochain. Ensuite, le jeu dispose déjà de son site dédié, Whispers (http://www.hellywood.fr), du nom du torchon à scandale le plus vendu d'Heaven Harbor. Du background et des inspis sont d'ores et déjà en ligne.

Reste le gros morceau : Bloodlust, nouvelle version, est également prévu pour le premier semestre 2008. Il s'agit bien sur du mythique jeu de Croc. On se souvient tous de sa boîte illustrée du magnifique Death Dealer de Frazetta. Vous pourrez donc (re)découvrir le monde sans pitié de Tanaephis dans cette nouvelle édition pourvue d'un nouveau système de jeu baptisé Metal. De nombreux tests se déroulent depuis plusieurs mois pour l'affiner. Au commandes : le Grümph et les animateurs du site bien connu des fans du jeu, le Mois des Conquêtes, Rafael et François. Côté illustrations, nous avons

le plaisir d'avoir parmi nous Christophe Swal. Il présente des croquis de son travail sur son blog (http://artsilencieux.blogspot.com).

Bien entendu, nous ne manquerons pas de revenir sur Bloodlust au sein des prochains Boba. Pour cette fois, il est temps de fermer la porte de la morgue... Bon jeu à tous!



Dans les tripes



HIGHLANDER, ULTIMATE EDITION. UN FILM DE RUSSELL MULCAHY, CHEZ STUDIO CANAL.

Il y a des jours où la nostalgie est la plus forte. Elle vous fait acheter le dvd d'un film pourtant vu, revu, connu par cœur, et que vous possédez déjà! Mais bon, il est écrit « ultimate edition » sur la jolie boîte métallique et on nous promet des tas de choses jamais vues, alors ça permet de justifier son achat.

Revoir Higlander aujourd'hui, c'est se rendre compte à quel point Russell Mulcahy réussit une difficile alchimie visuelle sur une mythologie épaisse comme du papier à cigarette. On imagine sans peine les maux de tête des scénaristes censés donner une suite explicative à ce film dont le « background », pour parler rôliste, est si dramatiquement léger.

Non, mais honnêtement... N'importe quel MJ se ferait jeter de sa table s'il accordait aussi peu de profondeur à son univers de jeu. Des immortels, qui le sont sans qu'on sache pourquoi, se cogne sur la gueule à coups d'épée à travers les âges pour un prix dont on ne sait rien (et eux non plus !). Tout au plus aurons nous droit à la fin à une vision brouillonne et vaguement christique du fameux prix : « Je sais tout, je suis tout ! ». OK... Certains de ces gusses sont nés il y a plus de 2000 ans et d'autres au $16^{\text{ème}}$ siècle. Pourquoi ? On ne sait pas. Ils n'ont pas le droit de se battre sur un sol sacré, concept aux limites gentiment floues. Pourquoi ?

On ne sait pas. Chaque immortel tué rend son exécuteur plus fort : c'est le « quickening ». Le même quickening permet à l'immortel de sentir les battements du cœur d'un cerf. Mais ce pouvoir ne sera ni expliqué ni même utilisé. Mais on s'en fout ! Voir Lambert et Connery courir sur une plage écossaise, c'est vachement joli !

Highlander, c'est exactement cela : la domination sans partage de la forme sur le fond. Un fond qui ne sert que de prétexte à la mise en image aérienne et virevoltante mais jamais brouillonne d'un Mulcahy qui ne fera jamais mieux. Les critiques fines gueules ont parlé de « film clippesque », comme s'il s'agissait d'une sorte d'abâtardissement du cinéma. C'est oublier que le cinéma, c'est avant tout de l'image et du son, deux domaines où Highlander excelle. Il impose des codes et des artifices encore utilisés, voir plagiés vingt ans plus tard. Qui n'a pas pensé aux ruelles bleutées et enfumées du New York d'Highlander en décrivant le World of Darkness à ses joueurs? Qui n'a pas immédiatement vu son imagination passer en surmultiplié à l'image de ces deux hommes s'affrontant à l'épée dans un parking souterrain? Comment oublier le frisson des flashbacks et de leur transition, le romantisme des paysages écossais, l'impact du Quickening dont le seul intérêt est de faire péter les vitres des bagnoles avec de jolis éclairs bleus ? Ajoutez la musique de Queen et de Michael Kamen, un héros romantique et torturé aussi classe en kilt qu'en imper-baskets, un méchant d'anthologie, Le Kurgan, pure icône hard rock et un mentor diablement classe et vous obtenez l'un des films les plus « sensoriels » qui soient.

Alors forcément, ce genre de recette miracle, ça se périme rapidement. Tout ce qui s'en inspirera directement aura l'air artificiel et réchauffé, à commencer par les suites et la série de ce qui n'aurait jamais dû devenir une franchise. Pourtant, malgré que tous ses effets soient désormais éventés à force de repompe, l'original reste étonnamment frais.

Mais au fait, et cette fameuse edition? Et bien ne comptez pas sur elle pour justifier votre coup de nostalgie: elle n'a d'ultimate que le nom. La version européenne « longue » n'est en rien une nouveauté et de toute manière, elle n'ajoute quelques pouillèmes d'image à des scènes déjà existantes, à l'exception d'une visite au zoo sans intérêt. L'image est la même que sur l'édition précédente et les bonus n'ont rien de définitif. Il va falloir trouver un autre prétexte!

Emmanuel



HALLOWEEN, DE ROB ZOMBIE

La vague actuelle des remakes de films fantastiques n'a pas épargné les œuvres de John Carpenter. Après Assaut et The Fog, avant New York 97, c'est Halloween qui est sorti dans les salles françaises en octobre. Aux commandes de cette relecture des premières exactions du boogeyman Michael Myers, Rob Zombie. Un choix sacrément intéressant tant les deux précédents longs métrages du rocker, House of 1000 Corpses et The Devil's Rejects, étaient passionnants, foisonnants et sincères.

Rob Zombie fait le choix de construire son film en deux parties bien distinctes. La première s'attache à l'origine du mal en présentant le jeune Myers et son entourage familial pour le moins dysfonctionnel, alors que la seconde suit l'évasion et les assassinats d'un Myers devenu la redoutable machine à tuer muette que l'on connaît.

La première partie se révèle la plus passionnante. Là où Carpenter avait joué la carte de l'effacement total de l'humain derrière le monstre, n'éclairant jamais les motifs derrière les actes de Myers, Zombie décrit la lente transformation de l'humain, un gamin perdu dans un environnement brutal, en monstre. L'amour de Zombie pour les freaks, déjà prégnant dans ses deux précédents films, est ici à nouveau évident. On est avant tout fasciné par la lente régression de Myers, son mutisme de plus en plus prononcé qui accompagne l'effacement progressif de son visage, d'abord derrière ses cheveux puis derrière les masques qu'il ne quittera plus. La folie finit par phagocyter tout son être jusqu'à le faire disparaître derrière une fonction primale, coupant définitivement Myers du reste de l'humanité.

Zombie prend donc le risque d'humaniser (sans nécessairement l'excuser) l'une des silhouettes les plus monolithiques du cinéma d'horreur. L'ange du mal désincarné de Carpenter perd forcément en abstraction et en terreur pure ce qu'il gagne en complexité. Et c'est indéniablement un bon choix, Myers étant devenu au fil du temps une icône bien fatiguée en

raison d'une surexploitation de licence. Pouvait-on seulement revenir à la pureté du concept de l'Halloween original ?

En comparaison, la seconde partie est moins percutante, moins éprouvante. Compressant dans une moitié de métrage ce qui était l'essentiel du film original, Halloween va vite, peut-être trop. Sans possibilité de poser ambiance et repères, le film n'atteint pas la qualité de lecture de l'espace du film de Carpenter. Exit aussi une bonne partie des obsédantes apparitions de Myers, épiant ses futures victimes, qui renforçaient l'impression d'ubiquité du tueur. Ainsi ses plans fabuleux où la caméra, placée derrière Myers épiant Laurie et ses amies au volant d'une voiture, transformait le spectateur en voyeur complice. L'action reste efficace et intense, ne jouant d'ailleurs pas forcément dans la surenchère graphique mais Halloween n'est pas le slasher ultime que l'on pouvait imaginer.

Juger le film à l'aune de son prédécesseur est forcément injuste, surtout quand le dit original est le mètre étalon du slasher, un genre qu'il a quasiment créé. Mais si la comparaison est inévitable, elle n'efface en rien les qualités propres au film de Rob Zombie. Ce qu'on attend d'un réalisateur, c'est qu'il fasse des choix et s'y tienne. Zombie en fait plusieurs, radicaux et surprenants et c'est sans grande difficulté qu'Halloween dépasse le statut peu enviable de remake lambda pour acquérir sa personnalité propre. L'émotion surgit là où on ne l'attendait pas forcément, notamment via le magnifique personnage de la mère de Michael. A l'image du Dr Loomis, déchiré entre la compassion pour l'enfant perdu (« I failed you, Michael ») et sa résolution d'arrêter pour de bon le tueur, devenu l'incarnation du mal absolu, Halloween est une œuvre schizophrène.

Emmanuel

QUEEN OF THE ORCS (LIVRE 1). KING'S PROPERTY

Auteur : Morgan Howell Poche: 315 pages

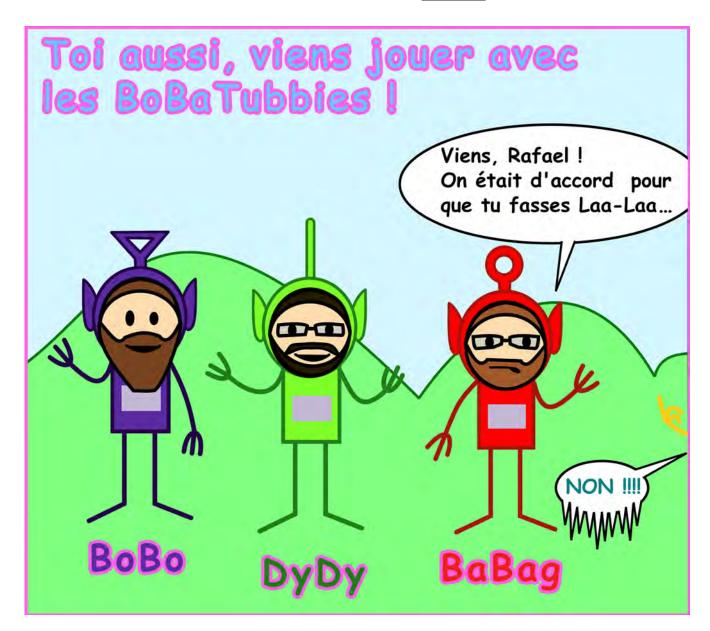
Éditeur : Del Rey Books (juillet 2007)

Langue : Anglais ISBN-10: 0345496507 ISBN-13: 978-0345496508 Prix : 5.43 euros, 6.99 \$

Travaillant sur Plagues, inévitablement, je me suis demandé comment traiter les Hordes. Joueur hordeux à World of Warcraft, j'ai tendance à voir les orcs, les trolls et autres géants comme les Klingons de Star Trek : violents, mais honorables. C'est dans ce sens que je me dirigeais.

En remarquant Queen of the orcs sur une étale, je me suis laissé tenté pour voir s'il y avait d'autres éléments à développer à propos des Hordes. Et la réponse est oui. Bien entendu.

Morgan Howell, dans le premier tome de sa trilogie, nous propose une trame à pleurer de banalité. Une pauvre fermière des collines, Dar, est enlevée par de méchants soldats, partant pour une mauvaise guerre, au nom d'un roi tout à fait rébarbatif. La pauvre va devoir ruser pour éviter le viol, prendre sous son aile une gamine promise au même sort, et patati et patata. Les



hommes, dans les deux premiers tiers du roman, sont tous plus affreux que méchants. Les femmes, elles, rampent pour être protégées, se trahissant les unes les autres pour survivre. Bref, une histoire du niveau des romans à l'eau de rose.

Sauf que.

Les femmes servent les orcs. Ces derniers, obéissants à leur reine, accompagnent les hommes à la guerre. Et l'essentiel du livre consiste en fait à la découverte de la langue, puis de la civilisation orc. L'histoire est tellement transparente que l'auteur en profite pour développer les créatures et leurs coutumes. Les hommes considèrent les orcs comme des bêtes... et réciproquement. Au fil de la lecture, il apparaît évident qu'Howell s'est inspirée de certains comportements amérindiens pour dépeindre les orcs. Avec un manichéisme parfois un peu agaçant, elle rabaisse les hommes pour mieux mettre en valeur les créatures. Mais comme le style est simple, aussi simple que l'histoire d'ailleurs, on pardonne rapidement ce point de vue pour mieux explorer les aspects intéressants de l'univers orc.

Car il faut être très honnête à ce niveau, l'écriture n'est pas la plus grande qualité de ce premier opus. Lourdeurs, imprécisions, descriptions très vagues, en arrivant à la fin du roman, je me suis rendu compte que je ne savais même pas à quoi ressemblait l'héroïne! Encore une fois, ce n'est pas si grave puisque l'intérêt principal, ce sont les mystérieux orcs et leurs coutumes. D'ailleurs, l'auteur s'attache tellement à cet élément, qu'elle donne un petit glossaire linguistique à la fin du bouquin.

Bref, vous l'aurez compris, ce n'est pas le livre du siècle, tout juste un roman de l'été (sorti directement en paperback à 7\$, sans promotion particulière). Les personnages ne sont pas assez attachants et l'histoire sans intérêt. Pourtant, si vous souhaitez développer une civilisation de peaux vertes originale dans votre campagne, vous pourrez reprendre presque mot à mot les informations de ce livre. De plus, la fin, très artificielle, promet d'en savoir encore plus sur les orcs et leur mode de vie. Je vous en parle depuis la morgue le mois prochain.

Docteur Bénito



Mais avant d'entrer dans le vif du sujet, peux-tu te présenter un peu ?

J'ai 43 ans. Je bosse dans la communication et je réside à Nantes. Je suis surtout très flatté de participer au second numéro de body bag à qui je souhaite une longue carrière.

Je joue au jdr depuis plus d'un quart de siècle. J'ai participé à monter des clubs, des conventions, des CD d'ambiances, des GN, des zines... Depuis 5 ans, je fais partie du comité directeur de la section jeux au festival de SF les Utopiales, où les animateurs font jouer de 4000 à 5000 personnes en 4 jours. Plus récemment, on m'a proposé de participer au colloque de Bob l'Eponge, une convention pure jdr à l'ancienne. Ma dernière invention c'est Raiders of Adventure, un zine orienté aventure et fantastique, genre pulp années 30.

Alors Raiders of Adventure? C'est quoi, ça vient d'où?

Raiders vient d'un coup de foudre pour Arkéos!

Cela faisait des années que j'écrivais des scénarios d'aventure à partir des règles de l'Appel de Cthulhu, mais personne ne sortait le jeu dont j'avais envie. Alors quand j'ai vu Arkéos, j'ai su que l'heure du pulp avait sonné!

Je suis entré en contact avec Christian Grussi, le boss d'Indie-RPG, qui était enthousiasmé par le projet. Nous continuons d'ailleurs à bosser ensemble sur de nouveaux projets et sommes assez complémentaires je trouve.

Je voulais faire un support où chaque page soit une aide de jeu ou une inspiration et plonge le lecteur dans l'ambiance pulp. En cela, le premier numéro est une réussite. Pour les deux suivants, j'ai proposé du background en lien avec des scénarios plus aboutis et une campagne complète pour l'Appel de Cthulhu en deux parties.

Dans chaque numéro, j'ai essayé de présenter le pulp dans ces deux genres majeurs : l'aventure exotique, avec La Prisonnière de Kim Koonan ou Baron l'Emporte, et une ambiance plus « urbaine » avec le cycle des Fils du Siècle Dernier.

J'ai surtout voulu raconter des histoires où les joueurs peuvent se lâcher comme durant le naufrage de porte-avions de glace stalinien ou contre les machines infernales du Siècles Dernier. Même chose à propos des intrigues des pirates de Kim Koonan ou de Baron l'Emporte, qui ont été de réels moments de plaisir à écrire.

Quid du n°1 mon bon monsieur?

Le premier numéro est officiellement épuisé. Les heureux acquéreurs de la version papier disposeront bientôt d'un véritable collector car il est toujours demandé, mais ne sera pas ré-édité. Je n'ai pas tranché quant à une éventuelle carrière numérique.

Roa utilise le système l'Appel de Cthulhu, soit le système Arkéos. Mais Arkéos ? C'est nouveau cette passion ?

Je suis fan absolu de l'Appel de Cthulhu. D'abord pour son univers et ensuite pour ces règles, qui permettent de faire à peu prés tout sans se prendre la tête. Je suis avant tout un scénariste et quand on a trouvé un système qui nous convient, on en change pas. J'ai apprécié Polaris, Dead Land, Fading Suns... mais toujours en adaptant au Basic System. Seule exception donc: Arkéos. Car je l'ai trouvé d'une simplicité et d'une efficacité redoutables. En plus, le mécanisme convenait tout à faire au genre pulp. Mais le système ne suffit pas. Arkéos a su proposer une ambiance et s'inspirer de histoire passée pour proposer un univers foisonnant. Cela me correspondait bien car j'ai toujours estimé qu'il y avait des choses extraordinaires à découvrir dans l'univers qui nous entoure, même si j'apprécie les univers imaginaires.

Tu penses que la campagne en entier est jouable en combien de parties ?

Les tests ont été réalisés en une quinzaine d'heures. Mais les joueurs se sont pas sortis de l'intrigue essentielle. Aussi, je pense qu'avec une préparation complémentaire, un meneur peut aisément ajouter une soirée ou deux au bouclage de cette histoire.

Y a-t-il des conseils que tu puisses donner?

Nous sommes à la frontière de l'Appel de Cthulhu et l'Arkéos. Le meneur peut jouer sur le domaine de l'aventure épique et l'instant d'après, faire sombrer les joueurs dans la paranoïa la plus complète. Ils ne savent plus à quelle sauce ils vont être mangés et évitent de foncer tête baissée vers le danger.

A la fin de la première partie, à Londres, les joueurs haïssent véritablement le grand méchant, Tarlik Kemral, un manipulateur dont je suis très fier. Ils ont vraiment le sentiment de ne pas avoir pu empêcher le dénouement. Cela les rends encore plus acharnés durant la seconde partie, qui se déroule en Syrie.

Je conçois que la première partie soit plutôt linéaire, mais elle réserve de véritables émotions et de grands moments d'angoisse aux aventuriers. La seconde partie respire la grande aventure. L'un de mes joueurs interprétait un officier français et avait trouvé le moyen de pénétrer dans le désert avec un détachement de chameliers armés.

RoA 4? Le fils de la vengeance? Tu bosses sur quoi là?

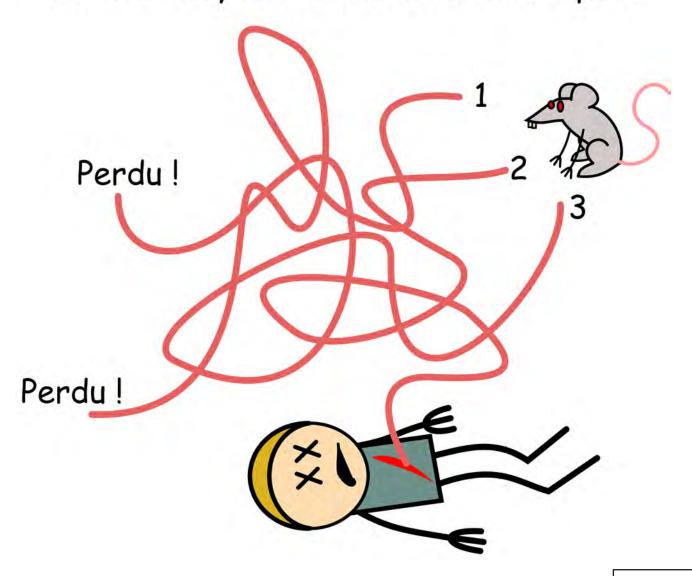
J'ignore si Raiders of Adventure 4 verra le jour. J'en ai très envie car le public est à chaque fois au rendez-vous et que c'est l'un des derniers mag papier produit aujourd'hui en France. Mais on m'a fait une proposition que je ne pouvais pas refuser. Un grand rêve de joueur. Le genre de chose qui n'arrive qu'aux autres... Chut.

Raiders of Adventure #2 et #3 sont disponibles chez Ludik Bazar, Cassendre.com ou par correspondance :

Samuel TARAPACKI 20 CHEMIN DE LA MONTEGUERE 44700 ORVAULT 7,50 euros le numéro. port compris.

Chèque à l'ordre d'Encre Noire.

Aide Skizzy le rat à trouver son repas!





OBSERVATIONS ET NOTES :

a fombeaux ouverts

1	1	1
0	()	/

RÉFÉRENCES :

Patient 13

THE DE L'ARTICLE :	AUTEUR(S): Raphael "Seagull" Andere
Réminiscences	- Cyrtai Sayuu ruus
	ILLUSTRATEUR(S):
	<i>lkaar</i>
	CORRECTEUR(S): *Yno
RÉSUMÉ ET PRÉSENTATION DE L'ARTICLE :	
Vous ne rêvez pas voici une aide de jeu pour Patier sous une plinthe, portée par quatre carfards bleus guidés	nt 13. Elle est parvenue jusqu'à vous par les interstices, par un cafard vert. Un signe qui vient de l'extérieur
	A THE
	-

2

QUE SONT-ELLES?

A leur arrivée dans l'hôpital, les nouveaux patients sont amnésiques. Ou presque : certains ont gardé des bribes de souvenir, des fragments de mémoire, qui sont autant de moyens d'accéder à leur passé, à leur rôle dans l'Hôpital... A condition de les déchiffrer. A condition de les croire.

POUR LE JOUEUR

Ces réminiscences sont des pistes d'intrigues personnelles centrées autour de son patient : une longue quête s'offre à lui pour tenter de comprendre le sens de ces mystérieuses intuitions, et surtout répondre à la question fondamentale : sontelles vraies ?

Elles sont aussi des propositions de roleplay ; pour les Supérieurs, elles sont des symptômes de la folie qui abrite les personnages, auxquels ils donnent des noms savants : délire de persécution, dédoublement de personnalité, pulsion meurtrière, hallucinations, troubles obsessionnels, etc.

Enfin, elles peuvent inspirer des signes particuliers lorsque le Sain d'esprit sera devenu un Atteint.

Pour LE Docteur

C'est lui qui décide de la part de vérité que contient chacune des réminiscences. Il peut s'en servir pour créer de nouveaux mystères dans son hôpital, bouleverser encore davantage les perceptions des patients.

Il peut aussi utiliser les réminiscences qu'il n'a pas données aux joueurs comme des idées de scénario, à la manière des bruits de couloir présentés dans le livre de base.

Comment les utiliser ?

Le Docteur doit découper les 39 languettes de papier sur lesquelles sont inscrites les réminiscences, et en faire tirer une, au hasard, à chaque joueur au début du premier scénario. En principe le joueur montre la réminiscence qu'il a tirée au Docteur, mais une variante intéressante consisterait à jouer en double aveugle – le Docteur ignore quels souvenirs ont les patients, les patients ignorent s'ils sont vrais.

Le Docteur peut aussi donner d'autres réminiscences au fur et à mesure des scénarios, à l'issue d'épreuves symboliques, ajoutant ainsi un objectif secondaire à sa campagne : reconstituer sa mémoire – ou se forger de nouvelles illusions.

JE NE DOIS SURTOUT PAS ME TACHER. SINON 13S LYCH3S JINIUONI AVU M3 03A0U3U

IT FAUT QUE JE PRÉVIENNE LE POISSON MORT.

11 N3 TAUT GAS DU'IJS M3 VOIBNT. TE N'AI bas le duoil d'Elle ici JE SOURCE EN TUEP EN ENNOSREP IN NEIR TE SOURCE IN NEIR TE SOURCE DE SOURCE

11 N'Y A RIBU Á TAIRIS GOUR J'SMASCHAIN. TE MONUSAI FE 13 OCLOBUE BUOCHAIN

EBLOW, DOLEUG RAP EÉLÖRTNOC ENHICAM ENU TSE'C

SINON TOUT S'35 BONDEL'S THE DOIS BY SINON TOUTS S'35 BONDEL'S THE BON

TE BOISSON WOLL A AOFE WES CANCHEWARS

L'HÔPITAL, C'EST L'EXTÉRIEUR. 31 INA3US3W3N1

RIMNOM LSE'C RIMROD SIOC BINGOD

SRUEIRÉPUS XVA ECNAIFNOC ERIAF SIOD EJ RIRÉUG RUOP JE SAIS EON

JE DOIS JOUER LA MÉLODIE DU POISSON MORT. donu 19 ujaji113u

SURTOUT PAS DE BLANC. CAM ND BNEFNOC AF 12E,C

JE DOIS PRENDRE PLUS DE PILULES.

 CE N'EST QU'UN RÊVE. 13 QOIS W3 X3A3H713X

IT FAUT QUE JE TROUVE LE POISSON MORT.

\$ 35 12 17 33 14 23 13. \$480 1 \$49 16 74 18

SEUGRAM AL ETROP IUG IULEC IT LAND AL ETROP IUG IULEC

TIO TAO TIO TAO LE COIS L'ARRÊTER AVANT LA TREISTÉME HEURE.

MON CORPS EST RECOUVERT DE TATOUAGES INVISIBLES. 175 WONLHANT 73 CHAWIN

JE DOIS RÉSOUDRE L'ÉQUATION AUX 13 INCONNUES. 23773 ON JOISSON WOUL

JE DEVAIS FAIRE UNE CHOSE IMPORTANTE POUR SAUVER LE MONDE. WAIS ('AI OUBJI)

IL FAUT QUE JE TIRE LE NUMÉRO 13.

LA RÉPONSE À LA QUESTION EST : 4 À GAUCHE, 9 À DROITE. 13 N3 QOIS 74 X3N373X Y d3XSONN3

LE MOMENT VENU, JE DEVRAI ME SACRIFIER. JOHNE MONTH

IL NA REVUORTA DU'A TROUVAR LA GORTA. TE WOL DE LASSE EST : BETANZAD

STHEITAP SERTUR SED TIRPSE'L SHAD HOITANICULLAH ENU'UQ SIUS EN EJ

ON A IMPLANTÉ QUELQUE CHOSE DANS MON CRÂNE. DATONT CHOST DE CONTROL DATONT DE CONTRO

(3 J'AI OUBJIÀ, MAIS (3 SAIS DU'IJ NA DOIT GAS ÂTAA DÁCOUVAAT. Nai nn secket

TOUT ÇA EST MA FAUTE.

LE N'EST BAS MON AVEC COLDS:

1, YAUT DU3 (3 20AT3 G3 JA 80U3J3. 1, YAUT DU3 (3 20AT3 G3 JA 80U3J3.

QUELQU'UN DOIT VENIR ME DÉLIVRER. 813N1QL

J'SZT MOI DUI AI JAJ TOUT ÇA. JE ZAIZ WOLGAE

L'AI UNA MISSION Á AXÁCUTAR. L'AI UNA MISSION Á AXÁCUTAR.

J'ÉTAIS POURSUIVI ET JE SUIS ICI POUR ME CACHER.

JE DOIS TUER QUELQU'UN DANS L'HÔPITAL. WAIS 13 N3 W3 SONNIANS A7NS DNI



à fombeaux ouverts

002

RÉFÉRENCES :

Mantel d'Acier

THTRE DE L'ARTICLE :	AUTEUR(S): John Grümph
Le journal d'un franc-pilote	
	ILLUSTRATEUR(S):
	John Grümph
	CORRECTEUR(S):
	CONNECTEON(3):
RÉSUMÉ ET PRÉSENTATION DE L'ARTICLE :	
Difficile & de faire un panorama complet de lunivers féré vous épargner les détails et vous plonger directement da Rejoignez donc Carmelita Guttierez, la franc-pli journées de labeur!	de Terplane en quelques courtes pages. Nous avons pré- ans lambiance de cet univers si riche et si particulier. ilote 428762, et vivez quelques-unes de ses folles CICLER C-FANTAS 1
OBSERVATIONS ET-NOTES :	

Le 27 scrife 2002,

Chère maman,

J'ai enfin trouvé le moyen de te faire parvenir plus régulièrement de mes nouvelles. Je peux assez facilement confier mes lettres à des équipages qui vont par chez vous et je sais qu'elles arriveront à bon port.

La dernière fois que l'on s'est vues, je montais à bord de *Trottinette*, le gargousier géant du capitaine Kelnore. On n'a même pas eu l'occasion de se dire au revoir – Papa était furieux et je craignais qu'il ne m'empêche de partir. J'espère qu'il comprendra un jour pourquoi j'ai fait le choix de devenir franc-pilore.

Les premiers temps à bord ont été difficiles. Tout le monde était très gentil et patient mais vous me manquiez terriblement. Heureusement, il y avait beaucoup de travail ! S'occuper de la mécanique d'un gargousier n'est pas bien différent de l'entretien des machines agricoles au village et j'ai vite trouvé ma place dans l'équipage.

La vie à bord était assez étrange pour une « terrienne » comme moi mais on s'y fait.

D'abord, il y a le bruit constant des propelems et des chenilles – on en a plein les oreilles et les premières nuits n'ont pas été de tout repos. Après, on finit par s'y habituer et même, maintenant, je peux presque dire le terrain que nous traversons ou l'état du moteur rien qu'à sentir les vibrations dans les structures.

Ensuite, ça bouge tout le temps. Le gargousier est étonnamment stable mais il épouse les courbes du sol et nous sommes constamment en déséquilibre – un peu comme passer sa vie dans un tracteur au milieu des champs.

Enfin, mais c'était le plus facile pour moi, nous vivons les uns sur les autres ici. L'équipage compte une douzaine de personnes, depuis le capitaine jusqu'à la dernière arrivée, moi. Nous avons trois dortoirs et deux salles communes, en plus des postes de pilotage – comme nous pouvons difficilement sortir, nous sommes bien serrés.

Heureusement, à côté de *Trottinette*, l'équipage possède deux autres gargousiers de petites tailles. On les appelle les jumeaux, *Cole* et *Juna*. Ils servent à garder les ailes quand on voyage, et aussi pour faire un peu d'éclairage ou pour aider dans les passages difficiles. Et puis, bien sûr, il y a *Robin*, le capelin piloté par Gonzales et Mirca. Du coup, on échange les places, on monte dans l'un ou dans l'autre...

Quand je ne suis pas de service à surveiller les bécanes, les batteries à mana ou la propulsion, mon principal travail ici est de surveiller les côtés et l'arrière du convoi. Si vous saviez combien il est dangereux de voyager sur Terplane!

Il ne se passe pas une journée sans que nous subissions les attaques de telles ou telles créatures. Le plus souvent, il suffit de baisser la tête, de fermer les écoutilles et les hublots et d'appuyer sur l'accélérateur. Le capitaine nous fait faire régulièrement des exercices pour nous apprendre à réagir en fonction des bestioles que nous pouvons rencontrer : s'il s'agit de nuées d'insectes, on doit tout colmater en moins d'une minute, fermer les clapets des arrivées d'air, arrêter les moteurs et laisser passer ; face à des carnassiers, il faut être plus malins – certains arrivent à grimper sur les structures et à secouer les portes. C'est là que *Robin* entre dans la danse! Si vous le voyiez bouger, ce capelin!

Il a quatre mètre de haut (4m12 pour être précise) et manie deux longues et fines épées. Gonzales et Mirca sont des pilotes extraordinaires. Ils se relaient pour le manœuvrer même si c'est le plus souvent Gonzales qui prend la main. D'après ce que j'ai compris, Mirca est encore son élève. Elle est très douée en tout cas. Je n'ai pas encore eu le droit de trop m'approcher de la bête mais si je travaille bien, peut-être que Roger, son mécano, me prendra aussi en apprentissage!

En tout cas, quand *Robin* se décroche du gargousier et entame sa danse mortelle, il est très impressionnant. Mais le capitaine m'a dit qu'on avait de la chance de ne pas tomber sur des géants ou un dragon – il est toujours un peu pessimiste, le capitaine. En attendant, *Robin* sort peut-être une ou deux fois par jour quand même...

[...]

Le 12 Cale 2002,

Hier, nous sommes enfin arrivé à Guilletagne. Ça fait un an que je suis dans l'équipage et nous avons beaucoup voyagé. Le capitaine a dit que j'étais prête pour le serment des francs-pilotes. Tout mon salaire de l'année va payer ma part dans l'équipage mais qu'est-ce que je suis contente.

On a été au siège de la Guilde, à flanc de falaise. Je n'en menais pas large mais tout mes compagnons étaient là pour me voir prêter serment devant le capitaine Clay Stutborn lui-même! J'ai commencé par bafouiller mais un sourire du capitaine a suffit à me redonner tous mes moyens. J'ai donc reçu mon badge! Je suis désormais, et très officiellement, le franc-pilote 428 762! Je n'en revenais pas. Après, on a été faire la tournée des tavernes dans Guilletagne et on a déclenché l'une des plus belles bagarres dans laquelle j'ai été prise. Ce qu'on a pu rigoler!

[...]

Le 17 Pera 2003,

Chère maman,

Je t'écris durant quelques minutes de répit que je vole sur mon tour de sommeil. Voilà plusieurs semaines que nous affrontons les pires difficultés. Nous étions en route vers Sepuldorid, à travers les immenses plaines herbeuses du Guend quand nous avons été pris dans une série d'orages très violents. Nous avons même faillit être aspirés par l'une de ces terribles tornades dont grand-père nous parlait. Elles sont encore plus terrifiantes en vrai que dans les descriptions qu'il nous faisait.

Trottinette a été pris dans une coulée de boue et nous sommes bloqués au milieu de nulle part, sans aide immédiate. Le capitaine a hésité avant d'envoyer l'un des jumeaux vers un village pour chercher de l'aide et nous avons encore perdu du temps à cause de la pluie lourde qui s'abat sans cesse et d'une meute de créatures horribles qui n'arrête pas de nous attaquer lorsque nous sortons dégager les chenilles — Jaime a été gravement blessé hier et sans les sortilèges de notre magicien, Pietro Balchesi, il serait mort à l'heure qu'il est. En plus, vu l'état du terrain, Robin ne nous est pas d'une grande utilité en ce moment.

Je t'avoue que le moral de tout le monde est au plus bas. Nous sommes trempés, couverts d'une glaise froide et grasse qui s'insinue partout maintenant – même notre nourriture commence à avoir goût de terre.

[...]

Le 4 Incc 2003,

Sepuldorid est une belle ville mais on sent bien que quinze années de guerre civile ont épuisé les corps et les cœurs. Le Guend doit être un beau pays lorsqu'il est en paix – j'aurai voulu l'avoir connu il y a seulement vingt ans ! Ici, les

gens sont persuadés que leur princesse pourra vaincre la fronde si elle parvient à rester vivante jusqu'à sa majorité. Encore un an ! C'est peu et pourtant, quand on sait comme moi la vitesse à laquelle peuvent s'enchaîner les événements, cette année risque d'être la plus longue qu'elle ait jamais à vivre. Un des dockers m'a dit que, la semaine dernière encore, une douzaine de capelins rebelles se sont infiltrés dans les faubourgs pour aller détruire des entrepôts et des greniers. Ils n'ont été arrêtés que par les trois mantels qui étaient de garde cette nuit-là mais ont causé de grands dommages.

Nous n'allons pas repartir à vide de Sepuldorid. Un type s'est présenté pour nous demander de l'évacuer de la ville avec ses affaires... sans poser de questions. Le capitaine Kelnore a accepté – vu les frais de réparations après les orages qu'on a connu, on ne pouvait pas se permettre de faire la fine bouche. On doit l'emmener jusqu'à Lernesitz, en Staholm, de l'autre côté de monts Sanderices. Le capitaine a décidé de remonter la rivière jusqu'à Primagne au Verdère avant de piquer vers l'Aom et de passer les cols. On devrait en avoir pour une douzaine de jour d'après Florabelle, notre navigatrice...

[...]



Le 10 Incc 2003,

Voici trois jours qu'ils nous suivent. On ne sait pas qui ils sont mais ils sont là en permanence – un aéronef planqué dans les nuages au-dessus de nous. Nous avons été attaqué par des Cornecouilles hier et on s'en est sorti de justesse mais eux làhaut ne sont pas intervenus. Ils nous rendent nerveux et notre passager encore plus que nous. Il reste enfermé dans sa cabine et ne sort que le soir, au moment où le soleil disparaît au Cad et que la lune se montre. Je crois qu'il doit prier Calliguiline, la déesse de la nuit et des secrets, mais je ne sais pas ce qu'il lui offre comme sacrifice.

On commence à sérieusement se méfier et on cause entre nous. Même le capitaine reconnaît qu'il n'a pas eu le nez creux sur ce coup-là. D'ici à ce que nous soyons le sacrifice! Je n'en dors plus.

Je profite d'un arrêt dans un petit village pour confier cette lettre à des amis qui voyagent dans le sens inverse. J'espère qu'elle te trouvera en bonne santé.

[...]

Le 3 Selve 2003,

Chère maman,

Tu seras heureuse d'avoir enfin de mes nouvelles. Nous avons connu pas mal de péripéties ces dernières semaines mais tout semble maintenant revenu à la normale et nous nous reposons à Phocée en attendant de redescendre vers la Trécamasse.

Je te parlais de cet étrange vaisseau volant qui suivait notre petite caravane. Nous en avions peur et nous avions raison.

Ils ont attaqué au moment où on était les plus vulnérable – le soir d'une journée particulièrement rude, en plein milieu de la forêt de Bloreste, alors qu'on ne pouvait plus les voir à cause des frondaisons. Un tir de manézingue lourd a endommagé Robin – une rotule d'articulation qui a sauté. Ensuite, deux capelins assez lourdement armés ont sauté de là-haut, sustentés par des gravstèles et poussés par des orbes zéphyrales. Ils ont ouvert le feu sur les jumeaux et ont faillit en toucher les chenilles. Heureusement que nos pilotes, Jaime et Sandorio, se méfiaient et ont des réflexes hors du commun. Ils ont plongé dans les sousbois en écrasant tout ce qu'il y avait devant – on a mis des jours à enlever toutes les éclisses et à nettoyer le jus de fougères – mais au moins, ils ont brisé les lignes de visée.

Je ne sais pas combien ils étaient mais ils nous ont bien coincé dans le gargousier. On ne pouvait plus manœuvrer ni les attaquer. Ils étaient tout autour dans les bosquets ; on en voyait certains dans des uniformes bizarres, de longs manteaux sombre et des masques sur les visages, tous armés de manézingues – quand tu sais le prix de ces merveilles, tu te rends compte qu'il y en avait pour une véritable fortune en équipement. Un type bizarre est apparu au milieu d'eux. Lui aussi portait un manteau noir et un masque sur la figure sous une capuche – un masque de tête de mort. Je suis presque sûr que c'était de l'artisanat mortivan. Tu sais, maman, j'en ai déjà vu de ces adorateurs des morts, ils ne sont pas aussi terribles qu'on le dit. Bizarre seulement.

Le type avait une voix étrange, rauque et profonde. On ne pouvait rien faire que de l'écouter ; Pietro Balchesi, notre magicien, a essayé de tresser une protection autour de nous pour contrer les effets de la voix mais il n'y est pas parvenu. C'était comme si elle était directement dans nos têtes. Rien que d'y repenser, j'ai des frissons dans le dos. Notre passager est sorti de sa cabine, complètement pris. Il est sorti et les types en noir l'ont embarqué sans qu'on puisse rien faire.

Un instant plus tard, ils étaient tous partis. Hop, disparus. Envolés!

On a mis un moment à reprendre nos esprits. Il a fallu réparer *Robin,* dégager *Trottinette* et surtout soigner nos bleus à l'âme et notre coup au moral. J'avoue que j'ai bu plus que de raison ce soir-là!

Le type ne nous avait laissé aucun nom, rien que ses bagages. Quand on est arrivé à Phocée, on a eu de drôles de surprises. Une fois qu'on s'est trouvé un coin sur le tarmac de la grande esplanade des oiseaux, on a été aux bureaux de la guilde pour signaler le problème. Trois heures plus tard, un inquisiteur se présentait devant notre camp.

Torio a foncé se cacher – c'est un demi-homme gentil comme tout mais c'est un esclave évadé. Il s'est échappé de la maison de son maître à Assence, un riche ecclésiastique, et vit dans la terreur d'être repris un jour... L'inquisiteur n'a pas fait dans le détail, comme d'habitude. Avec sa troupe de légionnaires, il a commencé par mettre tout le monde aux arrêts. On a été emmené à la basilique de Kour et fourrés dans des geôles. Apparemment, on était accusé de vol et de trafic d'objets religieux interdits. On aurait pu leur rentrer dedans tellement tout le monde était énervé. Mais le capitaine Kelnore a gardé son calme et il nous a dit d'obtempérer. On a fait comme il l'ordonnait – il n'a pas été élu capitaine pour rien! Il sait toujours ce qui est le mieux pour tout l'équipage!

On est resté une semaine à moisir dans la geôle, sans nouvelles de l'extérieur. Le représentant de la Guilde venait nous voir tous les jours et nous passait de la nourriture et des douceurs. Il essayait de négocier notre sortie auprès du maire et du grand prêtre.

Et puis, un matin, ils nous ont mis dehors. On n'avait pas revu l'inquisiteur et les bagages du voyageur avaient été saisis. On n'a même pas eu d'amende ou quoi que ce soit d'autre...

Voilà, maman. Dans trois jours, nous aurons un chargement de savon à destination de Guilletagne. Nous y serons dans une quinzaine et je t'enverrai une nouvelle lettre à ce moment-là. Fais de gros bisous à papa et à mes frères. J'espère que tout se passe bien à la ferme. Comme d'habitude, écris-moi à la Guilde avec mon numéro de Badge.

Ta Carmelita



à fombeaux ouverts

002

RÉFÉRENCES :

Mantel d'Acier

THTRE DE L'ARTICLE :	AUTEUR(S): Myrkvid
Le journal d'un franc-pilote	
	ILLUSTRATEUR(S): John Grümph
	CORRECTEUR(S): John Grümph

RÉSUMÉ ET PRÉSENTATION DE L'ARTICLE :

Une mission toute simple qu'ils disaient...

Sauf que rien n'est jamais simple sur Terplane!



OBSERVATIONS ET-NOTES :		

- «Grrr... *souffle rauque*... mmmmmhhhh *râles*...
- Comme tu dis, anuga. Je trouve aussi qu'on serait mieux au frais dans la Cité mais les fruits ne se ramassent pas tout seuls.»
 - Kesari, surveillant fruiticole mortivan et un des zombies ramasseurs

PROLOGUE

Quelque part dans la Sierra Escudanza, au col de Vateilosa... Bien que l'été batte son plein, il reste quelques névés accrochés par-ci par-là et la température est assez fraîche dans les hauteurs. Les papillons volètent sur les digitales à longues tiges tandis que les petits tétras de l'année accomplissent leurs premiers vols dans les sapinières. À l'aom, la Hierbamara s'étend à l'infini, doucement parcourue par de légers souffles de vent qui font onduler les hautes herbes. Tout serait beau et magnifique s'il n'y avait pas ces satanés moustiques d'altitude!

Les personnages viennent livrer un poste frontière fortifié – vivres, conserves, pièces de rechange et surtout, surtout, le courrier! Le fortin est actuellement entre les mains des rebelles (sous les ordres de Tolrozon) et a deux missions: protéger des loyalistes et des créatures sauvages les mines d'argent et de cuivre situées dans une combe sur le côté; et empêcher les mortivans de pénétrer au Guendivaïsa. Le fortin abrite une cinquantaine de soldat et une vingtaine de civils divers (cantinières, médecin, ingénieurs, mécaniciens), sous la garde d'un mantel et de trois capelins.

Les gardes-frontières accueillent très bien les personnages. Ils ont pris l'habitude de chasser afin de confectionner jambons, pâtés et autres charcuteries pour bien tenir l'hiver. Ils en font, bien sûr, profiter les personnages qui leur apportent des nouvelles de chez eux. Le poste frontière est une large demeure de pierre construite sur deux étages et un sous-sol étendu, bien fortifiée, dont une partie est occupée par une étable où paressent tranquillement quelques vaches et chèvres (ces animaux, en plus de donner de la viande et du lait, fournissent une chaleur bienvenue en hiver) et une autre par des ateliers techniques.

Un peu plus haut, les mines sont entourées d'un petit village fortifié où vivent les mineurs et leurs familles. Les femmes font de l'élevage et cultivent quelques légumes et céréales sur les flancs ensoleillés de la vallée.

Sergio Bermejo, le commandant en charge du poste frontière, propose aux personnages qui retournent à Tolrozon de leur confier un chargement de lingots de métal et de bois. Ainsi, ils ne voyageront pas à vide et seront payés deux fois. Le chargement s'effectue à l'aide des petits capelins de travail de la mine (des modèles plus légers mais aussi plus robustes et plus puissants).

Manifeste d'embarquement

Tous les produits suivants (à part le bois bien sûr) sont soigneusement emballés dans des caisses de bois cloutées, les contenus enregistrés et étiquetés.

Lingots d'argent - 1,000 kilogrammes

Lingots de cuivre - 2,500 kilogrammes

Bois de hêtre destiné à l'ébénisterie, sous forme de grumes - 10,000 kilogrammes

SCÈNE 1: LA SIERRA ESCUDANZA

Une fois le chargement effectué aux abords des mines, les personnages se voient offrir quelques bouteilles d'un alcool local tandis qu'on leur souhaite bon voyage. Avant qu'ils ne partent, une vieille femme prend un des personnages à part et lui glisse, mystérieuse : « Faites attention au seigneur sauvage. Il n'apprécie pas qu'on empiète sur son territoire. Restez bien sur la route, surtout aux moments les plus sombres de la nuit, c'est son heure. »

Le chemin est assez chaotique lorsqu'il faut rejoindre la piste qui suit le piémont de la sierra. Les éboulements sont assez fréquents et peuvent empêcher quelque peu la progression. Voici quelques éléments à placer durant le voyage.

LES OURSONS AU MILIEU DU CHEMIN

Des oursons batifolent au milieu du chemin. Bien sûr ils ne voudront pas partir de là, ils se régalent avec une grosse ruche remplie de miel. Ils s'en iront lorsqu'ils auront fini de totalement vider la ruche de son miel. Si les personnages décident de rester et attendre, des abeilles mécontentes pourront venir les embêter dans l'habitacle de leur transport. S'ils décident de faire fuir les oursons à grands renforts de bruits et d'effets spéciaux ou de les attirer hors de la route sans leur faire de mal, ils s'en iront sans qu'il ne se passe rien de plus (à moins que vous ne le vouliez autrement). En revanche s'ils tuent les oursons ou leur font du mal, leur mère en colère arrivera de suite.

Les ours adultes

FD: 2

Niveau: 2

Points de vie/points d'énergie : 20/8

Compétences principales : +8 (Mouvement, Perception,

Défense)

Compétences secondaires : +5

Combat : griffes et morsures (+5/+1, 2d6+2 points de dégâts)

Sans trace. Ces ours-là ne laissent pas de trace. Aucune. C'est presque magique.

Régénération: Ces ours sont vraiment durs au mal, sans doute protégés par le seigneur sauvage. Ils régénèrent 1 point de vie par tour. Les membres coupés régénèrent en heures.

L'ÂME EN PEINE ET LE LAC

Si les personnages recherchent de l'eau ou bien passent près d'une rivière, ils peuvent apercevoir une forme fugace qui s'enfuit à leur approche. S'ils s'approchent de l'eau pour en prendre ou pour la traverser, ils sentent qu'on leur donne un grand coup dans le dos pour qu'ils perdent l'équilibre (si cela est possible). Ensuite, ils commencent à subir plusieurs petites malédictions très ennuyeuses qui grandiront en intensité et fréquence au fur et à mesure qu'ils s'éloignent de là. Seule la présence de l'eau peut calmer les manifestations étranges.

- ★ Câbles sectionnés
- ★ Managemme en rade
- ★ Provisions gâtées
- ★ Petites coupures au visage
- ★ Impossibilités de dormir à cause de d'un poids sur la poitrine ou bien ils sentent qu'on leur tire les pieds, etc.

Tout ceci est lié à une âme en peine. Elle s'est accrochée aux personnages car ce sont les seuls êtres intelligents qu'elle ait vu depuis qu'elle est morte. À aucun moment, elle n'est visible et toutes les manifestations perdurent tant que son corps n'a pas été retrouvé et porté dans une sépulture décente. Si les personnages retournent vers le lac, l'âme redevient peu à peu visible ; elle a l'apparence d'une femme noyée, des gouttes d'eau tombent continuellement de son corps, son corps est gonflé, certaines parties de ses chairs sont visibles, une vraie vision d'horreur. En cherchant bien, les personnages trouveront le corps de la noyée, coincé sous une souche au fond...

L'âme en peine

FD:3 Niveau:2

Revenant - bonus de +4 pour résister aux sorts affectant l'esprit ou le corps ; ne dorment pas, ne respirent pas ; les krâsses ne leur font aucun dégâts supplémentaires.

Points de vie/points d'énergie : 30/12

Compétences principales: +9 (Magie, Perception, Défense)

Compétences secondaires: +6

Combat : froid intense (+6, dégâts 1d6+2)

Immortalité : l'âme en peine est immunisée au vieillissement. Elle se soigne également 10 fois plus vite que la normale.

Gémissement : l'âme en peine peut effectuer une attaque sonique en poussant un long gémissement, afin de déconcerter ses adversaires. Une cible qui a réussi son jet de sauvegarde ne peut plus être affectée durant le reste de la scène. Toute personne à portée d'ouïe a automatiquement un malus de -2 à ses attaques et ses défenses. Si elle est obligée de subir le gémissement pendant 6 tours ou plus, elle devient incapable d'agir ou de se défendre jusqu'à ce que le bruit cesse.

Vision du passé : l'âme en peine perçoit le passé récent (sur trois jours) d'un objet ou d'une personne en la touchant. Elle utilise ses informations pour manipuler sa victime grâce à ses illusions - aussi bien pour aider que pour faire souffrir.

Illusions : l'âme possède le domaine magique de l'illusion en professionnel.

Immunité à l'emprise mentale : Résiste avec un bonus supplémentaire de +10 au charme ou à la domination.

LE SEIGNEUR SAUVAGE

Le Seigneur sauvage est un créature versée dans les arcanes, presque légendaire, qui vit dans ces montagnes. Il est détenteur de beaucoup de secrets et se plaît à tenter les hommes. C'est pourquoi lorsqu'il voit les personnages, il se décide à leur jouer un tour. Il fait mine d'enterrer non loin de là un joli trésor clinquant et bien visible. En réalité ce n'est qu'une illusion.

Si les personnages vont le voler, il les punit assez violemment; en rendant inutilisable leur véhicule ou bien en les laissant à demi-mort par exemple. S'ils lui parlent poliment, il répond évasivement, peut-être leur confit-il un ou deux secrets sur les montagnes comme des herbes retardant le poison et repart très vite dans la forêt. S'ils passent leur chemin, il les récompense en leur donnant des graines magiques qui une fois plantées donneront en quelques minutes un petit buisson rempli de baies savoureuses ou bien un bâton ferré qui fait apparaître le porteur comme inoffensif aux animaux (non magique). Si on tente d'attaquer un animal quand on est en possession de ce bâton, il redevient un bâton normal.

Le Seigneur sauvage

FD: 7 Niveau: 10

Points de vie/points d'énergie : 350/140

Compétences principales : +21 (Survie, Perception,

Sauvegarde)

Compétences secondaires : +18

Combat : épée de bois (+18/+13/+8, 4d6+10 points de dégâts)

degäts)

Immortalité : le Seigneur Sauvage est immunisée au vieillissement. Il se soigne également 10 fois plus vite que la normale.

Magie : le Seigneur Sauvage possède les domaines du bois et de l'eau en professionnel.

Mains du guérisseur : le Seigneur sauvage peut soigner 10d6 points de vie ou d'énergie à n'importe quelle créature. Cela coûte un dK mais aucun point de récupération.

Épines: La créature est couverte d'épines et de piques. Toute personne attaquant la créature au corps à corps doit se défendre contre une épine causant 1d6 points de dégâts et réussir un jet de défense.

Invocation de monstres: Le seigneur du sauvage peut invoquer 5 animaux non magiques à la fois, dont le FD est égal à 10 - (1 + le nombre de monstres invoqués). Invoquer 5 animaux alors qu'on est FD 10 donnera 5 monstres FD 4.

Vision vraie: Le Seigneur Sauvage repère tous les déguisements et les masques magiques (Invisibilité, etc.) La résistance à cette perception magique se fait – au choix – sur Sauvegarde, Magie ou Foi.

LES PÉTRIFIÉS

Par la voie des airs, les personnages peuvent remarquer au loin des formes étranges qui semblent rappeler des hommes projetant les mains en avant comme pour se protéger de quelque chose. Ces pierres sont assez grandes, dans les six ou sept mètres environ. Ce sont des géants transformés par un très ancien sortilège. Briser celui-ci (plus aussi difficile après autant d'années) revient à libérer une demi-douzaine de géants ivres de peur ou de colère – les deux à la fois plus certainement.

SCÈNE 2: DES ZOMBIES EN GOGUETTE

Une nuit tempétueuse – il pleut à seau et le vent souffle dur. Soudain : Baoum ! Baoum ! On semble donner des coups dans la coque du transport. Un grondement sourd se fait entendre puis, subitement, le gargousier fait des tonneaux (Jet d'équilibre contre 20 ou perte de 2d6 points de dégâts). Lorsque les personnages émergent de ce qui leur a paru un instant être la fin du monde, ils peuvent voir qu'un grand éboulement a submergé leur véhicule en faisant de terribles dégâts. Leur transport est coincé sous quelques tonnes de gravas, totalement inutilisable, et ils sont à des plusieurs dizaines de lieues d'une quelconque habitation.

En explorant les environs, à la recherche d'une aide secourable, ils finissent par trouver un autre gargousier en difficulté.

Ce dernier est assez différent des véhicules qu'ont déjà pu voir les personnages - plus « organique », plus coloré aussi... Il semblerait que son conducteur ait eu du mal à se décider entre la droite et la gauche de la piste pour aller finalement s'encastrer dans un gros rocher après une course plus qu'erratique. De la fumée s'échappe de l'avant du véhicule et des flammes sont maintenant visibles menaçant de s'étendre. Autour du véhicule sont éparpillés quatre corps sans vie. Le gargousier contient une cargaison d'oranges, quatre autres corps et une personne vivante mais dans un sale état.

L'examen des morts révèle rapidement leur nature de zombis, temporairement déconnectés et inertes. Le vivant est un homme jeune, dans la vingtaine tardive, à la peau cuivrée et une barbe tressée selon des motifs complexes. Ses habits sont amples et colorés ; à son cou pendent plusieurs colliers et il porte au moins un anneau à chacun de ses doigts. Sur son bras droit, une estafilade recouverte maladroitement d'un bout de tissu suinte d'un pus verdâtre. La zone est très enflammée. Il est pris d'une forte fièvre et tremble beaucoup. Il est évident que c'est un mortivan et que les corps sans vie sont ses serviteurs.

★ Kesari est un mortivan. Ce mois-ci, c'est à lui qu'incombait la surveillance et la maintenance des anugas (les zombies serviteurs) ramasseurs de fruits. D'ordinaire ces tâches sont relativement aisées. On part de la Cité avec quelques véhicules chacun conduit par un mortivan et un équipage de morts-vivants, avec assez de pièces détachées nécromantiques pour pallier aux petits incidents de la vie quotidienne.

Kesari est donc parti avec son contingent de zombies pour ramasser la récolte des orangers se trouvant sur les flancs baignés de soleil de la Sierra Escudanza, assez proche de la frontière avec le Guend. La récolte se passa très bien jusqu'au moment où la troupe d'agriculteurs se fit attaquer par des vrascs, créatures volantes venimeuses très friandes de fruits. Bien qu'ayant réussi à les faire fuir, Kesari fut piqué.

Dès lors, ce qui devait être une simple cueillette se transforma en cauchemar. Kesari se traîna à son gargousier et donna l'ordre à ses serviteurs mort-vivants de le ramener. Ils s'exécutèrent mais sans les indications d'un Kesari inconscient, ils se perdirent et traversèrent la frontière du Guend. Cela fait maintenant trois jours que Kesari a été piqué et les zombis essaient tant bien que mal de retrouver le chemin du Royomuertivo.

★ Les zombies sont des serviteurs bêtes — ils n'ont pas beaucoup d'esprit d'initiative et obéissent toujours aux ordres de leur maître. Ils le défendront en cas d'attaque jusqu'à leur destruction ou celle de l'attaquant. Ils n'attaquent pas à vue et essaieront d'agir au mieux dans l'intérêt de leur maître. Et non il n'existe pas encore les Trois Lois de la Nécromancie!

Si les personnages font mine d'attaquer Kesari ou s'ils le volent, les zombies se réveillent et attaquent les personnages.

En s'installant aux commandes, les personnages peuvent trouver un crâne entouré d'un globe de verre. C'est un esprit ancêtre, du nom de Karnadhara, qui est enchâssé dans le tableau de bord. Au début du voyage, un incident technique l'a coupé des commandes et des senseurs du véhicule; Kesari n'a pas jugé utile de retarder la récolte pour une remise à niveau. Karnadhara a essayé tant bien que mal de diriger les zombies mais sans perception de l'extérieur, il n'a pas pu faire grand chose. Il peut baragouiner quelques mots de langue marchande mais guère plus.

Il est possible de réparer le gargousier mortivan en prenant des pièces sur le véhicule des personnages. Cependant pour dégager leur propre véhicule, il faudra soit du temps soit de l'aide. Par ailleurs, il faut parlementer avec l'esprit ancêtre dont la priorité est de ramener le plus vite possible Kesari en Royomuertivo.

Si les personnages tentent de prendre le véhicule mortivan sans l'accord de Karnadhara, les zombies les poursuivront sans relâche.

Zombies agricoles

FD:1

Niveau : variable (à ajuster en fonction des personnages et des envies de cerveau du conteur)

Mort-vivant - Immunité aux sorts affectant l'esprit et aux poisons ; +4 aux jets de sauvegarde contre la mort en cas de blessures ; Ne mangent pas, ne dorment pas, ne respirent pas ; les krâsses ne leur font aucun dégât supplémentaire.

Points de vie/points d'énergie : 5/2 points par niveau

Compétences principales : 5+niveau (Défense, Sauvegarde, Métier)

Compétences secondaires : 2+niveau

Combat: griffes et morsures (+2+niveau, 2d6+niveau points de dégâts), protection naturelle (2 points)

LES RÉPARATIONS

Elles prennent quand même un peu temps, au moins deux jours si aucun mécanicien n'est présent. Au final ils ont un gargousier en état de rouler mais qui peut lâcher à tout moment. Dès qu'un jet de Pilotage est demandé, lancez un dK. Si un krâsse est obtenue, un élément du gargousier déraille et il faut réparer pendant au moins six heures.

LES SOINS DE KESARI

- ★ Il est possible de soigner Kesari grâce aux plantes indiquées par le Seigneur Sauvage, très efficace contre ce genre de poison. Les effets du poison ne se font plus sentir mais ses points de vie ne lui sont pas rendus immédiatement.
- ★ Faire un Test de Métier (guérisseur) (diff 20), Métier (giboyeur) (diff 15) ou bien d'Intelligence (diff 25) si un personnage est originaire du Guend pour savoir quel est le type de poison et ses effets. C'est un poison de lésion et il faut alors appliquer l'anti-poison adéquat si c'est possible. Sinon, il faut au moins un sort de Corps de niveau Professionnel pour neutraliser le poison. Attention l'application de l'anti-poison ou le sort ne rende pas les points de vie perdus par Kesari.

Si les personnages le guérissent, Kesari devra alors se reposer pendant deux semaines complètes. Si aucun soin n'est prodigué, il risque de mourir avant de pouvoir arriver en Royomuertivo : il peut tenir 72 heures de plus sans soins.

CE QUI PEUT SE PASSER

- ★ Les personnages agissent comme des salauds finis, tuent les zombies, laissent Kesari mourir et déconnectent totalement Karnadhara. Ils prennent les pièces sur leur véhicule et réparent le gargousier mortivan puis filent à Sepuldorid avec leur cargaison. On les paie. Fin.
- ★ Les personnages la jouent réglo, réparent le gargousier mortivan (ils peuvent même remorquer leur véhicule dans la mesure du possible), aident du mieux possible Kesari et mettent les machines en route pour le Royomuertivo.

Dans les deux cas, n'oubliez pas de leur concocter quelques petites rencontres sympathiques piochées ça et là dans vos bestiaires. Et oui, Terplane n'est pas un monde des plus accueillants!

ÉPILOGUE

Suivantbien maladroitement les indications de Karnadhara, les personnages arrivent finalement devant la blanche cité du Royomuertivo. Aux alentours, des villas fortifiées surveillent de terres agricoles où travaillent sans relâche des paysans mortvivants. Le soleil écrasant illumine tout cette portion de terre au cad du Guend. De majestueuses tours d'ivoire se dressent au loin, protégées derrière une épaisse muraille qui semble n'être faite que d'un seul tenant; seule une ouverture est visible, noire dans cet océan de blanc. L'immense porte ouvragée et sculptée

est constellée de crânes et d'ossements. La route, pavée de pierre blanche, est large et permet un déplacement aisée. Des vignes courent le long de la route et parfois des quelques tâches de vert, des oliveraies, contrastent un peu dans le paysage de garrigue.

La chaleur est presque insupportable dans le gargousier. A quelques centaines de mètre avant la porte de la cité, il y a un poste de garde qui barre le passage. Un mortivan en armure d'os s'approche du véhicule, ainsi qu'une escouade de zombies en arme. Il demande, en aripoéen, de sortir. Si Karnadhara n'est pas déconnecté, il pourra expliquer la situation au garde.

Dans tous les cas, ils sont conduits dans le poste de garde sous l'étroite surveillance de soldats zombis (mêmes statistiques que les zombis agricoles mais remplacer la compétence Métier par la compétence Attaque). Si Karnadhara a été déconnecté, un interprète viendra et les personnages pourront expliquer la situation.

- ★ Kesari est toujours vivant, Karnadhara a une bonne impression d'eux : ils pourront repartir sans problème, avec un véhicule de leur choix, terrestre ou aérien.
- ★ Kesari est toujours vivant, Karnadhara a une mauvaise impression d'eux : ils pourront repartir avec le gargousier qui les a amené (sans Karnadhara) et des provisions.
- ★ Kesari est mort, Karnadhara a une bonne impression d'eux : ils pourront repartir avec le gargousier (sans Karnadhara).
- ★ Kesari est mort, Karnadhara a une mauvaise impression d'eux: ils pourront repartir mais à pied.

LES PRÉTIRÉS

TIVO CADESTI, LE CHEF DE MEUTE GUILLETIN

En Trécamasse, on est commerçant, noble ou prêtre. N'appartenant à aucun des deux derniers groupes, Tivo est donc devenu commerçant. Cela ne s'est pas fait en un jour mais petit à petit – de simple coursier, il a pu monter son affaire. Maintenant il possède un gargousier à lui, le *Tasso*, (toutes les traites ont été payées) et emploie cinq autres personnes. Il espère bien commencer à faire des bénéfices surtout avec le Guend. Bien que le pays soit en guerre et donc dangereux, il y a matière à se faire rapidement de l'argent à faire des courses pour le plus offrant !

Caractéristiques: For +0, Dex +1, Con +5, Int +3, Sag +2, Ch₂ +4

Atouts : Accointances ; Adrénaline d'amateur ; Apprentissage x4 ; Armes et armures de professionnel ; Compteur x 4 ; Dissimulation d'amateur ; Faussaire amateur ; Informé ; Sabir ; Tireur expert.

Compétences: Acrobatie +2; Bluff +10; Diplomatie +11; Discrétion +5; Escalade +2; Escamotage +6; Fouille +8;

Intimidation +5; Mêlée +7; Psychologie +9; Renseignements +10; Survie +8; Tir +7; Concentration +8; Impression +7; Perception +7; Préparation +9; Actualités +7; Culture générale +8; Géographie +6; Codes et droits +6; Pilote +5; Roulier +9; Scribe +8.

Compteurs: 47 points de vie et 34 points d'énergie

Combat : épée longue (+7, dégâts 2d6+0), arbalète (+7, dégâts 2d6+1), broigne de cuir souple (2)

Équipement: sac d'amateur (encombrement total -1)

ANJA MORGENHEIMER, LA MÉCANO STAHOLMER

A la base, Anja voulait être mage mais la vie en a décidé autrement. Issu d'une famille pauvre, pas vraiment doué pour la magie, les portes de Lernestiz sont restées fermées. A la bourse au travail, un mécanicien réputé travaillant pour l'Université de Lernestiz en tant que chef d'atelier véhicule la prit en apprentissage. Anja s'est bien débrouillée et s'est même découvert une passion pour la mécanique. Elle n'a pas voulu reprendre l'atelier lors du départ à la retraite de son patron et a décidé de voir un peu le monde. Elle n'a toujours pas abandonné son rêve d'être un grand archimage et pratique un peu de son côté.

Caractéristiques: For +2, Dex +4, Con +0, Int +3, Sag +5,

Atouts: Apprentissage x4; Armes et armures de professionnel; Compteur x4; Expert amateur; Expert professionnel; magicien (Magetech, domaines Force et Air); Maîtrise (Mécanicien); Réserve d'énergie; Rituel de chance; Talentueux (Mécanicien).

Compétences: Acrobatie +7; Bluff +5; Discrétion +10; Escamotage +8; Évasion +7; Fouille +10; Mêlée +9; Psychologie +5; Survie +6; Concentration +8; Courage +4; Équilibre +8; Esquive +11; Idée +9; Muscles +4; Perception +10; Préparation +5; Réflexes +6; Volonté +9; Cryptographie +10; Culture générale +9; Ingénierie +12; Magie +10; Alchimie +8; Chiffonnier-ferrailleur +8; Forgeron +6; Mantelier +10; Mécanicien* +17; Pilote +10.

Compteurs: 22 points de vie et 57 points d'énergie

 $\label{eq:combat} \begin{array}{l} \textbf{Combat}: Dague~(+10, d\'{e}g\^{a}ts~2d6+2), broigne~de~cuir~souple~(2)\\ \textbf{\'e}\textbf{\'quipement}: sac~d'amateur~(encombrement~total~-2) \end{array}$

MARC DE LONGEVENT, LE PILOTE DE CAPELIN, JEUNE NOBLE VERDÈRE SANS LE SOU

Originaire de la Rondebosse dans le Verdère, Marc vient d'une famille noble proche de la banqueroute, célèbre dans le temps grâce au Chevalier Jean de Longevent, protecteur de la veuve et l'orphelin. Lors du partage des biens à la mort de son père, on ne lui donna qu'un capelin rouillé et vieillot. Cela rappela à Marc les ballades qu'il entendait quand il était petit et il le retapa avec ses dernières économies. Puis il partit chercher de quoi redorer le blason familial et faire rentrer un peu d'argent dans les caisses. Qui sait, il pourrait devenir aussi célèbre que son aïeul!

Caractéristiques: For +5, Dex +2, Con +4, Int +3, Sag +0, Cha +1

Atouts: Apprentissage x4; Armes et armures de professionnel; Combat deux armes amateur; Compteur x4; Maîtrise (Mantelier); Maîtrise (Mêlée) x2; Pas passé loin; Sens du combat; Tacticien; Vitalité

Compétences: Acrobatie +10; Bluff +5; Diplomatie +5; Équitation +3; Intimidation +9; Mêlée +15 (critique sur 18-20), Psychologie +5; Survie +5; Courage +9; Équilibre +7; Esquive +5; Impression +2; Initiative +7; Muscles +10; Perception +6; Préparation +6; Réflexes +8; Résistance +7; Actualités +4; Culture générale +5; Religions +5; Guérisseur +7; Mantelier +8; Mécanicien +7; Paysan +5; Scribe +6.

Compteurs : 60 points de vie et 14 points d'énergie

Combat : deux épées (+15 ou +13/+13, dégâts 2d6+5), Broigne de cuir souple (2)

Équipement: sac de professionnel (encombrement total 0)

MAÏ, L'HOMME-BÊTE URSIDÉ EN FUITE

Maï était esclave en Verdère. Mal nourri et maltraité pendant des années, il trouva la force de se rebeller et tua son maître. Il fut pourchassé jusqu'au Transneige, région montagneuse du Verdère lorsqu'il tomba sur Tivo, seul et en forte mauvaise posture, devant une meute de loups affamés. Ils combattirent ensemble et depuis ce jour, Maï fait parti de l'équipage. Il avait appris le pilotage sur le tas lorsqu'il conduisait parfois des bétaillères pour son ancien maître et Tivo lui confia donc le *Tasso*. Au fil du temps il est même devenu un assez bon pilote.

Caractéristiques : For +4, Dex +4, Con +1, Int +3, Sag +3, Cha +0

Atouts : Apprentissage x4 ; Arts martiaux amateurs ; Attaque à répétition ; Bagarreur ; Clef de 12 ; Compteur x4 ; D'une main ; Pilote professionnel ; Quitte ou double ; Solitaire

Compétences: Acrobatie +10; Bluff +4; Diplomatie +4; Discrétion +10; Intimidation +5; Mêlée +11; Survie +8; Concentration +7; Courage +5; Équilibre +8; Esquive +10; Idée +7; Initiative +8; Muscles +8; Perception +8; Réflexes +8; Résistance +6; Art +7; Ingénierie +7; Religions +7; Cuisinier +9; Guérisseur +8; Pilote +11; Roulier +8.

Compteurs: 39 points de vie et 29 points d'énergie

Combat: mains nues (+11 ou +9/+9, dégâts 2d6+4), broigne de cuir souple (2)

Équipement : sac d'amateur (encombrement total 0)

NIKLAS VIGGOSSON, L'ÉLÉMENTALISTE NÉVAN

Niklas vient d'un grand village névan où son oncle est le chaman. Très tôt il a montré des dispositions à contacter les esprits et c'est naturellement que son oncle l'a initié. Il y a quelques années, il vivait paisiblement en Hiélonevë mais il fit un rêve où un esprit ours lui demandait d'aller dans les terres, au delà des monts Reybergen, au delà de Staholm jusqu'à qu'il trouve un blaireau chevauché par un ours. Il voyagea longtemps, fit de nombreuses rencontres mais il ne trouva pas ce que l'esprit lui demandait. Il était sur le point d'abandonner lorsque que le gargousier de Tivo s'arrêta devant lui. Il lut distinctement *Tasso* sur le flanc ce qui veut dire blaireau en trèque. Maï sortit du

véhicule et lui demanda son chemin. Au bord des larmes, il demanda à Tivo d'intégrer sa compagnie.

Caractéristiques : For +1, Dex +1, Con +2, Int +3, Sag +5, Cha +3

Atouts: Apprentissage x4; Compteur x4; Domaines magiques (Feu, Air); Empathie Animale Amateur; Empathie Animale Professionnelle; Magicien (Elémentaliste, domaines de l'Air, Eau, Feu, Terre); Sorts de Professionnel x2 (Air, Eau, Feu, Terre); Réserve d'Énergie; Volonté Magique.

Compétences: Discrétion +8; Mêlée +7; Survie +11; Concentration +11; Courage +8; Esquive +8; Initiative +6; Muscles +7; Perception +11; Résistance +10; Volonté +10; Religions +11; Magie +10; Géographie +10; Nature +12; Bûcheron +9; Giboyeur +9;

Compteurs : 27 points de vie et 55 points d'énergie

Combat : Dague (+7, dégâts 1d6+1),

broigne de cuir souple (2) Équipement : sac d'amateur (encombrement total -1)

