

Le Merbold Enchaîné

LE FANZINE DES ARCHIPELS

N°02

Contexte

Irion

par Merquarion, Taliesin et François (page 04)

Assistant

Kassi

par Iorek (page 10)

Théorie

Paladins des Archipels

par François (page 16)

Culture

Recettes et Potions

par Elim le druide (page 22)

Détente

Takia

par Taliesin et Rafael (page 23)

Rouages

Le Moucheur

par Maspalio (page 24)

Nouvelle

Gran' Cité

par Rafael (page 26)

Scénario

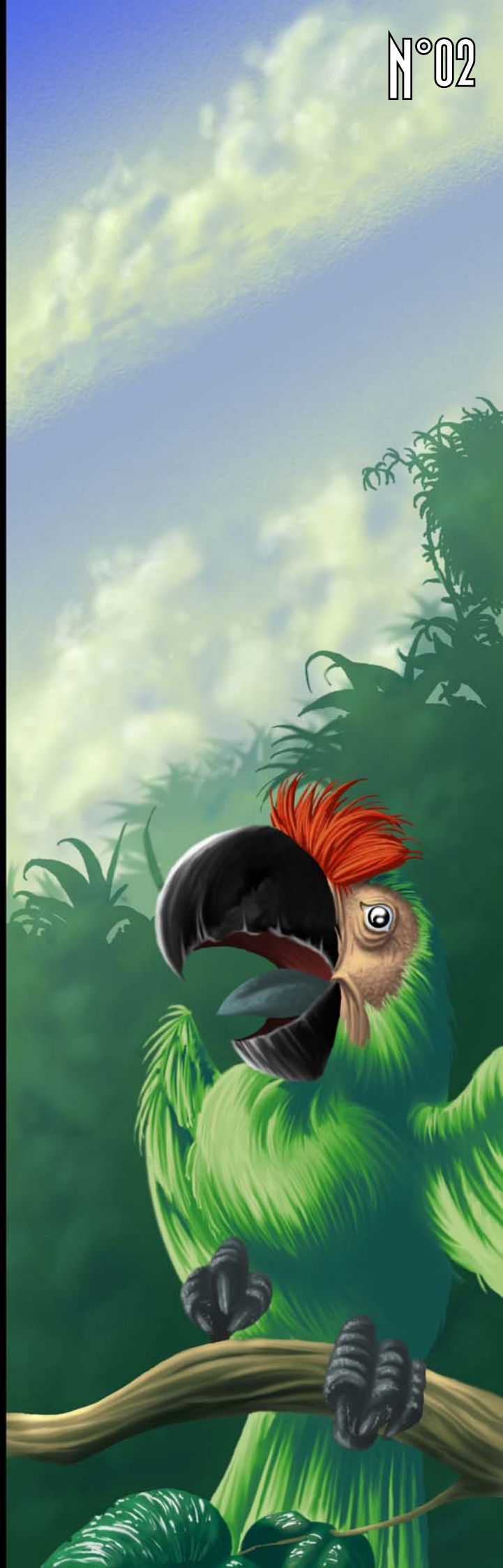
Tout ça pour un G.P.S.

par Rafael et François (page 28)

Pourquoi ?

L'explication de Hual

par Maître Gamor (page 34)





Et hop, c'est reparti ...

Car c'est toujours meilleur la deuxième fois

Le navire était prêt à appareiller, l'équipage s'activait aux préparatifs de dernière minute. Notre fier numéro deux allait prendre les flots dans les temps. Du haut du gaillard d'arrière le golem de protocole reflétait les rayons du petit matin. Le construct protocolaire contemplait le merbold, attaché à son rocher à quelques encablures du navire. La pauvre bête semblait mélancolique, comprenait-elle seulement tout le remue ménage qui se faisait autour d'elle depuis plusieurs mois maintenant. Probablement pas.

Loin de se sentir mélancolique le golem était plutôt guilleret, enfin autant qu'un être de métal puisse l'être. L'équipage du navire était quand même des plus disparates, mais semblait trouver une bonne synergie. Des humains, des demi-elfes, des demi-orques ainsi que des créatures plus ou moins bizarres, mais tous plein d'entrain et de bonne humeur. Les demi-orques ces jours-ci semblaient d'ailleurs encore plus enthousiastes qu'à l'accoutumé. Rien d'étonnant avec toutes ces histoires en provenance des exploitations de coton de Vendrest, sans parler de Takia. Ah Takia ! Tout un poème !

Le Golem de protocole laissa errer son regard sur le pont. De la cale montaient des sons étranges : le maître-technicien œuvrait avec entrain, déchaînant les magies de Hachetémaume et de Paidéhe tout en réclamant à corps et à cri qu'on lui amène les dernières préparations d'Elim pour se donner du cœur à l'ouvrage.

Accoudés au bastingage, Elim et Taliesin sirotaient un cocktail aux herbes du druide tout en comparant leurs conquêtes respectives. A les entendre dresser leurs listes le golem comprenait mieux pourquoi les demi-elfes vivaient aussi vieux. Une vie humaine ne leur aurait pas suffi.

Un éclat de rire fit lever la tête au golem. Tout en haut du grand mat le farfadet Maspalio racontait ses aventures à la demoiselle Sarako, pendant que celle-ci peignait son portrait. Il était question d'impétueux marins bravant tous les périls du haut de leur nid de pie afin de faire basculer le destin d'une bataille d'une seule flèche bien ajustée.

Au pied du mat, l'aventureux Merquarion tentait d'expliquer à des marins dépassés par les événements les qualités d'une corde en métal souple, l'étrange malaxolithe venue de la métamorphe île d'Irlion. Il allait encore falloir beaucoup de travail, songea le golem avant que les gens ne puissent avoir une vision complète des merveilles de cette île. Que de travail en perspective !

Un grand cri strident retentit soudain à l'avant. Un énorme perroquet vert était perché sur un mat, hors de portée des impressionnantes griffes de Iorek, l'étrange ours en armure récemment monté à bord. Le massif plantigrade tout de fer vêtu jetait des regards suspicieux au perroquet pendant que ce dernier s'égosillait et houspillait l'équipage, leur expliquant qu'il fallait partir tout de suite 'là bas', où tout est neuf et sauvage.

Le golem poussa un soupir métallique. Cette traversée promettait d'être haute en couleur. Il ne restait plus qu'à espérer que les quelques paladins faisant le voyage avec eux sauraient se déridier au contact des bons alcools de la cale, et qu'ils ne reprocheraient pas à certains leurs mœurs dissolues.

Pour tuer le temps en attendant l'appareillage le golem reprit la lecture du document que Maître Gamor lui avait fait parvenir. Le sieur Hual s'était semble-t-il une fois de plus fait remarqué en donnant son avis sur un nouveau sujet. Mais cette fois-ci l'équipage était concerné car le prolix gnome voyageur prétendait avoir trouvé l'origine de la légende du Merbold Enchaîné. Sa théorie allait sûrement faire longuement jaser pendant les veillées.

"M'sieur l'Golem, M'sieur l'Golem !!!"

Un mousse arriva tout essouffé sur le gaillard d'arrière.

"M'sieur, ya l'maître-technicien qui dit qu'le bateau pourra pas partir sans zédito. J'sais pas c'que c'est, mais il m'a dit d'venir vous d'mander."

Saperlipopette, je l'avais oublié cet édit, et dire que j'étais là en train de rêvasser en regardant le bateau, allant même jusqu'à parler de moi à la troisième personne. Courage maître-technicien, j'arrive, je trouverai bien quelques mots pour constituer cette étrange incantation qu'est l'édito.

L'équipe

Le Merbold Enchaîné N°02

Date de parution

6 Aout 2003

Comité de rédaction

François, Taliesin et Rafael

Rédacteurs

Elim, François, Maître Gamor, Rafael, Merquarion, Taliesin, Maspalio, Iorek

Illustrations

ADN, Taliesin, Sarako

Couvertures

ADN

Relecture

François, Taliesin, Iorek

Maquette

Rafael

L'image de fond et certains habillages graphiques sont l'oeuvre de Didier Florentz.

Ils sont utilisés ici avec l'autorisation d'Archéon S.A.R.L.

Archipels est édité par Archéon S.A.R.L., sous la marque ORIFLAM, et utilisé avec permission.

Il y a plusieurs types d'encadrés dans les pages du *Merbold Enchaîné*, précédés de codes-lettres indiquant le type de contenu.

R - RÈGLES

Ce sont les caractéristiques et les points techniques des articles. Pnjs, objets magiques, nouveaux sorts, dons ...

Ces points font référence aux règles du système D20 présentées dans les règles de *Dungeons & Dragons*™. Ils sont considérés comme Open Gaming Content, à l'exception des termes *Archipels*™, des noms propres et des termes significatifs liés au contenu de l'article.

S - SCÉNARIOS

Idées de scénarios, pistes pour utiliser le contenu de l'article dans vos parties, apartés et précisions diverses des auteurs.

C - CAMPAGNES

Idées et astuces pour inclure l'article ou le scénario dans vos campagnes, et plus particulièrement dans les campagnes officielles.

Irlion la métamorphe

par Merquarion, Taliesin et François

PRÉSENTATION

Irlion est une île bien différente de toutes celles qu'on trouve parmi les Archipels. En effet, si son socle est à peu près stable, son relief et sa géographie sont sans cesse en mouvement, sculptés par la mer. Pourtant, accrochés à cette terre en perpétuelle métamorphose, des hommes ont dressé des villes, aussi mouvantes que leur patrie, où ils commercent les fruits de leur labeur. Car c'est une île fertile et riche, bénie mille fois par Maereva et Mareth, et qui donne les meilleures moissons... ainsi qu'un métal étrange, tiré des profondeurs avec mille risques et dont les étonnantes propriétés semblent intéresser bien des gens...

GÉOGRAPHIE ET PARTICULARITÉS PHYSIQUES

Irlion est donc une île changeante. Aucune carte la représentant n'est valable plus de quelques heures, et seuls quelques points fixes permettent de se repérer à sa surface. Cette métamorphose perpétuelle est due en grande partie à la mer, dont le niveau varie du tout au tout d'une année à l'autre. Selon marées et courants, elle lui modèle continuellement un nouveau visage. Au gré de l'onde fluctuante, des collines apparaissent et disparaissent, des baies se créent et se remblaient, et des rivières creusent des falaises à pic qui redeviennent des lacs au bout de quelques jours. Les mouvements marins ne sont semble-t-il régis par aucune règle, et le champ à sec d'une année sera loin sous la surface de l'eau l'année suivante. Le sol de l'île est comme une boule d'argile sans cesse remodelée, et aucune science, aucun augure, aucun sort n'a jamais pu prédire quelle serait sa forme demain.

Une multitude d'érudits, de scientifiques et autres mages se sont bien-sûr cassés la tête en essayant de comprendre le cycle qui régit les périodes sèches et les périodes inondées, région par région... en vain. Quant à ceux qui ont eu l'audace d'affirmer sur la place publique qu'ils étaient parvenus à élaborer une théorie sur ces cycles, ce sont les paysans qui leur ont cassé la tête quand ils ont vu la mer envahir leurs champs, ruinant par la même occasion leur labeur. En fait, le seul endroit dont on peut vraiment prédire l'état est le Rocher. A peu près au centre de l'île se dresse un roc solide et immuable, qu'aucun des mouvements de la terre environnante n'affecte, il reste désespérément fixe. Les habitants de l'île, bénéficiant de fondations stables, y ont bâti le centre de leur capitale, et le Rocher est maintenant couvert de villas et entouré de pontons sur lesquels s'étend le reste de la cité.

En plus d'être une île à la géographie changeante, Irlion présente une autre particularité : l'eau qui la parcourt perd sa salinité en entrant sur son socle. Par une opération qui, là encore, a soulevé bien des débats, l'eau de mer devient douce alors qu'elle traverse les terres. Ce faisant, elle laisse tout autour de l'île de vastes concrétions salines, comme des icebergs cristallins qui se dressent en une couronne autour d'elle. Et, quelque soit le trajet de l'île, elle est sans cesse accompagnée de ses îlots de sel, qui sont entraînés dans son sillage et effectuent une lente rotation autour d'elle.

Si nul n'a pu jusqu'ici expliquer par quel moyen exact l'eau devenait douce, le résultat est là, et les terres, sans cesse parcourues et inondées, gagnent une fertilité incomparable. Cette richesse a attiré sur l'île de nombreux habitants qui malgré l'instabilité du sol ont réussi à dresser des villes et des habitations adaptées à ces bizarreries.

VILLES ET POPULATION

La population de l'île est assez éclectique, et un peu éparpillée à sa surface. Construire des villes a été en effet particulièrement difficile et il y en a donc assez peu. En général la population se répartit dans de petits hameaux de quelques demeures à peine, dont l'architecture est typique d'Irlion. En effet pour lutter contre le mouvement incessant de l'eau, les habitants ont dû construire leurs demeures sur des structures de bois ressemblant à des coques à fond plat.

Cela permet aux maisons ainsi construites de se poser délicatement sur le sol lorsque l'eau s'en va et de monter loin au dessus de celui-ci lorsque l'eau le recouvre. Les habitants de ces maisons, pour rester près des zones qui leur appartiennent et qu'ils cultivent, les amarrent à la terre par de longs câbles terminés par des ancres.

Ceux-ci sont fait d'un métal local dont la principale propriété, même une fois forgé, est de conserver une certaine élasticité. Les câbles peuvent donc s'étendre au-delà de leur longueur initiale en cas de crues vraiment trop importantes. Chaque hameau constitué de maisons-bacs engrange dans ses coques une partie des fruits des récoltes précédentes afin de pouvoir vivre en autarcie et coupé du monde si par hasard il était trop isolé par l'eau. Mais en général les hameaux communiquent entre eux ainsi qu'avec la capitale tant par bateau que par terre, et il est heureusement rare que ce genre de situation se produise.

LES CITÉS

Si l'île présente surtout des petits hameaux éparpillés un peu partout, deux cités ont pourtant réussi à voir le jour.

ROCHER

C'est sur la partie rocailleuse et stable de l'île que se dresse le centre de la capitale. Les habitants y ont bâti de solides maisons bien enracinées dans le sol. Les plus gros propriétaires ont racheté, au fil des ans, les terrains de leurs voisins les plus malchanceux en affaires, et ont ainsi ajouté une nouvelle dépendance à leur logement. Cette guerre immobilière a duré plusieurs décennies, à tel point qu'aujourd'hui, il n'y a plus sur le Rocher qu'une dizaine de villas plus prestigieuses les unes que les autres, rivalisant toutes de splendeur architecturale. Et les dominant toutes, se dresse un somptueux temple de Maereva et Istaion réunis.

La plus grande partie de la population a donc été contrainte de construire ses habitations hors du socle rocheux, sur les terres inondables, et ce sont des quartiers entiers de maisons-bacs reliées par des pontons flottants qui s'étendent autour du roc. Le premier anneau constitue évidemment les quartiers riches. On trouve là, hormis les belles résidences de la haute société, les meilleures auberges, les commerces de luxe, les autres lieux de culte et l'Institut des Affaires.

Cet endroit est une université où l'on enseigne d'abord diverses méthodes de vente, mais aussi le savoir agronome. Il y existe aussi une section où l'on traite des phénomènes magiques.

Au-delà du petit anneau favorisé se sont étendus sur une large surface les quartiers plus populaires. Il s'agit d'un véritable enchevêtrement de maisons-bacs et de passerelles les reliant les unes aux autres. Ce sont parfois même sur de simples barques que de minuscules demeures ont été dressées. Les maisons y sont d'une solidité bien moindre, et il est arrivé à plusieurs reprises que des quartiers entiers sombrent dans l'eau lors d'une crue un peu brusque.

Les habitants des maisons disparues se rendent alors au temple d'Istaïon et Maereva, où ils sont accueillis et logés le temps de se trouver de nouvelles habitations. Il va de soi que la population riche de l'île s'empresse immédiatement d'aider ces malheureux pour éviter qu'ils ne traînent trop longtemps leurs guêtres au beau milieu de leurs plus belles demeures.

PORT-SEL

Les côtes n'étant pas fixes il a été impossible de bâtir un port traditionnel sur Irlion. Les habitants ayant évidemment besoin d'échanger avec les autres nations des Archipels, ils ont imaginé de construire leur port sur le plus ancien et le plus grand des îlots salins qui tournent autour de l'île, et l'ont appelé Port-Sel. Au départ assez restreint, Port-Sel comprenait presque uniquement une capitainerie munie d'une tour phare au centre de l'îlot et quelques pontons de bois pour que les navires puissent accoster. Puis, lentement, une cité à vue le jour sur l'îlot, serrée autour de la capitainerie et comprenant toutes sortes de commerces, tavernes et auberges, en bref tout ce qui peut découler logiquement de l'échange maritime. Les pontons de bois s'agrandissaient toujours, portant désormais des hangars et des entrepôts, pour stocker les dizaines de marchandises échangées là en permanence. Et à la grande surprise des habitants ces pontons se sont vus bientôt recouverts de sel et rattachés à l'îlot principal.



Rocher



Type : Petite cité
Population adulte : 11.500

Limite financière : 15.000 PO
Richesse Globale : 8.625.000 PO

Capitaine de la garde : Julius Francoeur, Grand Chambrier (LB, Humain, Paladin 10), Siless Gossem, Chef de la milice urbaine (LN, Humain, Guerrier 5), Valentin, capitaine des brigades du trip (NB, Demi-elfe, Guerrier/Expert 5/4)
Gardes à plein temps : 100 miliciens (HdA 1), 25 gardes des chambres (Gue 1), 15 hommes de la Brigade du Trip (Expert / HdA 1/1)
Conscription possible : 500 miliciens réservistes (HdA 1)
Forme de gouvernement : Neutre Bon : une Chambre des représentants des différentes corporations de l'île. La Chambre élit un gouverneur et des administrateurs.

Quelques personnalités

- Gouvernement : Lima Galtesk, gouverneur de l'île (CN, Humain, Aristocrate/Expert (cultivateur) 4/7), Gracil Marselius des Marbrures, administrateur de la communauté urbaine du Rocher (LN, Humain, Aristocrate 6), Clariss Delteinte, présidente des débats de la Chambre et maître en économie à l'Institut des Affaires (LB, Demi-elfe, Experte 7)
- Clergés : Mère Glaise, grande prêtresse d'Istaïon et Maereva réunis (N, Saline, Clerc 10), Père Buisson, fidèle de la Blanche Amère, grand prêtre de Nébée et responsable de la maison blanche (N, Humain, Clerc 8), Algaric main-de-cuivre, Grand prêtre de Kéranos (LN, Nain, Clerc 6).
- Autres : Danadus Dontaremis, Maître documentaliste à l'Institut des Affaires (NB, Gnome, Clerc/Magicien 5/5), Quentin Tourquil, Président du Tribunal (N, Demi-elfe, Expert 6)

Port Sel

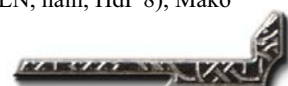
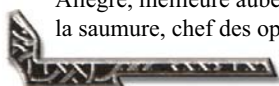
Type : Petite ville
Population adulte : 1.000

Limite financière : 800PO
Richesse Globale : 40.000PO

Capitaine de la garde : Multros Beaucroc (demi-orque, HdH 6)
Gardes à plein temps : 15 miliciens (HdA 1)
Conscription possible : 50 miliciens réservistes et volontaires (HdA 1)
Forme de gouvernement : administrateur nommé par la chambre des représentants. Pouvoir effectif entre les mains du Grand Capitaine.

Quelques personnalités

- Gouvernement : Colteris Milimat, administrateur de la communauté urbaine de Port Sel (CN, Humain, Expert 8), Armakrok Forpoing, responsable de la capitainerie, le «Grand Capitaine» (N, Humain, Guerrier 6 Roublard 2)
- Clergés : Berlenos l'Assuré, représentant du clergé d'Istaïon et Maereva réunis (N, Demi-orque, Clerc 5)
- Autres : Alécia Dolce, patronne de la Harpe Allégre, l'auberge la plus chère et chic du quartier Terre (CB, Humaine, Barde 6), Moroï Neuf-doigts, leader syndicaliste docker (LN, nain, HdP 8), Marmeranel, chef des distillateurs de rêves (CN, elfe, Rôdeur/Magicien 3/4), Rémi Le-sans-famille (NB, halfelin, roublard 4)- Autres : Alécia Dolce, patronne de la Harpe Allégre, meilleure auberge de Port Sel (CB, Humaine, Barde 6), Moroï Neuf-doigts, leader syndicaliste docker (LN, nain, HdP 8), Mako la saumure, chef des opportunistes de Port Sel (NM, Salin, Roublard 6)



C'est ainsi que Port-Sel est devenu petit à petit une cité assez vaste bâtie entièrement sur un îlot salin. Aujourd'hui on trouve, tournés vers l'extérieur, les quais de haute mer, où viennent accoster les navires étrangers, et, tournés vers l'intérieur, les quais « de terre » où stationnent des dizaines de barques à fond plat chargées d'acheminer passagers et marchandises vers le reste de l'île. Entre ces deux zones de quais se trouve une cité extrêmement vivante et active, peuplée essentiellement de marins et de dockers (il en faut une quantité phénoménale pour transporter d'un quai à l'autre toutes les marchandises). Mais c'est également là que se retrouvent pour négocier riches marchands et commerçants de l'île et des Archipels.

LES PHARES BLANCS

Sur chacun des îlots salins qui entourent l'île, autre que Port-Sel, se dressent de hautes constructions : les phares blancs. Pour signaler l'abord de l'île, les habitants n'ont en effet pas trouvé d'autres solutions que de construire un phare sur chacune des concrétions salines. Leurs lueurs se voient loin sur la mer et préviennent les bateaux par cette multitude de feux de l'approche d'Irlion. Chaque phare est habité par une famille qui l'entretient et veille sur le feu qui est allumé en son sommet chaque soir. Ces familles sont en général riches et respectées, car elles rendent de précieux services aux Irlions. Les gardiens-salant, puisque c'est comme ça qu'on les appelle, effectuent grâce à leur phare la surveillance de l'île, signalant immédiatement à la capitale par des signaux complexes toute tentative d'approche militaire. Ils ramassent également le sel à même la concrétion qui sera vendu plus tard au Rocher ou à Port-Sel à prix d'or.

Ces places, en apparence enviables, sont en réalité très difficiles, car si le sel est une richesse, et qu'il offre en plus ici une demeure stable, il ronge la peau et les corps, et les gardiens-salants vieillissent très vite, et ont très jeunes le visage marqué cruellement. En échange donc de ce sacrifice, et parce que rien ne peut pousser sur le sel, les Irlions fournissent gratuitement aux gardiens-salants la meilleure nourriture ainsi que les denrées premières dont ils pourraient avoir besoin. Régulièrement de petites navettes font le voyage, chargées des denrées envoyées par les Irlions. Malgré toutes les difficultés que représentait la construction d'habitations sur cette île malléable, les hommes s'y sont donc agrippés avec obstination. Ce choix, étonnant de prime abord, est dû aux richesses extraordinaires offertes par le sol incroyablement fertile d'Irlion.

CULTURES ET RESSOURCES

Si une partie des habitants de l'île voit les mouvements de l'eau comme une malédiction d'Istaïon due à quelque faute ancienne et oubliée, et s'ils implorent chaque jour le dieu des mers de leur accorder son pardon, une autre partie se réjouit de ces flux et reflux. Leur terre, couverte par les mouvements de l'eau d'un limon fertile, est une vraie corne d'abondance. Et Mareth reçoit des offrandes considérables et de ferventes prières pour que l'eau continue de recouvrir les terres au fil des saisons. La première exploitation de ce don des dieux est bien évidemment l'agriculture. Les moissons de l'île fournissent des quantités incroyables de céréales de toutes sortes et les fruits et les légumes sont d'une taille et d'une saveur inégalées dans tous les Archipels.

Ces ressources sont si nombreuses et de si bonne qualité que leur exportation a longtemps été une des principales sources de richesse d'Irlion. Une autre des ressources étonnantes de l'île est le bois, car si les arbres sont en très petit nombre, ils sont d'une taille phénoménale, et forment par endroit de véritables mangroves. Le bois tirés de ces arbres est particulièrement prisé par les armateurs de navires, car il est d'une dureté incomparable et résiste naturellement à l'eau.

Bien sûr les mouvements de l'eau ont aussi de mauvais cotés pour les agriculteurs : l'élevage traditionnel est impossible. Ni les moutons, ni même les chèvres ne peuvent survivre sur des pontons de bois tout une partie de l'année, ou transhumer tous les quinze jours d'un pâturage à l'autre, poursuivis par les flots. Seules des basses-cours peuvent être maintenues dans les hameaux flottants. Les habitants de l'île ont donc élevé les créatures qui pouvaient survivre naturellement dans ces contrées toujours à demi-immergées. Et les paisibles paysans d'Irlion élèvent tortues géantes et alligators. Les œufs et la chair des premières sont très prisés, et utilisés dans de nombreux plats très raffinés. On récupère également les carapaces, pour les utiliser dans toute sorte d'artisanat de luxe. Quant aux alligators, si leur chair est moins prisée et plus commune (c'est le plat du pauvre à Irlion), leur peau est exportée dans tout les Archipels. Les Irlions utilisent aussi l'énorme quantité d'eau qui balaie la terre sans cesse pour y trouver d'autres sources de nourriture. Ecrevisses et poissons d'eau douce particulièrement savoureux sont consommés quotidiennement, et envoyés vers la capitale pour nourrir la haute société.

TRADITIONS AGRICOLES

A la fin de chaque récolte, une fête est organisée durant laquelle se déroulent des concours agricoles. Les éleveurs et agriculteurs de toute l'île y amènent leur plus beaux fruits, ou leurs plus gros animaux, pour qu'ils y soient jugés, comparés et récompensés. Les critères pris en compte pour juger fruits et légumes sont la taille, l'aspect et le goût. Mais on leur fait subir également tout un arsenal de tests qui donnera une note sur 100. Celle-ci sera soigneusement répertoriée à côté de celles des années précédentes, ce qui permet d'établir tout un système de statistiques dont les exploitants agricoles sont très friands.

Les bêtes, elles, sont jugées à la qualité et à la beauté de leur peau et de leurs dents, et sont bien évidemment pesées, mesurées et se voient, tout comme les légumes, examinées sous toutes les coutures pour finir elles aussi répertoriées dans les registres de l'île. Des prix sont offerts au fermier ayant les meilleurs potirons ou à celui qui a élevé le plus gros alligator depuis les dix dernières années. Si un fruit ou un animal atteint un nouveau record, son producteur se verra attribuer des avantages matériels et financiers pour la prochaine récolte, et gravira par la même occasion un niveau supplémentaire sur la haute échelle sociale.

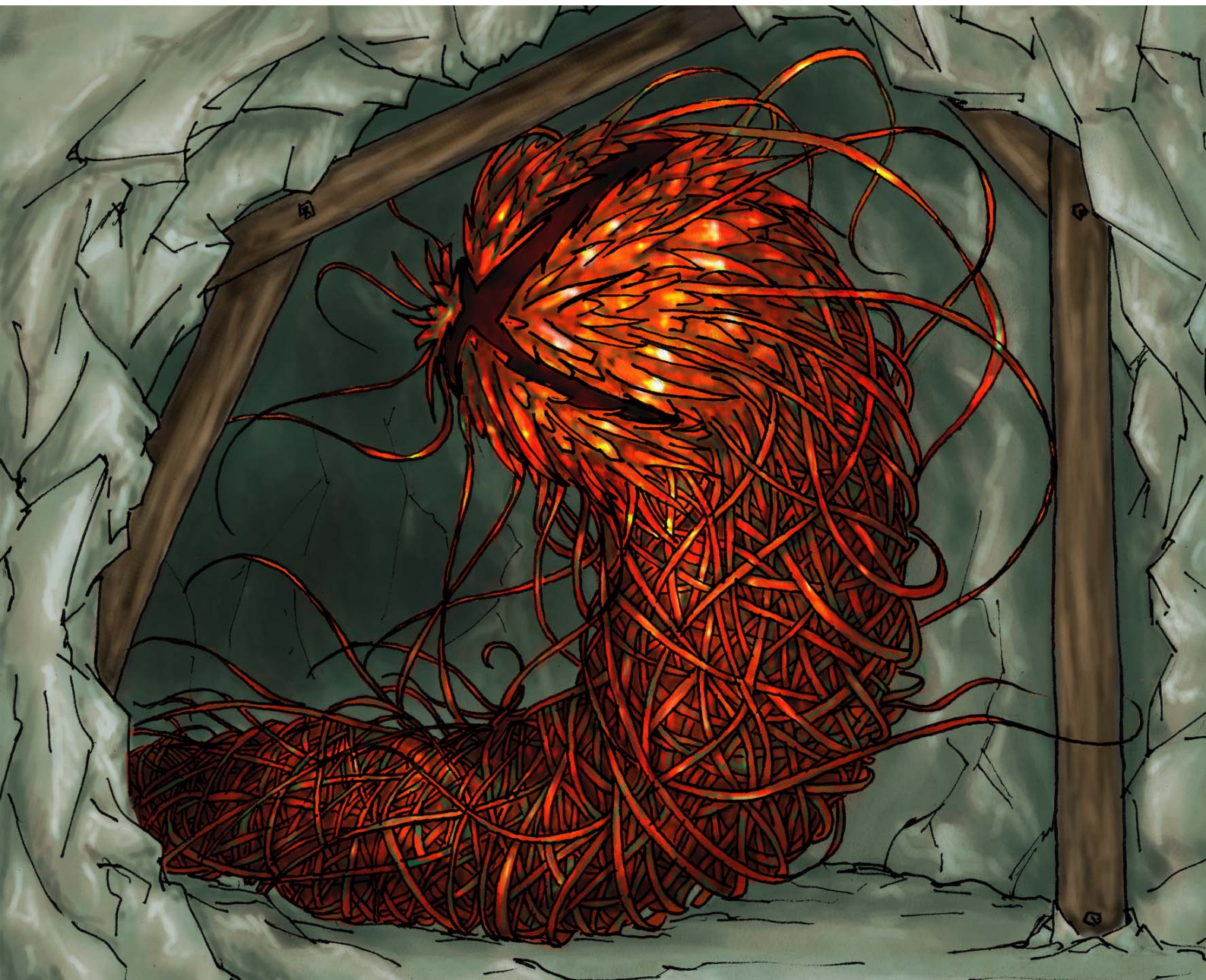
Si agriculture et élevage rythment encore une bonne partie de la vie des Irlions et sont encore une source de richesses non négligeable, ils ne sont pourtant plus les uniques ressources de l'île. En effet, depuis quelques mois, on a redécouvert dans les sous-sols une autre richesse de cette terre...

MINES

Le socle rocheux d'Irlion renferme un minerai cuivré, souple et malléable, mais pourtant très résistant nommé malaxolithe. La mollesse de ce matériau, surnommé "souple-airain", pourrait peut-être expliquer le caractère changeant du relief de l'île. A l'état naturel le malaxolithe se trouve sous forme de faisceaux d'une douzaine d'épais filaments pouvant faire jusqu'à une cinquantaine de mètre de long. Ces filaments sont incrustés d'impuretés qu'il faut nettoyer avant de pouvoir exploiter le métal. Bien sûr ce métal était déjà connu et utilisé dans l'île depuis fort longtemps. Car outre sa flexibilité, une des caractéristiques du métal mou la plus appréciée des Irliens est le fait qu'il soit inoxydable. Cependant, extraire le minerai était une opération assez difficile, et les méthodes d'épuration et de forge traditionnelles ne permettaient pas d'en faire grand chose. On utilisait donc le malaxolithe essentiellement pour la construction des câbles et ancres des maisons-bacs ou pour d'autres petits objets utilitaires ou décoratifs.

Rien de cela ne nécessitait une exploitation intensive. Aussi, jusqu'à il y a peu, les seuls faisceaux de souple-airain exploités étaient ceux qui affleuraient. Mais depuis quelques temps, des étrangers se sont montrés très intéressés par ce métal, qui, correctement traité, des propriétés magiques indéniables. Ils sont prêts à offrir des quantités d'or non négligeables pour quelques mètres de métal.

Et des exploitations minières ont poussé comme des champignons aux quatre coins de l'île, afin d'extraire de la terre ce précieux matériau. Les compagnies s'arrachent à prix d'or les droits d'exploitation du sous-sol. Le gouverneur ne pense plus qu'à l'extraction du souple-airain du sol, délaissant par là même les différentes exploitations agricoles. Les fermiers n'ont en effet jamais donné de grassouillets dessous de table pour exercer leur profession. Du coup, certains propriétaires terriens ont vu s'installer en plein milieu de leur champ une mine, leur terrain s'affaisser et toutes sortes d'autres désagréments impromptus leur arriver.



Une fois qu'elles ont le sésame gouvernemental, les exploitations minières sont confrontées à un autre gros problème : les inondations. Les premières mines se sont toutes vues inondées lors de leurs premières semaines d'ouverture. Certains y ont vu la réaction hostile de Mareth, s'alliant à Istaiôn, quant à leur travail, et à la dévastation des champs. Pour se prémunir contre de tels accidents, les exploitations minières ont fait construire d'immenses digues pour empêcher l'eau d'entrer dans la zone. Mais, à la longue, elles aussi se sont révélées inefficaces... On pleure encore les pauvres mineurs qui se sont retrouvés prisonniers de l'eau dans leur mine.

Seul deux procédés sont pour l'instant efficaces : la méthode de Baype Hasse, ingénieur nain ayant pensé à disposer plusieurs ouvertures à ses mines, qu'on peut refermer rapidement par d'énormes portes. La seconde consiste à entourer l'ouverture de la mine par des digues cracheferoises, qui n'ont jusqu'ici jamais laissé passer l'eau.

Mais même une fois que la zone est assurée d'être bien au sec, les mineurs ne sont pas encore hors de danger. Etant donné la malléabilité du sous-sol, les galeries ont tendance à s'affaisser, au risque même de se reboucher définitivement. Il faut donc effectuer un énorme et incessant travail de consolidation. Reste enfin les rencontres avec les habitants du sous-sol : les vers métalliques. Ce sont d'énormes vers d'une dizaine de mètres de longueurs, dont le corps est recouvert d'une armure de filaments de malaxolythe. Ils emportent et détruisent tout, matériel et hommes, lors de leurs déplacements à l'intérieur des galeries, laissant chaos et désolation après leur passage. Mais malgré tous ces dangers, la manne que représente ce minerai pousse les exploitants à toutes les folies. A tel point que le clivage entre fermiers et mineurs se creuse un peu plus chaque jour, créant des tensions politiques sans précédent au Rocher.

L'UTILISATION DU MALAXOLYTHE

Les anciennes méthodes d'épuration et de forge du malaxolythe limitaient fortement l'utilisation de cet étonnant métal et le cantonnaient à un rôle d'intéressante curiosité de la nature, sans plus. Mais les méthodes modernes d'exploitation du métal mou ont créé des débouchés insoupçonnés pour ce matériau.

Les nouvelles méthodes de traitement du souple-airain reposent sur des mélanges d'acides et de décoctions alchimiques. Elles permettent d'obtenir un métal qui, selon la méthode de forge utilisée, se rigidifiera une fois mis en forme ou bien gardera toute sa souplesse. Les méthodes de traitement et de forge les plus avancées, nécessitant la participation de mages ou d'invencateurs puissants, permettent d'obtenir un métal à mémoire de forme. Le malaxolythe est utilisé dans plusieurs types de réalisations.

DES OBJETS NON ENCHANTÉS

Que ce soit des cordes dures comme des chaînes mais tellement plus souples, des armures, des bijoux ou des armes, de tels objets sont toujours des réalisations de maîtres, voire même mieux. Les objets fabriqués en malaxolythe se régénèrent lentement. Ainsi une lame forgée dans ce métal ne perd jamais son fil et une armure voit les marques des coups disparaître en quelques jours.

En terme de système un objet forgé en malaxolythe régénère 1 point de vie par heure

DES OBJETS MAGIQUES

Le malaxolythe est un métal très intéressant pour la réalisation d'objets dont l'enchantement est lié au changement ou au mouvement : anneaux de métamorphose armures de mimétisme, boucliers animés, etc. D'autres objets magiques sont créés spécifiquement en malaxolythe (ces objets feront l'objet d'un article lors d'un prochain numéro).

DES AUTOMATES ET DES GOLEMS

Certains invencateurs et magiciens ont commencé à se pencher sur l'emploi du malaxolythe dans la réalisation d'automates et de golems. Pour le moment, il ne s'agit que de recherches et d'expérimentations, car un golem de souple-airain serait fort cher à réaliser, mais les possibilités d'une telle œuvre ont de quoi motiver les magiciens fortunés.

GENÈSE DE L'ÎLE

La genèse de l'île remonte à des temps fort lointains, que tous aujourd'hui ont oublié. Les terres n'étaient alors qu'une et les peuples venaient de prendre conscience du cadeau du dieu sacrifié, du minerai fabuleux. D'incroyables machines étaient en train de sortir des ateliers, ayant alors pour unique but de faciliter le quotidien des populations.

Pourtant, les propriétés magiques de ce métal étaient si vastes et la puissance qu'il pouvait conférer si grande, qu'il ne manqua pas d'attirer la convoitise de certaines personnes moins bien intentionnées. A la cour d'Enthaliad rivalisait alors les meilleurs magiciens. La puissance de certains était telle qu'elle semblait déjà inégalable.

L'un d'entre eux, Arghël Vijkeim, avait trouvé dans l'Eos un moyen de battre enfin ses confrères et rivaux. Il serait bientôt le meilleur. Mais il lui fallait agir discrètement. Il décida donc de s'éloigner momentanément de la cour. Là, il continua ses recherches : il avait besoin de grandes quantités d'Eos que les importations limitées d'Enthaliad ne pouvaient fournir. A force de travail, il finit par trouver un moyen magique de condenser l'Eos juste sous la surface de la terre. Une fois l'Eos amassé de cette manière, il n'aurait plus qu'à accomplir son rituel qui gorgerait tout son être de la puissance divine du métal. Il commença donc à mettre en œuvre la première partie de son plan, réunissant dans un endroit isolé focus compliqués, objets magiques interdits et ingrédients d'une incroyable rareté.

Mais les recherches qu'il avait initié à la cour, et sa puissance croissante avait alerté un autre grand mage d'Enthaliad, qui supportait fort mal l'idée que quelqu'un put développer une puissance comparable à la sienne. Celui-ci espionna donc activement Arghël.

Il trouva sans difficulté l'endroit où il s'était retiré et attendit, curieux de voir ce que donnerait les recherches de son rival, et ravi à l'idée qu'il pourrait non seulement s'en débarrasser mais également bénéficier de ses travaux et de l'Eos réuni. Mais lorsqu'Arghël commença son rituel il décida d'intervenir. Il voyait la puissance du mage croître au fur et à mesure que l'Eos se cristallisait à ses pieds. Si le rituel était terminé, il perdrait la partie.

Arghël avait pour lui l'Eos déjà réuni et Illifan, puisque c'était lui, l'immense puissance qui était déjà la sienne. Au bout de plusieurs heures d'affrontement magique, il advint ce qui devait arriver : un hiatus d'une force jusqu'ici inégalée eut lieu. La terre s'ouvrit et se tordit, modifiée à jamais. Le ciel s'abattit en une pluie d'éclairs sur l'endroit et un cyclone d'une violence infinie condensa dans son œil un bloc d'Eos altéré, d'une dureté inaliénable. Dans ce déchaînement magique Arghël rendit l'âme, et les secrets qu'il avait découvert disparurent heureusement avec lui. Illifan, lui, blessé mais vainqueur, retourna à la cour. L'expérience qu'il avait vécu l'entraîna à chercher des moyens plus traditionnels pour accroître ses réserves d'Eos (peu de temps plus tard le jeune empereur attaquera l'empire nain pour amasser toujours plus du précieux métal). Quant à l'Eos réuni à l'endroit du hiatus, il semblait inutilisable, corrompu à jamais par la violence des effets magiques déchaînés là. Il fut donc oublié. Et aujourd'hui sur ce noyau de minerai inaliénable se dresse une cité, Rocher, et tout autour de lui la terre malléable et changeante porte encore la marque terrible de ce qui s'est passé ici...

QUELQUES PNJ

MERIADEK, DOYEN DES GARDIENS-SALANT

Les familles de gardiens-salant se retrouvent régulièrement pour des assemblées à Port-Sel, et communiquent souvent entre elles d'îlot à îlot. Leur porte parole et celui qui préside aux séances est leur doyen. A l'heure actuelle il s'agit d'un vieil homme que le sel n'a pas épargné. Sa peau est sombre et crevassée, mais ses yeux sont d'un bleu très pâle qui illumine ce visage parcheminé. Assez renfermé et peu loquace il a une tendance au cynisme et à l'ironie mordante envers ceux de l'île. Pourtant c'est un homme passionné qui aime sa terre et tout particulièrement les phares blancs et la mer. Il veille sur les familles de gardiens d'un air détaché qui cache une grande loyauté envers eux et une affection toute paternelle.

Meriadek, humain, rôleur 6, LN



LIMA GALTESK

Actuel gouverneur de l'île, il est depuis plusieurs années apprécié et aimé par la population pour ses décisions justes et son sens de l'écoute. Ce quinquagénaire à la silhouette encore athlétique a gagné ses lettres de noblesse dans sa jeunesse par son travail de la terre. C'était à l'époque un brillant cultivateur et plusieurs de ses performances lors du concours du fruits font encore office de records.

Mais depuis les récentes installations d'exploitations minières, il est vivement critiqué par certains membres de la confédération paysanne, notamment pour son désintérêt grandissant des cultures agricoles. Et ce n'est pas les entrevues semi-clandestines qu'il a à son domicile avec de douteux négociants miniers qui arrangera les choses.

Lima Galtesk, Humain, Aristocrate 3/expert (cultivateur) 5, CN

SÉBOVEH

Halfelin au tempérament bien trempé, arborant fièrement une moustache bien fournie, il est le leader charismatique de la confédération paysanne. Ses critiques acerbes envers les dernières prises de position du gouverneur l'ont mis sur le devant de la scène, si bien que certains de ses confrères le verraient bien prendre les rênes du pouvoir, et tentent de déstabiliser l'ordre actuel.

Séboveh n'est pas à l'origine de cette manœuvre (il n'en est même pas au courant) et préfère mettre toute son énergie à défendre bec et ongles les droits des cultivateurs. Et comme ses discours ne semblent pas porter leurs fruits, il a décidé d'organiser des opérations plus musclées lorsque la nuit tombe. Avec quelques collègues, le visage dissimulé derrière un large foulard, il sabote les installations et le matériel des mineurs.

Séboveh, Halfelin, expert (éleveur) 3 / rodeur 2, LN

MÈRE GLAISE, PRÊTRESSE D'ISTAÏON ET MAEREVA RÉUNIS

Mère Glaise est une saline dans la force de l'âge et de haute stature. Elle est toujours vêtue de l'étrange toge brune et bleue des prêtres du Temple qui trône au sommet du Rocher. Sa principale occupation, outre le fait de recueillir les malheureux qui viennent chercher refuge au temple, est de veiller à ce que l'équilibre naturel précaire de l'île soit respecté. Bien sur elle voit d'un mauvais œil ceux qui fouillent sa terre et repoussent les flots à l'aide de digues... Elle est donc devenue une des opposantes farouches des mineurs, qui espèrent toujours l'amadouer en offrant d'incroyables donations au temple...

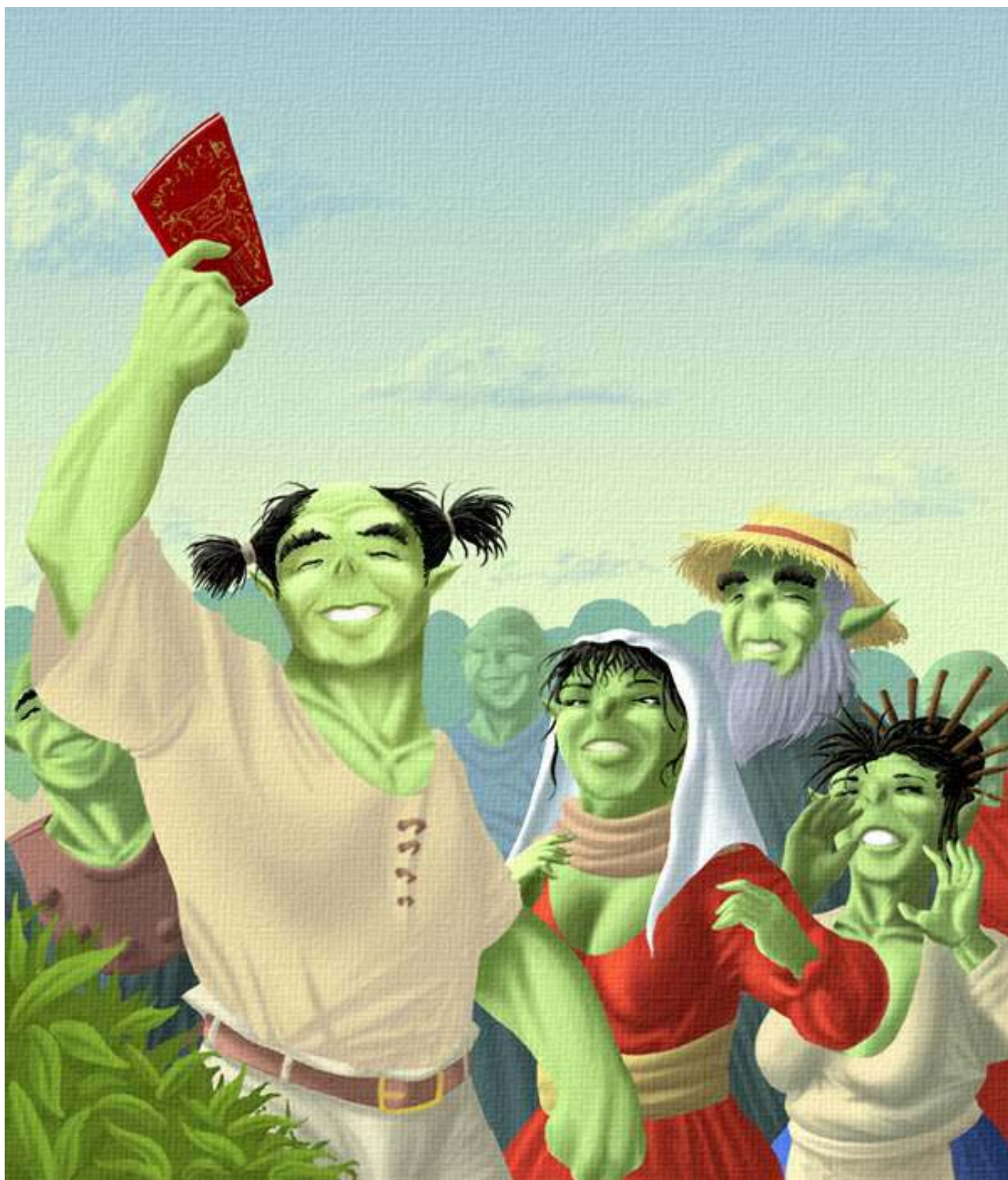
Mère Glaise, saline, Clerc 10, N pur

Kassi par Iorek

« Il faut mettre un terme à la velénisation tous azimuts qui nous rend dépendants de la capitale et des ploutocrates. Pour cela, il faut soulever le peuple et les paysans en leur donnant une éducation socialiste et communautaire pour qu'ils renforcent leur esprit d'entraide. Puis, il faut instaurer un système nouveau qui fera notre puissance, la puissance du Parti.

Ce système se veut idéal et pur, sans aucune souillure veléniste. Nous travaillerons en communauté et partagerons nos biens pour respecter l'égalité. Bien sûr, le chef de la communauté, instigateur de ce nouveau système, sera le seul habilité à redistribuer les bénéfices de la société. Il est donc normal qu'il s'en réserve une petite part. Toute la communauté devra être membre du Parti. Pour le bien commun, les membres du Parti devront obéir aveuglément à leur chef et à Moa, le père fondateur, qu'ils aiment et adorent. Vive le régime communautaire ! Loué soit Moa ! »

Extrait du Petit Livre Rouge de Moa



INTRODUCTION

Dans le premier volet de la campagne, *La Guerre des Om-bres*, les personnages sont amenés à protéger Kassî, un village du delta de l'Alena où l'on cultive le coton. Ils y mènent une « vie monotone [...], à peine rythmée par les quelques querelles de voisinage et les accidents de travail ».

Cet assistant présente une alternative plus ou moins “communiste” à la simple et paisible Kassî-la-tranquille pour lui donner un peu plus de piment (rouge). Depuis quelques années, Kabou, le chef, a bouleversé la société en créant un système communautaire (corrompu, cela va de soit). Ce changement a créé une césure entre ceux qui se sont ralliés à la société Kabou & Cie, et ceux qui s'y opposent. Ici sont présentés les principaux personnages en fonction de leur appartenance à l'une ou l'autre des deux parties. Pour chaque personnage, on peut trouver une courte description, son histoire et des informations sur la situation actuelle.

LA VIE DE MOA

Moa Tsé-Toung est originaire de Vendrest. Il vient d'un village de cultivateurs de coton du delta de l'Alena. Dès son plus jeune âge il se mit à penser (tous les demi-orques ne pensent pas). Il trouvait que son peuple méritait mieux que de dépendre des riches marchands de Velène qui achètent leur coton. Il se rendit également compte que son peuple ne comprenait pas qu'ils étaient les victimes de la “velénisation tous azimuts”.

Il entreprit alors une action de grande ampleur : éduquer les demi-orques. Il commença dans son village à donner des cours du soir aux paysans. Mais le chef de son village ne vit pas cela d'un bon oeil et lui interdit de continuer. Refusant d'abandonner, Moa décida de partir. Il erra dans la région et alla de village en village, ne restant jamais longtemps. Et c'est ainsi qu'il eut ses premiers élèves qui le suivirent dans son périple. Parmi eux était Kabou.

Ayant assez d'élèves, il s'installa dans les collines au Nord-est de l'île. Il enseigna au Parti (nom qu'il donnait à ses élèves) sa théorie qu'il retranscrivit dans un petit livre dont la couverture était de cuir rouge qu'il baptisa *Le Petit Livre Rouge*. Jugant ses élèves bien formatés et fanatisés, il les renvoya dans leurs villages respectifs pour qu'ils mettent en application la pensée communautaire.

Moa est ensuite parti pour le Sud, à Velène, pour “anéantir le velénisme en son cœur”. Depuis son départ, on n'a plus de nouvelles de lui dans le Nord. Le seul témoignage de son existence est *Le Petit Livre Rouge*, copié en plusieurs exemplaires donnés à ses disciples. Certains disent qu'il est en train d'organiser une révolution dont il serait le chef mais il paraît plus vraisemblable qu'il se soit fait arrêter par les autorités.

LA CÉRÉMONIE DE SUCCESSION

A Kassî, à chaque fois qu'un chef meurt, a lieu depuis des siècles la cérémonie de succession. Elle est organisée par les Anciens, les plus vieux demi-orques du village, qui détiennent le savoir et la sagesse. La cérémonie dure environ une journée. Le matin a lieu le rite funéraire de l'ancien chef que l'on appelle le Départ (aussi appelé Premier Ennui par les villageois).

Le corps du défunt est déposé sur un radeau qui descend l'Alena jusqu'à la mer. On dit qu'il rejoint ensuite les terres demi-orques des Temps Anciens, “avant” (pour les demi-orques, impatients de passer à la seconde étape, ce ne sont que des légendes).

Le moment qui succède au Départ est appelé la Commémoration (Première Beuverie). Aucune autorité ne pesant plus sur les villageois, ils boivent, mangent, dansent et chantent sans s'arrêter jusqu'à la tombée de la nuit. Il va sans dire qu'il est dur pour les demi-orques ivres de s'arrêter, et d'autant plus difficile pour les Anciens de les arrêter. Mais, d'un commun accord ou plutôt quand les tonneaux de bières sont vides, ils finissent par se calmer.

Vient alors le moment des Discours (Deuxième Ennui) : chaque candidat au poste de chef du village (il y en a beaucoup moins qu'au début de la journée, certains étant... inaptes) présente son programme. Lorsqu'il a fini, les Anciens observent et notent très précisément l'intensité des applaudissements. Le candidat ayant reçu le plus d'applaudissement est élu chef jusqu'à sa mort. Il est à noter que c'est bien souvent celui qui proclame son discours en dernier qui est élu, les demi-orques applaudissant plus la fin des Discours que le candidat lui-même.

C'est un comportement compréhensible car l'étape suivante est la Célébration (Deuxième Beuverie) lors de laquelle on sort les derniers tonneaux de bière qu'on avait soigneusement cachés. C'est pour cela et non à cause du trac que les candidats se battent pour passer en dernier.

Après une longue nuit (que les villageois appellent le Décuvage mais qui n'a pas vraiment de nom officiel), les villageois reprennent leur vie sans aucun changement (il ne manquerait plus que ça). Mais le cas de l'élection de Kabou restera longtemps gravé dans la mémoire des Anciens. En effet, sans être passé en dernier, il fut élu très nettement (9,2 sur l'échelle de Klap-Klap qui mesure l'intensité des applaudissements).

En fait, tous les autres candidats étaient ivres (et corrompus) et n'étaient pas crédibles. Kabou, en désignant Gros Tull comme son successeur, a mis un terme aux cérémonies de succession qu'il considère comme des “beuveries archaïques”.

KABOU & CIE

Kabou & Cie est le parti communautaire de Kabou. C'est aussi l'entreprise de ce dernier. En devenant chef, il s'est approprié toutes les terres et les paysans travaillent pour lui. Cela garantit selon son programme l'égalité des revenus aux paysans qui sont maintenant appelés les “employés”.

Kabou & Cie est le parfait exemple du parti communautaire tel qu'il est défini par Moa dans *Le Petit Livre Rouge* : réunir tous les pouvoirs et tous les biens du village en la seule personne du chef qui redistribue ensuite à sa guise les bénéfices de la communauté, en prenant soin d'en garder un maximum pour lui. La grande majorité des habitants de Kassî fait partie de Kabou & Cie.

Leur vie est rationnée et réglée selon des lois définies par Kabou. Les sanctions vont de la privation de rations de bière à l'exclusion de Kassi en passant par l'auto-critique et l'auto humiliation (qui se déroule devant toute la population lors des repas communautaires).

KABOU

Kabou est un grand demi-orque d'âge mûr dont la musculature spectaculaire n'est pas étrangère à sa place de chef. Son crâne rasé laisse apparaître une multitude de cicatrices dont il est très fier. Il porte une ample tunique rouge et tient toujours dans sa main un petit livre rouge. Son large sourire dévoile de belles dents pourries.

Kabou est né de parents cultivateurs à Kassi. Il a un petit frère qui partit très tôt pour Velène. A l'âge de 20 ans, il rencontra Moa et découvrit ainsi le régime communautaire en lisant Le Petit Livre Rouge. Lorsque le précédent chef du village mourut, eut lieu la cérémonie de succession (voir encadré) où chaque prétendant devait présenter son programme.

Kabou, ayant retenu les leçons de Moa, saoula les autres prétendants et parut alors le plus crédible. Il devint chef de Kassi, épousa Baggi, la fille de l'ancien chef et créa "Kabou & Cie, entreprise de culture du coton et autres menus travaux", en interdisant toute concurrence pour le bien du village, et de son porte-monnaie. Quelques mois après, il eut un enfant, Gros Tull, qu'il engagea plus tard comme contremaître.

Kabou dirige maintenant Kassi d'une main de fer. Il est très strict envers ses employés mais très généreux avec les étrangers, même si sa générosité tient plus de l'hypocrisie que de la sincérité. L'argent rapporté par la vente du coton sert à payer les employés, agrandir les terres mais surtout à l'enrichir. Kabou vit très bien grâce à sa richesse. Tout l'argent venant de la culture du coton n'a pas été totalement redistribué à la population comme cela était présenté dans son programme. Kabou prélève chaque année un fort pourcentage sur les bénéfices de Kabou & Cie. Il a ainsi pu bâtir au fil des années, la chaumière de ses rêves : une trois pièces, deux cheminées, avec sol en pierre.

Kabou ne veut pas en rester là, il nourrit de grandes ambitions. Ce chef d'entreprise communautaire voudrait réunir un ensemble de villages du delta sous son pouvoir. S'il n'y parvient pas par la négociation il a l'intention d'augmenter les crédits de la garnison du village et d'augmenter ainsi son pouvoir de persuasion. Son problème majeur actuellement est la résistance de l'opposition qui refuse de fusionner avec Kabou & Cie. De plus Kabou aimerait aménager le marais et y étendre les plantations de coton.

L'arrivée d'étrangers de Velène irrite tout particulièrement Kabou. Il n'aime pas que Kassi (ou plutôt ses entrepôts) soit considérée comme un bien précieux que les Velénois se doivent à tout prix de protéger. Cependant, il ne peut pour l'instant rien refuser de la capitale et accueillera les mercenaires comme il se doit. Mais il leur dira lors de leur premier entretien qu'au moindre écart (il pense par exemple à l'organisation d'une révolte, mais ne le dit pas), il s'empressera de les renvoyer ou d'envoyer une petite lettre à leurs employeurs.

BAGGI

La femme de Kabou est une demi-orque imposante d'une quarantaine d'année, aux cheveux mi-longs grisonnants. Elle affiche continuellement un air autoritaire et hautain. Elle porte une tunique tâchée de sang (elle exerce le métier de bouchère) et des bijoux de qualité.

Baggi est la fille unique de l'ancien chef de Kassi. Elle a été élevée à la dure et a appris le métier de son père. Lorsque celui-ci est mort, elle a épousé Kabou. Elle s'est vu confier le rôle d'organisatrice des repas communautaires et dirige les cuisinières d'une poigne de fer. Grâce à la fortune de Kabou elle vit bien, mais non heureuse et rêve de devenir citadine.

GROS TULL

Le fils de Kabou est un demi-orque de grande taille. Il arbore un visage anguleux aux multiples tics nerveux. Il porte une casquette, un haut-de-chausse ample et laisse son torse nu. Sa peau grisâtre laisse apparaître des muscles secs. Un fouet pend à sa ceinture.

C'est le fils unique de Kabou. Ce dernier, trop occupé par les affaires, l'a laissé de côté pendant son enfance. Vivant ses premières années malheureuses avec une mère n'aimant pas les enfants, il a rapidement développé son indépendance et un caractère pour le moins spécial. Dès sa majorité, son père l'a placé dans les affaires en le nommant contremaître des champs de coton.

Depuis, il dirige les employés à sa manière très brutale. Très pointilleux sur les ordres qu'il donne, il ne tolère absolument aucune erreur : les coupables goûtent à son fouet. De plus il a développé une grande passion pour la torture et le sadisme. Régulièrement, il prend une villageoise pour une nuit et l'emmène dans sa maison sans fenêtre. Il la relâche le lendemain, couverte de blessures.

Mais elle se tait et son mari aussi, car quiconque le critique signe son exclusion de Kassi. Kabou est au courant des activités secrètes de son fils mais ne sait qu'en penser. Pour l'instant, il le laisse faire, croyant que cela renforcera ses aptitudes à gouverner. En effet, Kabou a proclamé Gros Tull comme son successeur sans aucune opposition, mettant ainsi un terme aux traditionnelles cérémonies de succession.

LES EMPLOYÉS

Les employés de Kabou & Cie sont tous des demi-orques. Ils sont nés à Kassi d'un père et d'une mère travaillant tous deux dans les champs de coton et y travaillent eux aussi depuis leur majorité. Ils se marient la plupart du temps entre eux et ne s'éloignent jamais de Kassi.

La journée, pendant que les enfants s'amuse et s'occupent du potager communautaire et des quelques poules et chèvres qui errent dans le village (chacun à son rôle, même les enfants travaillent au lieu d'aller à l'école), les adultes passent aux entrepôts pour se faire pointer par Gros Tull, prennent leur matériel et vont travailler dans les champs de coton, coiffés de leurs chapeaux de paille.

Pendant la saison morte, qui n'est pas très longue vu le climat favorable du delta de l'Alena, Kabou les charge d'effectuer des travaux dit "d'intérêt public" : ils refont les digues, réparent les outils usés au cours de l'année, agrandissent la maison de Kabou, etc.

La vie des employés n'est pas aussi agréable qu'ils le laissent croire. Si jamais ils se plaignent, le chef les sanctionne pour "détérioration de l'image de la communauté" et "traîtrise". Les sanctions sont dures pour les demi-orques : un exemple, la réduction voir la suppression des rations quotidiennes de bière.

Tout est rationné pour eux, la nourriture, la boisson, etc. Leurs maisons se ressemblent toutes, les chaumières d'antan ont été rasées pour laisser place à des rangées de chaumières une pièce sans originalité. L'originalité et le fait de se faire remarquer sont mal vus par Kabou.

Le seul moment agréable de la journée est sans aucun doute le repas du soir dans la maison commune. Là, la bière coule à flot et l'on sert de grosses portions de sanglier en écoutant les musiques du vieux Gam. C'est à ce moment là seulement que les demi-orques peuvent démontrer leurs facultés exceptionnelles en matière de chant, de danse frénétique et de résistance à l'alcool.

Les aventuriers sont d'abord considérés comme une curiosité par les employés. Mais ceux-ci se font rapidement à l'idée que les étrangers vont demeurer au village pendant quelques semaines. Si les personnages comptent sur l'aide des paysans dans une quelconque action non approuvée par Kabou, ce ne sera pas chose aisée et il leur faudra tout d'abord obtenir leur totale confiance. En effet, la brutalité de Kabou et de Gros Tull n'encourage pas les demi-orques à se poser des questions et encore moins à penser à une révolution. Ils préfèrent supporter un gouvernement autoritaire (si ce n'est totalitaire) et vivre chichement à Kassi en travaillant dur pour leur chef jusqu'à la fin de leur vie.

AB

Ab est un demi-orque d'une taille impressionnante. Il se tient droit, bombe le torse et porte ses mains calleuses à sa taille. Il se rase soigneusement la barbe et coupe ses cheveux à la militaire. Il porte une antique chemise de maille par-dessus ses vêtements soigneusement repassés.

Ce fils de paysans ne voulait pas devenir comme ses parents. Il a vite commencé à tourner autour du capitaine de la garde de l'époque, qui a fini par le prendre comme apprenti, les autres prétendants étant trop flemmards à son goût. Ab s'est montré très doué et a vite appris les quelques connaissances que ce demi-orque pouvait lui enseigner. Un jour, celui-ci est mort et lui a cédé sa place.

Ab a alors nommé les conscrits et a commencé son petit train-train quotidien. Quand Kabou est arrivé au pouvoir, Ab n'a pas perçu de changement majeur pour lui. Mais ces derniers temps, Kabou lui donne plus de moyens pour acheter de nouvelles armes et former les conscrits dont le nombre s'agrandit progressivement. En effet, Kabou projette d'agrandir le territoire par la force si la diplomatie et l'argent échouent.

Calme, amical et patient, son rôle consiste à ramener les demi-orques les plus ivres les soirs de fêtes, régler les conflits de voisinage, et veiller à ce que la tranquille vie du village se poursuive sans anicroches. Il vit bien dans sa petite maison à l'entrée du village, profitant d'un bon salaire comparé à celui des simples employés.

LES CONSCRITS

Les conscrits ont été choisis parmi les employés les plus grands et les plus musclés. Ils ornent leurs corps d'une multitude de tatouages et de cicatrices et ne portent pour habit que des hauts-de-chausses amples. Leur regard est vide mais amical.

Ces demi-orques ne sont pas mariés car ils doivent être disponibles tout le temps. Ils vivent la même vie que les employés normaux : le jour, ils travaillent dans les champs et le soir, ils boivent comme des trous. Sur ce dernier point, le fait d'être conscrits leur procure une ration de bière deux fois plus importante que celles des simples employés. Pour cela, rares sont les conscrits qui se marient très jeunes. De toute façon, si jamais l'envie leur prend de prendre un petit peu de bon temps, ils passent chez Mopp (voir plus loin).

Jusqu'à il y a quelques temps, il n'y avait guère d'inconvénients dans leur vie, les entraînements étant très rares. Mais depuis quelques mois, ils sont devenus de plus en plus fréquents. Les conscrits sont contents d'échapper ainsi pour une demi-journée au travail dans les champs, mais ils ne peuvent pas arriver avec la gueule de bois, sous peine de se faire retirer leur ration de bière pendant un mois. De ce point de vue, ils voient les changements d'un mauvais œil.

L'OPPOSITION

A Kassi, personne n'est neutre et tout ce qui n'est pas Kabou & Cie fait partie de l'opposition. C'est en tout cas ce que pense Kabou qui hait et méprise l'opposition. Il a fait la fortune et la gloire de Kassi et de lui-même, tandis que les autres dépérissent peu à peu. Les membres de l'opposition sont en majorité des artisans mais il y a aussi Hubart le vieux du marais qui tient à son territoire, Gam le conteur et Mopp la prêtresse qui ont sombré dans le désespoir et qui sont rejetés par Kabou qui les trouve inutiles à la communauté.

Les membres de l'opposition ont tous le même rêve : que celui de Kabou s'arrête. Mais leur action est limitée : Kabou, favorisé par sa musculature et celle des conscrits qu'il tient en confiance grâce à la bière, dissuade la population de se révolter. Polli le potier a pensé à distribuer des tracts mais c'est le seul habitant de Kassi qui sache lire mis à part Kabou.

L'opposition semble perdre des forces de jour en jour mais la récente crise qui secoue Vendrest et l'arrivée de mercenaires de Velène leur a redonné espoir.

GREHOP

Le tanneur est un demi-orque d'une carrure impressionnante, d'âge mur, aux cheveux courts et à la peau basanée. Il est vêtu d'une combinaison de peaux en tous genres.

Son père était tanneur. Il a appris le métier auprès de celui-ci. Il s'est marié avec Emen et s'est allié avec Hubart pour entretenir la forêt. Il y chasse et vend la viande à la communauté. Il tanne les peaux et les vend aux marchands qui font régulièrement la navette entre le delta de l'Alena et Velène. C'est un demi-orque modeste, chaleureux et méticuleux dans son travail. Kabou lui a maintes fois proposé de lui racheter sa tannerie mais Grehop a refusé. Il est considéré comme le chef de ceux qui s'opposent au régime communautaire. En effet, c'est chez lui que se réunissent les habitants qui refusent de céder leurs possessions à la communauté.

EMEN

La femme de Grehop est une jeune et jolie demi-orque, me plus souvent vêtue d'une robe longue avec des motifs à fleurs. Elle porte des petits mocassins aux pieds et laisse ses longs cheveux noirs détachés.

Cette fille de paysan n'a jamais voulu travailler dans les champs. Elle s'est donc mariée avec Grehop et l'aide dans son travail en dépeçant les bêtes. C'est une femme indépendante et aimante. Elle aide également son mari dans sa lutte politique en allant discuter avec les femmes employées de Kabou & Cie : c'est en quelque sorte la branche féminine de l'opposition.

POLLI

Polli est le seul halfelin de Kassi. Il ressemble plus à un hobbit qu'à un halfelin archipélien typique. Il est grassouillet et âgé d'une cinquantaine d'années. Sa figure rougeaude laisse supposer qu'il entretient une bonne cave. Il porte des vêtements simples et ne quitte jamais son tablier taché de graisse et d'argile.

Ses parents furent bannis d'un hameau à voile pour des raisons obscures. Ils s'installèrent à Kassi où ils construisirent la maison sous la colline et l'atelier de poterie. Polli naquit à Kassi et apprit le métier de son père. Son père est mort d'une maladie grave il y a quelques années et sa mère l'a suivi peu de temps après, de désespoir.

Polli est le potier du village et c'est aussi lui qui choisit les bières que le village commande en ville. C'est un bon vivant, un gourmand et un gourmet. Seul halfelin de la communauté, il se sent légèrement opprimé, surtout par Kabou qui est impatient de le voir partir pour s'emparer de son atelier de poterie.

En effet, Polli prépare ses affaires pour bientôt partir à Velène et essayer de se faire accepter par un hameau à voile. Il devra vendre son atelier et sa maison (avec une cave vide : il emportera tout de même ses bouteilles avec lui) avant de partir mais ne veut pas la vendre à Kabou, dont il n'aime pas la manière de gouverner.

Polli entretient de bonnes relations avec les autres indépendants de Kassi et il souhaiterait voir Kabou défait avant de partir.

BOK

Le meunier du village est un demi-orque d'une cinquantaine d'années aux longs cheveux filasses, au dos courbé et usé par son travail.

Né dans une famille de meuniers de père en fils, il a commencé à aider son père dès son plus jeune âge. Quand son père est mort il a continué seul, il s'est marié et a eu un fils. Mais un mois après la naissance de celui-ci, sa femme et son fils sont morts, noyés lors d'une importante crue. Un jour, Sarya, alors bébé, est arrivée au village sur un panier transporté par l'Alena et il a proposé de l'adopter.

Bok passe ses journées à s'occuper de sa récolte de blé avec l'aide de Sarya et de quelques villageois. Il s'occupe également de son moulin qui profite du vent qui vient du Grand Océan et rentre dans les terres planes du delta de l'Alena. Il vend sa farine aux villageois qui cuisent alors leur pain au four commun. Le pain est la seule chose qui n'est pas rationnée par Kabou & Cie. Bok pense toujours à sa femme et à son fils, ce qui le rend continuellement triste, même si une pointe de bonne humeur réapparaît quand il voit Sarya.

Il va sans doute vendre son moulin à Kabou si personne d'autre ne le veut. Il préférerait le vendre à quelqu'un d'autre car il pense que la concurrence est le moteur de l'économie. Il lèguera tout ce qu'il a d'autre à Sarya. Il n'a pas peur de la mort et l'attend sereinement. En attendant, il s'est rallié à l'opposition.

HUBART

Pour une description approfondie de ce personnage, je vous recommande d'aller faire un tour sur le site officiel d'Archipels, vous y découvrirez une fiche très complète de ce personnage vu par Olivier Saraja.

Néanmoins, dans une Kassi-la-tranquille communautaire, Hubart se sent concerné par la situation actuelle du village. En arrivant à Kassi il y a de nombreuses années, il croyait trouver un village paisible mais depuis l'arrivée de Kabou au pouvoir, les choses vont de travers. Ce dernier a de trop grandes ambitions à son goût. Hubart a appris qu'il voulait aménager le marais mais il ne le laissera pas faire. Si on vient lui demander de l'aide pour détrôner Kabou, elle ne se fera pas demander deux fois. Il défendra son marais et sa bicoque coûte que coûte.

MOPP

La prêtresse de Mareth est une demi-orque aux lèvres pulpeuses. Ses cheveux dénoués et crasseux tombent en cascade sur son large décolleté et ses vêtements déchirés cachent à peine ses formes, mais l'âge (elle approche la quarantaine) lui a laissé quelques rides.

Mopp a eu une vie difficile. Violée par son père, elle le tua dès son adolescence d'un coup de couteau de cuisine. Ne sachant que faire d'elle, la communauté la plaça entre les mains du prêtre de Mareth de l'époque.

Elle fut éduquée par celui-ci jusqu'à ce qu'il meure dans l'incendie du temple, provoqué lors d'un rituel (le prêtre avait abusé sur l'alcool jeté dans le feu pour l'allumer mais aussi sur l'alcool qu'il avait consommé). Seule, elle entreprit alors la construction d'un nouveau temple. Mais elle manquait d'argent et Kabou, chef depuis peu, méprisait la religion qu'il juge comme "une distraction qui nous écarte de notre devoir de travailler encore et toujours plus pour la communauté".

Il refusa donc de lui accorder des subventions. La tente qui fait office de temple est « provisoire » depuis des années. Mopp vit des offrandes laissées par les maris déçus de leur femme qui viennent passer la nuit chez elle. Sans ses activités de prostituée, elle mourrait aujourd'hui de faim, Kabou recommandant aux villageois de ne pas fréquenter son temple et de laisser la religion aux faibles.

Nourrissant une haine de plus en plus féroce pour Kabou et ses sbires, Mopp projette de se suicider si les choses n'évoluent pas.

LES ANCIENS

“Les anciens”, comme on les nomme, sont une douzaine de vieux demi-orques courbés et tassés par des années de dur labeur. Ils sont vêtus de hardes et arborent de longues barbes grises ou blanches alors qu'ils n'ont plus aucun cheveu sur la tête. Le plus jeune doit avoir dans les soixante ans (ce qui est très vieux pour une demi-orque) alors que les plus vieux s'appuient sur des cannes ou sont assis dans des fauteuils roulant rudimentaires poussés par les plus jeunes.

Ils ont passé toute leur vie dans les champs et sont donc considérés par la population comme des sages censés tout connaître des us et coutumes du village. Les plus anciens ont organisé les élections du précédent chef.

Pour Kabou, ils ont été confrontés à une fraude jamais vue encore, mais le fait de saouler ses concurrents n'était pas considéré comme illégal à cette époque, personne n'ayant pensé à cette possibilité. Kabou fut donc élu, mais les Anciens ne le reconnurent pas comme chef, jugeant ses méthodes non démocratiques. Il fit appel à la population qui, terrorisée par ce demi-orque musclé, le proclama chef.

Les anciens continuent de penser que Kabou est un tyran et ils ont quelque part raison, mais ils n'ont ni la force ni le courage de lui faire face. Ces vieillards sont à moitié gâteux et à trois quarts invalides.

Néanmoins, ils aiment faire l'éloge de leur expérience aux plus jeunes. Ils se réunissent tantôt chez l'un tantôt chez l'autre et jouent à la Belok (un jeu de cartes) et à la Petok (un jeu d'adresse où l'on lance des pierres pour qu'elles atterrissent le plus près possible d'une pierre de plus petite taille) à longueur de journée en se remémorant le bon vieux temps.

Les anciens attendent la mort, tranquillement, s'intéressant de moins en moins à Kassi et à Kabou, oubliant leur inquiétude. Des personnages patients pourraient peut-être faire renaître leurs volontés politiques.

GAM

Celui qu'on surnomme “l'ami des enfants” est un vieux demi-orque élané et décharné qui s'appuie sur une béquille, sa jambe droite lui faisant défaut. Il cache sa tête sous un chapeau à large bord duquel seul son bouc gris dépasse. Quand il lève la tête, on voit qu'elle a été à moitié ravagée par le feu.

Gam est un aventurier avorté. Il voulait voyager à travers les Archipels pour apprendre des tas d'histoires à conter.

Mais, après quelques mois sur Quandionne, alors qu'il jouait dans une taverne, il fut roué de coups et jeté dans une cheminée plus par racisme de la part de ses agresseurs que d'un manque de talent personnel. Gravement brûlé et ayant perdu l'usage d'une jambe, des prêtres de Mareth le recueillirent et le reconduisirent à Kassi.

Depuis, il se contente de chanter, jouer et raconter ses histoires aux enfants pendant la journée devant sa chaumière, ou le soir dans la maison commune. Il parle de son passé à qui veut l'entendre avant de se plonger dans l'alcool la nuit venue.

Kabou n'aime pas ce “déserteur sentimental qui ne fait rien d'utile de sa vie”. Gam le sent mais la population aime entendre ses musiques pendant les soirées à la maison commune. Il a déjà sombré dans l'alcool depuis des années et rien ne semble plus l'affecter, à part peut-être l'arrivée d'aventuriers, de vrais aventuriers.

CONCLUSION

Lâchés dans cette lutte politique, il est intéressant de voir comment les personnages réagiront. Vont-ils laisser la situation telle qu'elle est, se contentant de faire leur mission, ou bien vont-ils déclencher une révolution et renverser Kabou ?

Il leur est également possible de se mettre au service de Kabou & Cie et de pousser l'opposition à céder. Mais tout cela doit rester limité pour ne pas entraver le scénario d'origine. A vous de gérer la situation.

Les paladins des Archipels

par François

L'un des maîtres-mots des Archipels est la diversité. Cette diversité se retrouve partout, tant dans les îles que dans les races ou les classes de personnages. Le paladin n'échappe pas à cette règle, même si de prime abord on pourrait croire cette classe très monolithique. Cet article va tenter de passer en revue les différentes facettes des paladins des Archipels.



LES PALADINS RELIGIEUX

Toutes les divinités loyales bonnes, loyales neutres et neutres bonnes du panthéon ont des paladins qui suivent leurs préceptes, que ce soit au sein d'ordres religieux ou bien en tant que justiciers errants. En fonction de sa divinité tutélaire les préceptes que suit un paladin varient grandement, et même au sein des serviteurs d'une même divinité les causes défendues peuvent être très différentes.

KALEB

Une majorité des paladins, qu'ils soient indépendants ou membres d'ordres chevaleresques, suivent les préceptes de Kaleb, leur divinité tutélaire par excellence. C'est donc parmi eux que l'on trouve la plus grande diversité de style.

Deux ordres de paladins de Kaleb sont décrits dans le Manuel du Héros : les Sabreurs d'Argent et les Dix Mille Lanciers. Le premier ordre est une fraternité peu organisée et le second un ordre militaire très structuré. A eux deux ils illustrent assez bien la vaste diversité que l'on peu constater chez les paladins de Kaleb.

Cependant malgré cette diversité il existe une constante : les paladins de Kaleb sont des combattants. Alors que chez certaines autres divinités on croise des paladins relativement pacifiques, ce n'est jamais le cas chez ceux du dieu à la lance d'argent. Un exemple extrême de groupe de paladins de Kaleb est la fraternité répondant au nom de Compagnons de Méliondé. Cet ordre récent ne compte que peu de membres. Ce sont tous d'anciens gladiateurs ayant appartenus à un invocateur abyssal nommé Angustos Griscorax dont le bateau-arène était particulièrement apprécié dans les régions mal famées des Archipels pour ses combats d'un rare sadisme. Sa carrière pris fin le jour où l'un de ses gladiateurs, un demi-elfe nommé Méliondé, mena une révolte sous la divine inspiration de Kaleb.

Après avoir mis à mort l'invocateur les gladiateurs survivants se regroupèrent autour de Méliondé. Les cicatrices physiques et morales de leur vie de gladiateur leur interdisaient d'espérer retrouver une vie normale. Ils décidèrent donc que le temps qu'il leur restait à vivre serait consacré à traquer les adorateurs des Abysses de l'engence de Griscorax et d'en débarasser les Archipels. Les Compagnons de Méliondé sont loin d'être des paladins sociaux et raffinés, mais il est indéniable qu'ils suivent une voie de sacrifice et d'abnégation tracée pour eux par Kaleb.

VULTOR

En sa qualité de seigneur de l'ordre universel et de divinité souveraine, Vultor est le patron de nombreux paladins. Une écrasante majorité des paladins de Vultor sont membres d'ordres ou de fraternités.

Ses quelques paladins indépendants ne sont jamais des errants ; ils lient leur destinée à celle d'un souverain ou d'un gouvernement et agissent en qualité de protecteur et garde du corps. Les paladins vultoriens se soucient en général plus de la défense des institutions et des connaissances que de celle des individus. En effet leurs doctrines leur enseignent que le bien-être des individus passe par un gouvernement stable, éclairé et bénéfique.

L'Ordre Céleste des Chevaliers Jainites est assez représentatif de ce que sont les paladins de Vultor. Un autre ordre typique des doctrines vultoriennes est la Confrérie des Fervents Missionnaires. Les paladins et clercs de cet ordre s'installent dans des communautés barbares d'îles reculées et les aident à se forger un gouvernement adapté à leur environnement et à leur civilisation.

Un autre ordre vultorien célèbre est celui des Irréfutables Chevaliers Enquêteurs. A la requête de souverains ou de prêtres, ces paladins versés dans les techniques d'investigations se livrent à des enquêtes sur les affaires criminelles les plus sordides. Leur réputation d'efficacité est telle qu'il n'est pas rare que la simple nouvelle de leur arrivée face commettre une erreur aux coupables.

CÉORIS

Les paladins de Céoris sont des chevaliers protecteurs, des défenseurs des faibles et des soigneurs des corps aussi bien que des esprits. La majeure partie de ces paladins fait partie de la fraternité des Lumineux, décrite dans le Manuel du Héros.

Cette fraternité, directement affiliée au clergé de Céoris, n'est pas aussi structurée qu'un ordre chevaleresque. Soit ses membres résident dans un temple, auquel cas ils sont intégrés à la hiérarchie du lieu saint, soit ce sont des chevaliers errants seuls ou en petites unités. Dans ce cas là ils n'ont pas besoin d'une forte hiérarchie. Bien qu'étant très bien entraînés au combat les Lumineux sont encouragés par leur code d'honneur à toujours chercher les solutions non violentes en premier lieu. Mais lorsqu'il n'y a d'autre solution que le combat, ils font preuve d'une volonté de vaincre des plus inflexibles. Cette façon d'être fait que les Lumineux sont particulièrement appréciés de nombreux gouvernements qui voient en eux d'admirables gardiens de l'ordre, appréciés par les populations qui plus est.

HELMENGRINN

Les Marteleurs Consacrés constituent la grande majorité des paladins d'Helmengrinn. Cet ordre est décrit dans le Manuel du Héros. Il est intimement lié au clergé d'Helmengrinn qu'il sert et protège avec fidélité. Les paladins d'Helmengrinn non affiliés aux Marteleurs ne sont pas fréquents. En général on les trouve dans des régions démunies de clergé d'Helmengrinn mais où résident des nains ayant besoin de protection.

Crachefer par exemple est un endroit où le culte d'Helmengrinn est assez mal vu et dispose donc de peu de moyens. Il n'y a pas de Marteleurs Consacrés sur l'île mais si un grand danger venait à la menacer il y a fort à parier que l'on verrait des paladins d'Helmengrinn prêts à défendre le Bloc et ses habitants.

ETHAROS

Etharos est une divinité humble, aimante et entièrement dévouée à la protection de son peuple. Ces préceptes se retrouvent très clairement dans les codes de conduite de ses guerriers consacrés. Les paladins d'Etharos ne sont pas très nombreux et on compte dans leurs rangs autant d'indépendants que de membres de petites fraternités. Il n'y a pas de grand ordre de paladins d'Etharos. Les Doctes Didacticiens Dogmatiques de Zü, décrits dans le Manuel du Héros, sont un exemple de fraternité de paladins d'Etharos.

Une fraternité un peu plus connue et moins cryptique que les Doctes Didacticiens est le Cercle des Martyrs des Côtes de Klamass. Cet ordre se forma sur l'île de Klamass il y a trois siècles de cela alors qu'une maladie d'origine magique extrêmement virulente ravageait la population. Un groupe de paladins, de clercs d'Etharos et d'autres soigneurs luttèrent de toutes leurs forces contre l'épidémie sans pourtant réussir à la vaincre. Ils prirent plus tard le nom de Cercle des Martyrs des Côtes de Klamass.

La population de l'île fut éradiquée et même des paladins, normalement immunisés aux maladies, trouvèrent la mort sur Klamass. Aujourd'hui encore Klamass est une île désertée où personne n'ose venir s'installer. Les membres du Cercle des Martyrs des Côtes de Klamass voyagent d'île en île pour venir en aide aux populations frappées par des épidémies. Bien entendus lorsqu'ils sont confrontés à d'autres injustices ils ne restent pas les bras croisés.

MÉRÈS

Il y a assez peu de paladins de Mérés et la plupart font partie de l'ordre des Zélés Emissaires décrits dans le Manuel du Héros. Cet ordre est très représentatif des organisations de paladins avant tout au service de leur religion.

Il s'agit d'un ordre extrêmement discipliné et loyal au culte de Mérés. Le clergé utilise l'ordre pour mener à bien toutes les missions qu'il estime essentiel à la stabilité, et donc au bien-être, des îles civilisées. Cela implique transporter des messages importants (ce pour quoi ils sont très connus), mais également protéger des diplomates, des scientifiques, ou toute autre personne dont les activités sont jugées vitales par leur clergé. Il existe quelques paladins de Mérés qui ne sont pas membres des Zélés Emissaires. Ce sont en général des paladins entièrement dévoués à une quête, une mission sacrée dont ils ont eu la révélation en rêve. Ces paladins, un peu illuminés diront certains, poursuivent leur vision avec une obstination qui force le respect.

LAETHIA

Au sein des guerriers consacrés de Laethia il existe une grande différence entre les hommes et les femmes. Les paladines de Laethia sont décrites dans le Manuel du Héros : elles forment un ordre à la structure assez peu rigide.

Elles lui donnent simplement le nom d'Ordre et n'utilisent jamais le surnom d'Etoile Giflante dont elles sont affublées. Il paraît que l'Ordre dispose d'une forteresse secrète quelque part, mais cela relève de la légende. La localisation de ce lieu, s'il existe, est un secret bien gardé. Comme il est indiqué dans le Manuel du Héros les paladines de l'Ordre se consacrent principalement à des recherches archéologiques risquées et à la résolution de mystères. Ce sont des enquêtrices particulièrement efficaces, plus promptes à utiliser leur cerveau que leur épée.

Elles sont également particulièrement expertes lorsqu'il s'agit de faire face à des menaces de nature mystique et surnaturelle. De leur côté les paladins de Laethia n'appartiennent à aucune grande structures ; ils travaillent soit seuls soit en petits groupes. Ils remplissent des missions sacrées pour le clergé de leur déesse mais passent le plus clair de leur temps à traquer les créatures des abysses et autres Extérieurs mauvais. Un légende prétend que les meilleurs d'entre eux sont choisis par la déesse pour aller mener un combat sans fin contre de puissants démons quelque part hors du temps.



PRIMALIA

Les paladins de Primalia, les Chercheurs de Grain, sont décrits dans le Manuel du Héros. Ils représentent l'écrasante majorité des paladins servant la déesse aux mains blanches. Leur destin est intimement lié aux hameaux à voiles halfelines et ils font montre d'une abnégation qui force le respect. Il arrive que des halfelins soient paladin de Primalia sans pour autant devenir Chercheurs de Grains. Ces paladins ont en général été choisis par la déesse pour s'acquitter d'une mission différente de celle des Chercheurs de Grains, mais toute aussi importante pour la sauvegarde de son peuple.

TALOR

La quasi totalité des paladins de Talor sont affiliés au petit ordre des Resplendissants Artistes de la Lame. Les paladins de cet ordre sont beaux et séduisants, leurs armures et épées sont de véritables œuvres d'art et ils cherchent la perfection artistique dans tout ce qu'ils entreprennent. L'ordre place le maniement de l'épée au dessus de tout le reste et il est donc impensable que l'arme de prédilection d'un paladin de Talor soit autre chose qu'une lame.

Les membres des Resplendissants Artistes de la Lame voyagent beaucoup afin de parfaire leurs talents (tant martiaux que sociaux et artistiques). Il n'est pas rare de croiser l'un des leurs dans les cours les plus raffinées des Archipels (A Khol Minaria par exemple). Nombreux sont ceux qui les surnomment les paladins-dandys et ne les prennent pas au sérieux. Mais les Artistes de la Lame eux, se prennent très au sérieux et leurs prouesses à l'épée prouvent qu'ils sont avant tout des combattants.

KERANOS

Les paladins suivant les préceptes de Keranos sont peu nombreux et il n'existe pas d'ordre les regroupant. Nombre d'entre eux sont les protecteurs de communautés particulièrement attachées au culte du divin artisan. Les plus singuliers d'entre eux, bien que n'appartenant pas à un ordre, sont surnommés les Armuriers Bénis. Ce sont des paladins-forgerons qui lient leur destin à celui d'un ordre de paladins laïcs ou religieux. Ils mettent leurs talents de forgerons inspirés au service de cet ordre, afin de le soutenir dans sa lutte sacrée.

MARETH

Le paladins de Mareth sont très peu nombreux, et n'appartiennent jamais à un ordre. Loin de l'image classique du chevalier en armure brillante, les paladins de Mareth sont des héros du peuple dans toute leur gloire. Il font passer le bien-être des faibles et des opprimés avant leur propre honneur, leur propre bien-être, voire leur propre vie.

Toujours issus de familles humbles on ne les rencontre que dans les îles où les gens du peuple ont besoin d'être protégés, que cela soit des incursions de créatures mauvaises ou bien des actions d'un souverain maléfisant. Ils sont avant tout des défenseurs compatissants, des meneurs de révoltes justes et des guérisseurs hors pairs. Nombre de chants populaires célèbrent les exploits de tels paladins

SHARILIN

Les paladins de Sharilin sont une vraie rareté et, qui plus est, on ne trouve dans leurs rangs que des femmes. Les paladines de Sharilin sont d'autant plus rare que les combattants sacrés de la déesse de la chasse sont habituellement des Rodeurs. Une paladine de Sharilin le devient en général suite à un événement d'une grande importance et est investie par sa déesse d'une mission sacrée. Le plus souvent il s'agira de venger un acte ignoble, de mettre fin à un règne de terreur qui, d'une manière ou d'une autre a attiré l'attention de la Chasseresse, ou de préserver un lieu sacré face à un adversaire particulièrement maléfique.

SVAR

Les paladins suivant les préceptes de Svar sont des plus rares. Amoureux de la vie comme il l'est, Svar n'est pas particulièrement enthousiasmé par l'idée de voir des gens combattre en son nom. Malgré cela il existe des paladins de Svar. On les trouve sur des îles où des populations gnomes sont maltraitées, réduites en esclavage ou souffrent d'une manière ou d'une autre. Ces paladins sont en général originaire du lieu et sont choisis par Svar pour devenir des champions de leur peuple, les protéger et les mener vers la liberté. Il existe de très romanesques histoires racontant les exploits de paladins de Svar défendant les leurs contre la tyrannie d'un despote ou les exactions de monstres sanguinaires.

LES PALADINS LAÏCS

La première chose à dire au sujet des paladins laïcs est qu'ils ne sont pas athées. L'athéisme dans les Archipels est une doctrine des plus rares. On appelle laïque une personne (pas uniquement un paladin) qui n'est pas vouée au culte d'une divinité en particulier. Cela étant, cette personne rend normalement hommage aux membres du panthéon en fonction de leurs domaines d'influence : elle prie Nébée pour le repos de l'âme de ses proches, remercie Céoris pour la lumière du soleil, invoque le nom de Laethia ou de sa divinité protectrice lorsqu'elle est confrontée à des manifestations surnaturelles.

Les paladins laïcs tirent leur force de leur dévotion à une cause, à une certaine idée de la justice et du bien. De leur avis ce qui fait le paladin vient plus du fond de son être, de la force de son âme et de ses convictions, que d'une divinité tutélaire.

Les débats entre paladins laïcs et religieux, avec l'aide des prêtres, au sujet des différences entre la voie laïque et la voie religieuse sont complexes et vieux comme le monde. En effet, même si ce débat est loin de passionner tous les paladins, la coexistence des deux voies fait penser à certains qu'il est possible que des paladins se fourvoient dans leurs certitudes, prêtant à leurs pouvoirs une origine qui n'est pas la bonne. L'existence d'un tel débat, sans cesse renouvelé, n'a cependant jamais empêché paladins laïcs et religieux de faire cause commune et de mener leurs combats côte à côte quand le besoin s'en faisait sentir. Même si certains d'entre eux le font en grommelant.

Voilà deux exemples d'ordres laïcs.

LES COMPAGNONS DE L'ERRANCE

Les Compagnons de l'Errance sont un ordre dont la vocation est de protéger les voyageurs sur toutes les voies maritimes dangereuses des Archipels. Les Compagnons voyagent seuls ou en groupes de deux ou trois (un maître et ses élèves). Dans les ports proches de routes maritimes peu sûres ils proposent leurs services à des navires en échange du gîte et du couvert. Cela ne les empêche pas d'aider à la manœuvre car ils sont presque toujours des marins émérites. Leur vie est des plus austères. Ils jouissent d'une excellente côte de popularité auprès des marins honnêtes mais nombre de capitaines de flottes pirates ont placé des primes sur la tête de Compagnons de l'Errance particulièrement efficaces. Il n'est pas rare que des Compagnons quittent l'ordre après quelques années pour se fixer sur une île, en solitaire ou au sein d'un autre ordre.

LES SŒURS D'ARME NÉMÉDIENNES

Cet ordre a été créé sur Némédia quelques temps après la fin de la guerre avec Vendrest. L'ordre a été fondé par une paladine naine, ancienne membre des Compagnons de l'Errance, ayant gagné les faveurs de la reine némédienne. Ce petit ordre est entièrement dévoué à la défense de la nation amazone, en particulier contre ce qui pourrait être découvert dans les entrailles de l'île. Les Sœurs d'Armes veillent aussi à ce que certaines erreurs du passé proche ne se renouvellent pas.

LES ORDRES ET CONFRÉRIES

Les regroupements de paladins, que ce soient des ordres, des confréries ou des unités peuvent se diviser en trois grandes catégories :

LES GRANDS ORDRES

Cette appellation englobe tous les regroupements de paladins qui ont des installations sur plusieurs îles et disposent d'une hiérarchie bien définie et de moyens de communication. Ces ordres sont les plus connus et les plus influents des ordres de paladins. L'Ordre Céleste des Chevaliers Jainites, les Zélés Emissaires ou les Dix Mille Lanciers sont des exemples de tels ordres.

LES ORDRES ERRANTS

Les ordres errants sont des regroupements de paladins sans base d'opération fixe. Ce sont plus des fraternités que des ordres. Ils regroupent des paladins autour de buts communs et, même si de tels ordres ont souvent des dirigeants, leurs membres jouissent d'une liberté certaine. Le Cercle des Martyrs des Côtes de Klamass ou les Compagnons de l'Errance sont de tels ordres.

LES ORDRES INSULAIRES

Il s'agit d'ordres de paladins dont les activités se limitent à une île. Il s'agit souvent d'ordres fortement tournés vers la protection d'une nation ou de colons sur une île hostile. Ces ordres sont rarement aussi connus que les grands ordres ou les ordres errants, à moins d'être installés sur une île particulièrement réputée. Les Sœurs d'Armes némédiennes sont un exemple d'ordre insulaire.

Il faut noter que les ordres de paladins ne sont pas tous composés à 100% de paladins. On peut y trouver facilement des prêtres et des guerriers et potentiellement des membres d'autres classes. Les membres non paladins n'accèdent en général pas aux hautes fonctions de l'ordre (les prêtres peuvent être une exception à cette règle) mais cela mis à part ils sont des membres à part entière et suivent les mêmes préceptes de droitures que leurs compagnons paladins.

LES PALADINS AU SEIN DES RACES

Les humains, les demi-elfes, les demi-orques et les gnomes sont les races réparties de la manière la plus variée parmi les paladins. On peut en trouver quasiment dans tous les ordres et sous la tutelle de tous les dieux. Seule exception : les divinités protectrices qui n'acceptent au sein de leurs guerriers consacrés que des membres de leur propre peuple.

LES NAINS

Helmengrinn veille sur la majorité des paladins nains. Hormis ceux là c'est parmi les guerriers consacrés de Keranos, Kaleb ou Mérés, ainsi que dans les ordres laïcs que l'on trouve le plus de nains. Il est extrêmement rare de rencontrer des paladins nains suivant une autre divinités (rare, mais pas impossible, la diversité des Archipels est grande). Un ordre de paladins laïcs exclusivement nains mérite d'être nommé : il s'agit de la Phalange Mécaniste de Crachefer. Cet ordre est voué à la défense du Bloc et croit dur comme mithral que Science et Technique sont les seules garants d'un âge de paix et de prospérité pour tous. En échange de son indéfectible loyauté la Phalange reçoit le soutien des maîtres de Crachefer et bénéficie des équipements les plus modernes.

LES ELFES

Chez les elfes il y a fort peu de paladins. Le clergé de Lomelindiel n'en compte aucun dans ses rangs et, globalement, la culture elfique ne favorise pas le développement de vocations paladines au sein des clans mercenaires. Les seuls paladins que l'on peut croiser, de temps en temps, sur les nefs artillères sont des paladins de Laethia ou bien des laïcs entièrement dévoués à la nation elfe. Il arrive cependant que l'on trouve des elfes paladins dans divers ordres laïques ou religieux. Il s'agit alors d'Egarés. Ces paladins elfes, considérés comme des parias par les autres elfes, sont d'autant plus fidèles aux préceptes de leur ordre que celui-ci est la seule chose qu'ils puissent considérer comme leur famille.

LES HALFELINS

On peut trouver des paladins halfelins suivant les préceptes de la plupart des divinités bonnes et/ou loyales. Les paladins halfelins sont très rarement membres d'ordres, préférant une vie d'errance. Cette rareté est encore plus marquée dans les ordres dont le code d'honneur est plus tourné vers la loi que vers le bien (les ordres vultoriens par exemple). Cela étant, les paladins de Primalia, qu'ils soient Chercheurs de Grains ou pas, représentent une grande majorité des paladins Halfelins.

Il existe chez les halfelins un sorte de paladin laïc qu'on ne rencontre nulle part ailleurs. Il s'agit du paladin spirite. Ces paladins sont dévoués à une cause, voire à une quête, très précise et leur pouvoir leur vient des esprits des morts liés à cette cause. Il peut s'agir des victimes d'un acte hautement maléfique, des ancêtres d'un hameau dont la survie dépend de la quête, des paladins morts en tentant d'accomplir la mission, etc.

LES ORQUES

Aussi étonnant que cela puisse paraître il existe des paladins orques. Cette vérité fait d'ailleurs grincer les dents de nombreux orques, surtout quand on leur rappelle que certains de ces paladins servent Kaleb, l'éternel ennemi de Bakor.

Bon nombre des paladins orques sont des parias de leur propre race qui cherchent dans le paladinat une façon d'exorciser leur appartenance à un peuple sanguinaire auquel ils regrettent d'appartenir (les orques sensibles cela existe). Mis à part ceux-là, on trouve des paladins orques au sein de la grande nation orque civilisée des Archipels : Pysz.

LES AUTRES RACES MONSTRUEUSES

Sous cette appellation, peu sympathique je vous l'accorde, sont regroupés les gobelins, gobezantis, gobelours, boldes, gnogres, gnolls, ogres et ainsi de suite.

Pour faire simple nous diront qu'il n'existe aucune structure organisée connue regroupant des paladins de ces races là (on n'est jamais à l'abri d'une surprise cependant, mais là ça serait vraiment gros).

Cela étant dit il reste tout à fait possible de croiser des paladins issus de ces peuplades, mais ils sont des exceptions dont la vie n'est pas facile. Ils sont haïs par les leurs et ont souvent du mal à se faire accepter par les peuples dominants des Archipels, sauf à Jytt peut être. Un exemple de paladin monstrueux : Mesmeraiz, paladin gnoll de Kaleb résidant à Korilenn (Carnets de voyages page 55).

LES DRYADES

Entre une société relativement pacifique repliée sur elle même et des activistes anti-sanguins peu regardant quant aux méthodes employées, il y a peu de place chez les Dryades pour des paladins. Là encore l'exception reste possible mais de tels individus auront du mal à trouver leur place dans la société dryade.

LES AUTOMATES ÉVEILLÉS

Les repliks sont des créatures extrêmement rares, et les paladins de ce peuple mécanique le sont encore plus. On en rencontrera de deux sortes : ceux qui viennent en aide aux éveillés en danger et protègent la mythique Kalomnoir contre les menaces extérieures.

L'autre type de paladin repliks, encore plus rare, sont ceux qui, fascinés et émus par ce don de vie inattendu qui leur a été fait, vouent leur existence entière à la protection de la vie des autres.

Ils sont dévoués à l'extrême et capables de prendre des risques immenses pour empêcher un innocent de périr. Aucun d'entre eux ne l'avouera, mais la plupart espèrent en secret que lorsque viendra l'heure de leur destruction lors d'un combat héroïque ils descendront le Fleuve Amer jusqu'aux contrées de Nébée, prouvant ainsi sans conteste qu'ils étaient bien vivants.

LES MHÖDOS

Affables, débonnaires et doués d'un bon sens un brin rigide ; les mhödos ont ce qu'il faut pour faire des paladins acceptables. De plus leurs 3 mètres et leurs quelques quintaux de muscles sont un atout certain dans la lutte contre les forces du mal. Certes les paladins mhödos ne sont pas légion et ne s'élèvent jamais très haut dans la hiérarchie d'un ordre paladin, mais ils font des combattants redoutables et des alliés fidèles. On oublie rarement sa rencontre avec un paladin mhödos, quelque soit le côté de son épée où l'on se trouve.

LES OCÉENS

Les peuples océens sont très variés. Si certains d'entre eux, les sahuagins par exemple, n'ont clairement pas de place pour des paladins dans leurs sociétés, d'autres peuplades moins maléfiques sont tout à fait susceptibles de disposer de tels combattants.

Ayant peu d'informations sur les divers peuples des océans il est difficile de faire des suppositions sur leurs paladins. Il est plus que probable qu'il existe des ordres de paladins sous l'océan aussi bien que des chevaliers errants combattant les monstres sortis des Abysses. Les paladins religieux océens doivent cependant suivre plus souvent les préceptes de divinités spécifiques aux peuples aquatiques. Malgré cela il y a fort à parier qu'il y ait aussi des paladins de Kaleb parmi les océens.

AU SUJET DE LA MONTURE

Dans un monde maritime comme les Archipels la monture magique ne semble pas être adaptée à tous les types de paladins. La possibilité d'avoir accès à plus haut niveau à des montures volantes ou aquatiques peut permettre de palier ce problème mais, malgré cela, il demeure que la monture donne un style chevaleresque au paladin qui n'est pas forcément ce qui colle le mieux au personnage.

Dans un article à venir nous développerons donc un système alternatif permettant aux paladins de remplacer la monture par d'autres manifestations de leur statut de défenseur du bien et de la justice

Multiclassage des paladins archipéliens

Normalement un paladin qui acquière une nouvelle classe de personnage perd la possibilité de gagner de nouveaux niveaux de paladins. Dans le Manuel du Héros il est indiqué des combinaisons de classes qui dérogent à cette règle en fonction du saint patron du paladin.

Pour étendre un peu cette idée voilà quelques combinaisons de classes autorisées en fonction d'un ordre ou d'une divinité tutélaire. Un MJ est libre d'autoriser ou d'interdire ces multiclassages s'ils ne lui conviennent pas, ou bien d'en accepter d'autres pour des ordres de paladins spécifiques.

Remarque : il conviendrait que dans de tels biclassage le niveau de paladin reste supérieur au niveau de la classe autorisée. L'inverse pourrait signifier que le paladin se détourne de ses devoirs de guerrier consacré.

KALEB

En général : aucun
Les Sabreurs d'Argent : aucun
Les Dix Mille Lanciers : guerrier
Les Compagnons de Méliondé : guerrier

HELMENGRINN

En général : guerrier
Les Marteleurs Consacrés : guerrier

ETHAROS

En général : Clerc
Les Doctes Didacticiens Dogmatiques de Zü : aucun
Le Cercle des Martyrs des Côtes de Klamass : clerc

PRIMALIA

En général : aucun
Les Chercheurs de Grain : rôdeur

TALOR

En général : aucun
Les Resplendissants Artistes de la Lame : aucun

MARETH

En général : aucun

SVAR

En général : aucun

LES PALADINS LAÏCS

Les Compagnons de l'Errance : aucun
Les Sœurs d'Arme Némédiennes : hussarde némédienne
La Phalange Mécaniste de Crachefer : expert
Les paladins spirites : marin spirite

VULTOR

En général : aucun
L'Ordre Céleste des Chevaliers Jainites : aucun
La Confrérie des Fervents Missionnaires : clerc
Les Irréfutables Chevaliers Enquêteurs : aucun

CÉORIS

En général : aucun

MÉRÈS

En général : aucun
Les Zélés Emissaires : aucun

LAETHIA

En général : magicien

KERANOS

En général : aucun
Les Armuriers Bénis : expert

SHARILIN

En général : rôdeur

« aucun » signifie qu'il n'y a pas de multiclassage particulier pour cette ordre ou cette divinité.

Les potions merveilleuses

par *Elim le druide*

LA TRIRÈME

Attention mélange hautement explosif !!

INGRÉDIENTS

Nectar cristallin de Céoris
Vin fin de Réhol
Sang de monstre rouilleur adulte

PRÉPARATION

Attention, de grandes précautions doivent être prises dans la préparation de ce mélange.

Dans un récipient en platine, verser le sang de monstre rouilleur. Lorsque le liquide est parfaitement immobile, incorporer lentement le vin fin. Si d'aventure des bulles venaient à crever la surface du mélange, cesser immédiatement l'opération !

Le plus dur reste à faire ! Prendre une profonde inspiration et, sans trembler, incorporer délicatement le nectar. Si le liquide change brutalement de couleur, prendre vos jambes à votre cou. Sinon, l'opération a probablement réussi et le mélange est stable. Refermer le récipient et secouer fortement le tout ; la dégustation doit être bien-sûr très rapide. Les 3 ingrédients se mélangent à quantité égale.

COMMENTAIRES

Cette potion aurait pu être une arme de guerre mortelle ravageant les Archipels. 1 litre suffisait à sérieusement endommager une nef artillière. Projetée grâce à une catapulte, les batailles étaient gagnées d'avance.

C'était sans compter sur le courage d'un petit groupe d'aventurier qui, une nuit, investit la barge de l'alchimiste, profitant d'un équipage passablement éméché par les vapeurs du laboratoire. Ils incendièrent la barge détruisant les réserves de potion et dérobant sa formule.

Par la suite ils la vendirent à toutes les nations des Archipels, empêchant par là même son utilisation guerrière...

POTION D'IMMUNITÉ AU FEU

INGRÉDIENTS

Eau fulminante de Rocardent
Velours de rosée printanière
Sang de Gorgone fraîchement recueilli.

PRÉPARATION

Dans un verre haut, verser l'eau fulminante. Intégrer à part égale le velours. Attention des émanations gazeuses peuvent se produire. Dans ce cas, aérer la pièce et recommencer quand l'odeur aura totalement disparu.

Compléter le verre avec le sang de Gorgone. Si celui-ci est suffisamment frais, une réaction moussue marron ou blanche devrait se produire. Attendre que ce précipité se soit re-déposé et consommer rapidement.

COMMENTAIRES

Je vous livre ici ma première création personnelle en matière d'alchimie ; grâce à cette potion, feu et chaleurs n'auront plus aucun effet sur vous ! Cela dit, je ne l'ai pas encore réellement testée... N'hésitez pas à m'écrire vos impressions.

LES INGRÉDIENTS

Voici quelques indices, pour en savoir plus sur les mystérieux composants des potions du gentil druide au nez rouge. Tout cela est à consommer avec modération.

ALCOOLS

Eau fulminante de Rocardent : Rhum
Nectar cristallin de Céoris : Cointreau
Vin fin de Réhol : Cognac

BOISSONS NON ALCOOLISÉES

Sang de Gorgone fraîchement recueilli : Coca
Velours de rosée printanière : Sirop de canne

ÉPICES

Sang de monstre rouilleur adulte : Jus de citron jaune



Takia

par Taliesin et Rafael

C'est en visitant Kassi, pour parfaire sa recette de Bière aux 15 miels, que notre ami Elim le Druide découvrit la sculpturale Takia.

« Ce qui m'a frappé en premier chez elle, c'est son côté intellectuel. C'est rare dans un si petit village de rencontrer une fille si fine et nature à la fois. »

**« Plus elles sont dures et longues,
plus j'aime ça ! »**

Elim est resté sous le charme de la belle, et nous ramène une petite interview de Takia. Quoi de plus naturel, pour notre ami druide, que de parler longuement avec une si jolie plante.

« J'aime avant tout les rencontres, nous confie la demi-orquesse. J'aime entendre les gens parler de pays lointains, d'îles étranges et de quêtes épiques. J'adore les légendes, les histoires, les quêtes héroïques. Plus elles sont dures et longues, plus j'aime ça ! »

Inutile de vous dire qu'Elim a la plume qui tremble en rédigeant cette interview. mais c'est la postérité qui réclame tout cela. En effet, qui nous dit que Takia ne sera pas un jour Edile de Vendrest ?

Après ses passions, c'est sur ses occupations quotidiennes que se penche notre envoyé spécial.

« Je sers les clients à l'auberge de mon oncle. C'est un travail qui fait marcher les jambes, mais aussi la tête. Quand l'auberge est pleine, les soirs de fêtes, pas question de flemmarder. Si un client commande une bière ET un repas, il faut faire l'addition de tête, sans se tromper ! »

On espère que la pauvre ne succombera pas à de tels travaux, car elle a des projets d'avenir.

« Je veux voir du pays. J'ai plein de gens qui m'ont invitée à venir les voir si je quitte Kassi. Rien qu'à Velène, j'ai plein d'amis qui m'ont dit qu'ils me feraient une place pour la nuit. »

Toujours féru de secrets médicaux et de mystères campagnards, Elim ne peut bien-sûr pas s'empêcher de tenter de dépouiller la belle ... de ses petits trucs de beauté.

« Je veux garder la finesse et le tonus qui font de moi l'orquette que je suis. Le matin, avant que le village ne commence à s'agiter je pars dans les champs et je cours dans la rosée et l'air frais. C'est si bon de se sentir en communion avec les éléments, la nature. C'est presque ... mystique ! »

On comprend mieux, en entendant cela, que notre ami druide ai craqué pour la jolie Takia.



Le Moucheur

une classe de prestige, par Maspalio

« Pavillon noir en vue à bâbord ! » cria la vigie.

Le capitaine scruta l'horizon jusqu'à se fixer sur un navire, toutes voiles dehors, se dirigeant vers eux. « Par la Balafre du Dieu Borgne ! Ils sont bien trop nombreux, nous sommes bons pour voguer vers le fleuve amer de Nébée, à moins que ... » marmonna le capitaine en fronçant les sourcils. L'équipage attendait, anxieux, l'ordre qui déciderait de la suite des événements. « Tout le monde à son poste ! burla-t-il, on va leur montrer à ces ignorants ce qu'il coûte d'attaquer La Sémillante ! »

La Sémillante sembla se transformer en une véritable fourmilière à l'injonction du capitaine. Des matelots sur le pont, aux gabiers sur les cordages et la mâture, tous s'affairaient à préparer le navire à l'abordage. « Riddik, prépare-toi ! » ajouta le capitaine.

Du haut de son mât, l'elfe admirait l'effervescence de l'équipage. Il était si fier d'occuper ce poste... De simple vigie, le capitaine l'avait promu Moucheur !

Il avait pu prouver à tous, de nombreuses fois, ses talents de tireur et cette place était pour lui un véritable honneur. De lui dépendait la tournure du combat à venir. Il devait s'occuper du commandement adverse au plus vite. Sans ordres, l'autre navire se rendra rapidement, ce qui limitera les pertes...

Tandis que les deux bateaux se rapprochaient, Riddik se cala sur son mât. Il ajusta ses flèches spécialement préparées et son arc qu'il avait fabriqué lui-même. Maintenant, c'était à lui de jouer ! Il visa le pont adverse et, avant que les deux navires ne se touchent, décocha sa flèche acérée. Le projectile fendit l'air et se précipita sur les officiers... Un vent de panique commença à souffler sur l'autre navire quand l'équipage vit son capitaine s'écrouler à terre, touché en plein cœur...



Caractéristiques techniques



Dés de vie : d8

Conditions : Pour devenir Moucheur, il faut satisfaire aux conditions suivantes :

Bonus de base à l'attaque : +4

Equilibre : degrés de maîtrise de 4

Maîtrise des cordes : degrés de maîtrise de 2

Profession marin : degrés de maîtrise de 8

Dons : Arme de prédilection (n'importe quel Arc ou Arbalète), Tir de précision, Vigilance

Compétences de classe : Les compétences du Moucheur (et la caractéristique dont chacune dépend) sont

Acrobatie (Dex), Artisanat Archerie ou Fabrication de flèches (Int), Bluff (Cha), Détection (Sag), Equilibre (Dex), Escalade (For), Estimation (Int), Fouille (Int), Intimidation (Cha), Langage secret (Sag), Maîtrise des cordes (Dex), Natation (For), Perception auditive (Sag), Profession (Sag), Psychologie (Sag), Renseignements (Char), Saut (For), Sens de l'orientation (Sag).

Voir le chapitre 4 du Manuel des Joueurs pour la description de toutes ces compétences.

Points de compétence à chaque niveau : 4 + modificateur d'Int.

Armes et armures : Un Moucheur est formé au maniement de toutes les armes courantes, de guerre et au port des armures légères. Habituellement il ne porte pas d'armure, surtout à bord, s'il n'a pas de moyens magiques lui permettant de nager encombré.

Niveau de classe	Bonus de base à l'attaque	Jet de Réflexes	Jet de Vigueur	Jet de Volonté	Spécial
1	+ 1	+ 2	+ 0	+ 0	Tir de loin, Patte de Gecko (+1,5 m)
2	+ 2	+ 3	+ 0	+ 0	Vers l'Infini et au delà
3	+ 3	+ 3	+ 1	+ 1	Acrobate du Grément
4	+ 4	+ 4	+ 1	+ 1	Made by Bibi, Pied marin
5	+ 5	+ 4	+ 1	+ 1	Pattes de Gecko (+3 m), Toi j' t'aurai à -4
6	+ 6	+ 5	+ 2	+ 2	Touche pas à mon pote
7	+ 7	+ 5	+ 2	+ 2	C'est moi qui l'ai fait
8	+ 8	+ 6	+ 2	+ 2	Patte de Gecko (+4,5 m), Toi j' t'aurai à -2
9	+ 9	+ 6	+ 3	+ 3	Terreur des mers
10	+ 10	+ 7	+ 3	+ 3	Mouche !, Toi j' t'aurai



Capacités

TIR DE LOIN

Si le personnage utilise une arme à projectiles, par exemple un arc, son facteur de portée augmente de 50% (multipliez-le par 1,5). S'il utilise une arme de jet, le facteur de portée est doublé.

PATTE DE GECKO

Si le personnage porte une armure légère ou aucune, et si sa charge ne dépasse pas le stade léger, alors sa vitesse de mouvement normal (uniquement dans le calcul du mouvement pendant l'escalade) est accrue de 1,5 m au niveau 1, bonus qui passe à + 3 m au niveau 5, puis à + 4,5 m au niveau 8. (voir page 69-70 du Manuel des Joueur pour règle d'escalade complète).

VERS L'INFINI ET AU DELÀ (EXT)

Tous les deux niveaux de Moucheur, le personnage ignore un palier de malus de portée. Ainsi un Moucheur de niveau 4 tirant à l'Arc long (ayant une portée de 30m x 1.5 par Tir de loin), ne subira son malus de -2 qu'à partir de 91m.

ACROBATE DU GRÉEMENT (EXT)

Si un Moucheur de niveau 3 se trouve dans une zone surmontée de cordes ou de bômes (mat horizontal à l'avant du navire), il peut choisir, comme action de mouvement ou à la place du mouvement normal lors d'une charge, de se saisir de l'une d'elles et de se balancer jusqu'à 6 m en ligne droite. Si le Moucheur réussit un jet d'Acrobatie (DD 15), ce mouvement ne provoquera pas d'attaque d'opportunité lors du passage (début et fin de mouvement hors zone de contrôle) dans des espaces contrôlés. Un jet réussi d'Acrobatie (DD 25) permet au personnage de se mouvoir jusqu'à 6 m (déplacement complet dans une zone contrôlée) à travers une zone occupée sans provoquer d'attaques d'opportunité. Un échec dans les deux cas vaudra simplement dire que celui-ci a atteint l'endroit désiré, mais a déclenché les attaques d'opportunité normales. Ce pouvoir extraordinaire est, bien sûr, utilisable sur le plancher des vaches, par exemple dans une pièce avec des tentures ou un lustre.



MADE BY BIBI (EXT)

Au niveau 4, tout projectile conçu et tiré par le Moucheur se comporte comme s'il avait la propriété spéciale acérée, en plus de toutes les autres propriétés qu'il pourrait avoir. Ainsi, une flèche normale fabriquée et tirée par un Moucheur inflige désormais un coup critique sur un 19 ou un 20 au jet d'attaque. Cet effet ne se cumule pas avec une autre propriété magique comme acérée.

PIED MARIN

Vous recevez un bonus de compétence de +2 à tous les jets de Concentration, d'Equilibre, de Grimper et de Saut effectués sur un bateau.

TOI J' T'AURAI (SUR)

Au niveau 5, le Moucheur peut relancer un jet d'attaque qu'il vient de rater avec une arme à projectiles, avec un malus de -4, un nombre de fois par jour égal à la moitié de son niveau arrondi à l'inférieur. Il doit conserver ce résultat, même s'il est plus mauvais que le précédent. Le Moucheur peut utiliser ce pouvoir au niveau 8 avec un malus de -2 et au niveau 10 sans aucun malus. On ne peut recourir à ce pouvoir qu'une seule fois par jet d'attaque.

TOUCHE PAS À MON POTE !

Une fois par tour, lorsque un allié dans sa ligne de mire subit une attaque d'opportunité, le Moucheur peut effectuer, avec une action complexe, une attaque à distance contre l'assaillant de son compagnon avec son plus haut bonus d'attaque.

C'EST MOI QUI L'AI FAIT (EXT)

Au niveau 7, le multiplicateur aux dégâts en cas de coup critique de toutes les armes à projectiles conçues et maniées par le Moucheur augmente de +1. Les dégâts d'une flèche normale fabriquée et tirée par un Moucheur sont ainsi quadruplés en cas de critique. (Grâce à Made in Bibi).

TERREUR DES MERS

A partir du moment où votre identité est connue, vos jets d'Intimidation se font avec un bonus de circonstances de +2. Qui plus est, les créatures intelligentes qui vous reconnaissent et ont 4 DV de moins que vous doivent réussir un jet de Volonté (DD 12) en votre présence. En cas d'échec, elles sont secouées pendant un nombre de rounds égal à votre niveau.

MOUCHE !

Au niveau 10, quand le Moucheur inflige un critique à sa cible, celle-ci doit réussir un jet de Vigueur (DD 15) sous peine de mourir dans l'instant.

La légende de Gran'Cité

par Rafael

Le texte qui suit est issu des essais compilés par Persuin de La Lice Droite sur l'histoire de Gran'cité. Même si ce qui est dit ici est présenté comme une vérité première, le lecteur est encouragé à faire preuve de prudence. Quelque soit la fierté des gens de l'empire morcelé, cette genèse étrange ne s'accorde guère avec d'autres thèses plus répandues. Ici plus qu'ailleurs, les fondations de l'Histoire sont vacillantes et la vérité se mêle à la légende. Pour les gens des quartiers flottants, cette histoire est pourtant celle de leur peuple. Vos doutes et dénis seront accueillis avec le sourire qu'on réserve aux enfants butés. Ceci dit, bonne lecture...



Aux temps premiers, avant les Archipels, le monde était composé d'une terre unique, sorte d'île titanesque nommé « Continent ». Les royaumes commerçaient entre eux au moyen de convois de bêtes de trait, et les gens partaient parfois loin de leur village natal pour le seul plaisir du voyage. Parmi les voyages les plus prisés, c'est la visite de Kapitale qui enflammait le plus les esprits.

Kapitale était la cité au centre du monde, dressée au cœur de Continent. Ville immense, tant par la taille que par la splendeur, elle étincelait au creux des royaumes comme le diamant d'une couronne. Les lettrés y venaient pour échanger leurs idées et visiter les bibliothèques vertigineuses de la grande université. Les guerriers accouraient pour admirer les maîtres bretteurs des écoles royales et boire le vin des 100 auberges des quartiers du plaisir. Tous, magiciens et barbares, rustres paysans ou nobles soignés, trouvaient là de quoi satisfaire leur curiosité.

Les royaumes voisins - pourtant loin de connaître la paix et le calme de cette ville idyllique - ne parvenaient pas à se résoudre à attaquer Kapitale. Ils craignaient sans nul doute de perturber le magnifique arrangement. Lorsque d'aventure un coup de sang poussait quelque armée vers les murs blancs, elle finissait invariablement par se réconcilier avec la milice autour d'une chope de bière des anges.

Lorsqu'un visiteur curieux demandait ce qui faisait de Kapitale un tel endroit, les gens de la belle cité lui répondait d'un sourire et lui désignait la tour royale. La famille des souverains, issue des plus vieux sangs de Continent, portait en elle tout ce qui fait de bonnes gens. Gentils et doux, ils connaissaient chacun des gens qui les approchait par son nom. Ils savaient demander des nouvelles du vieux père malade ou du dernier-né. Eclairés, ils savaient débrouiller les plus étranges affaires, et même lorsqu'ils rendaient un verdict sévère, on sentait la justice poindre sous chaque mot. Les rois qui se succédaient sur le trône semblaient n'y accéder que pour servir leur peuple.

C'est un grand malheur que les hommes ne se soient pas plus inspirés des gens de Kapitale. Si tant de civilisation et de beauté avait prévalu dans le monde d'avant, les choses n'en seraient sûrement pas venues à la Césure.



Alors vint la Césure. Continent éclata en fragment, et d'un parfait vitrail de civilisation ne restèrent que des fragments épars, aux couleurs trop différentes. A voir les îles d'aujourd'hui, il est impossible de recomposer le dessin, et Continent n'est plus qu'une légende à laquelle beaucoup ne veulent plus croire.

Le temps de la fragmentation est une sombre nuit dont les gens de Kapitale ne se sont guère mieux tirés que les Archipelliens. Selon les traces éparses qu'en a conservé l'université, les Kapitans se réveillèrent dans une île en morceaux, perdant ses quartiers et ses bâtiments au gré des flots. Les survivants, rassemblés au centre de l'île, au pied du palais, virent leur cité se disperser comme se disperse un troupeau au hurlement du loup.



Alors que les autres îles des Archipels étaient des endroits assez vastes, où nature et cité pouvaient cohabiter, Kapitale n'était plus qu'un amas d'îlots minuscules. On aurait dit que deux césures s'étaient abattus sur elle. Chacun des fragments, occupé par un simple bâtiment ou une croisée de rues, devint le refuge de plusieurs familles. Pour l'heure, rassemblés autour du palais, les survivants pleuraient leur cité broyée.

Tachant de rassembler leurs esprits, ils commencèrent à pourchasser les quelques îlots qui traînaient encore à proximité. Fixés à l'île du palais par des assemblages de chaînes et de ponts, ils devinrent les premiers quartiers de l'île. Mais la tâche était titanesque, et chaque grain emportant sa moisson d'îlots réduisait encore l'étendu du royaume.

Le roi, après de longues réflexions, appela à lui son premier fils. Il lui demanda de se rendre en ambassade auprès de l'Oracle.

Accompagné d'un équipage de héros, il parcourut les Archipels, rassemblant cadeaux et offrandes pour le grand devin. Dans ce monde encore neuf, ils affrontèrent cents périls, mais parvinrent à retrouver Celyan. Ils revinrent à Kapitale après 5 ans de voyage, porteurs d'une augure, et d'un cadeau de l'oracle. Les paroles de l'Oracle, encore gravée au fronton de la fondation des chevaliers-racoleurs, sont le rocher où s'accroche l'espoir du royaume.

*Jetée deux fois dans les flots,
Par la Césure, et par la colère du masque,
Kapitale devint Gran'cité, et deviendra Kapitale
La route sera longue, et nombreux les enfants,
Avant que la plus belle des filles, ne succède à son père sur le trône
Elle demandera aux dieux qu'on lui rende son île
Et nul n'osera la blesser, craignant d'effacer son sourire*

Depuis lors, la famille royale fut l'objet de toutes les attentions et ses filles devinrent les biens les plus précieux du royaume. Les nobles prirent en charge la gestion du royaume, ainsi que la quête visant à rassembler les îlots perdus. Le roi, ainsi déchargé des chaînes de la politique, ne se consacra plus qu'au foisonnement de sa lignée. Chaque soir, lorsque le roi regagne ses appartements, les citoyens de Gran'cité se joignent à lui en prière, et Eponia reçoit sa moisson de suppliques ...

La légende de Gran'cité est inconnue des habitants des Archipels et ne sera probablement racontée à vos joueurs que lorsqu'il découvriront cette île. Les Gran'Citains gardent en effet jalousement le secret de leur existence, rassemblant petit à petit les morceaux de leur ville.

Exploitée dans le scénario de ce numéro, cette île et ses mystères pourront devenir le nouveau port d'attache et le secret de vos joueurs. S'il parviennent à se faire accepter là bas, ce sont des amis fidèles et de solides appuis que vos pj auront acquis.



Tout ça pour un G.P.S.

par Rafael et François

Quelque part sur Istaïon flotte une île étrange - une de plus - nommée Gran'Cité. Véritable puzzle de fragments amarrés les uns aux autres par des chaînes et des ponts, c'est un endroit tranquille aux habitants doux et calmes.

Persuadés d'être les descendants d'une antique "capitale du monde", ils passent l'essentiel de leur temps à... reconstruire leur île, brisée par un dieu jaloux. Ils chassent de drôles de petits orphelins, des îlots où trônent d'anciennes constructions, et les ajoutent à leurs terres. Le plus étrange dans tout cela, c'est qu'il semble que les morceaux d'îles viennent bien du même endroit, et que les habitants soient bien en train de rassembler un petit royaume, bout après bout.

Fiers de leur héritage supposé, les citoyens sont un peu hautains, mais profondément amicaux. Ils sont principalement préoccupés par leur vie tranquille, et travaillent à la reconstitution de l'île, sous la direction bienveillante de la famille royale. Cette famille, à la tête de l'île depuis des temps immémoriaux, est l'objet d'une étrange légende. Une ancienne augure a en effet affirmé que Gran'Cité serait recomposée un jour, à la demande d'une princesse du royaume. Cette femme, née du lit royal, sera d'une beauté telle que les dieux eux-mêmes n'auront pas le cœur de lui faire de la peine.

En attendant, la fine fleur de la chevalerie de Gran'Cité est en quête de morceaux de la ville. Ils utilisent pour cela des GPS... ou Grand Perroquets Sinoples. Il s'agit d'une race d'animaux magiques intelligents, capables de sentir la présence des fragments de Gran'Cité où qu'ils se trouvent dans les Archipels.



Le Capitaine Prie-Tout

PROLOGUE...

Allerianon de la Lice-Gauche, chevalier-raccolleur, passe l'essentiel de son temps à parcourir les Archipels. En quête de morceaux d'île, il emploie un GPS mâle nommé Kirouek pour les détecter. Il y a peu, son GPS a senti une île proche, et c'est mis à jacter dans une auberge de Port Brillance. Quelques pirates, alléchés par l'idée d'un perroquet magique à revendre, attaquèrent le chevalier et s'enfuirent avec son animal. Rapidement rendus à moitié fous par le babillage de la bête et ses hurlements continuels, ils décidèrent de l'abandonner en mer.

C'est là que le Capitaine Prie-Tout et son équipage le trouvèrent, et le recueillirent.

THE CAST

KIROUEK, GPS

Kirouek est un Grand Perroquet Sinople, un des oiseaux magiques utilisés par les Gran'Citin' pour repérer les fragments de Gran'Cité. D'abord affaibli par un sortilège, il sera vite en pleine transe, et fera tout pour retrouver son fragment. Pousant les PJ dans leurs derniers retranchements et mentant comme un arracheur de dents pour les motiver, ce sera le personnage-défi à interpréter pour le MJ.

ALLERIANON DE LA LICE-GAUCHE

Chevalier-raccolleur, il est le gardien et le partenaire de Kirouek. Séparé de son animal par l'attaque d'une bande de ruffians, il est en chasse, et ne laissera rien se mettre en travers de sa quête sacrée. C'est le grand méchant loup, que vos PJ espéreront ne pas rencontrer.

LE PÈRE PRIE-TOUT

Capitaine du Pieux-Pas-Qu'un-Peu, pirate exemplaire, droit et fier comme un mat, il se détache surtout de ses pairs par une piété sans faille.

Capable de prier six dieux avant de mettre ses pantoufles, il bénéficie en revanche d'une chance à toute épreuve, et se tirera des pires situations sans une égratignure. Actuel possesseur de Kirouek, il s'interroge sur ses divagations, et sera prêt à aider les PJ à résoudre l'énigme du GPS.

SON ÉQUIPAGE (EXTRAIT)

Poche-tronc : Cul-de-jatte mage et voleur, cachant dans sa carriole mille ingrédients de sorts.

Bois-la-tasse : Le mousse de bord, souvent utilisé contre sa volonté pour les reconnaissances.

Perd-le-nord : barreur de génie, à la condition sin-qua-non d'être saoul comme une barrique.

MONSIEUR PRÉMION DES ATELIERS À CORDES

Négociant en esclaves à contrecœur, Monsieur Prémion est chargé de récupérer les plus belles esclaves disponibles, et de les ramener à Gran'Cité si elles le veulent bien. Elles rejoignent le harem royal, et aident la royauté à "produire" la princesse tant attendue.

Autant dire qu'il n'a pas son pareil pour vanter les beautés du petit royaume et les avantages de la citoyenneté.

En moyenne, il récupère deux esclaves par mois, et en ramène trois par ans sur l'île. Les autres sont juste libérées avec un petit pécule. Autant dire que ces jeunes femmes sont des contacts précieux et reconnaissants pour Monsieur Prémion.

ACTE I - PAS TROP MAL COCO ?

Les PJ se retrouvent face au père Prie-Tout dans une bagarre d'auberge ou une rixe sur le port, à vous de mettre cela en scène ou de l'intégrer à votre campagne. C'est un peu le pré-générique de l'aventure.

Lors de la bagarre, le perroquet du pirate, une magnifique bête, en cent nuances de verts, se prend une baffe et vole de côté. Le père Prie-Tout et sa bande commencent aussitôt à vouloir rompre le combat, et les PJ s'aperçoivent que la plupart d'entre eux ont l'air franchement inquiets pour la bête. Les pirates se regroupent autour de la bestiole légèrement sonnée. Lorsqu'elle reprend ses esprits elle demande avec un air étonné - et un peu crétin - où elle est, puis s'assure que chacun de ses "amis" va bien.

Ce qui avait commencé comme une baston finit en fiesta sur le bateau du pirate, où le vieux veinard va leur raconter comment il a trouvé le perroquet.

Il y a de cela quelques semaines, alors qu'ils revenaient d'une tournée commerciale fructueuse, ils ont aperçu une barcasse avançant lentement sur les flots. A son bord, attaché à un piton métallique, le perroquet battait des ailes avec furie, traînant la barque.

Amusés, et ne crachant pas sur l'idée que la barque contenait une babiole intéressante, les pirates s'en emparèrent. Vide, la barque ne présentait en fait aucun intérêt. Le perroquet par contre, commença à tancer l'équipage, lui ordonnant de mettre un cap précis, puis répartissant les tâches.

Amusé un moment, le père Prie-Tout finit par trouver la bête un peu saoulante. C'est à ce moment là que Poche-tronc lui lança une imbécillité animale. Le problème est que les GPS ne dorment pas.

Depuis, Kirouek est donc bloqué dans l'état d'hébètement induit par le sort, au grand dam de l'équipage, qui entre deux viols et rapines aime à verser une larme sur le triste sort des animaux maltraités. A la fin de l'histoire, les hommes du père Prie-Tout sont à moitié en larmes, et accueilleront la moindre ébauche de solution avec des vivats.

Si on les titille un peu, il sera facile de connaître l'autre raison de leur attachement à la bête. Peu après que Kirouek ait cessé de causer, et juste après que certains pirates aient commencé à se dire qu'ils avaient peut-être été un peu durs avec lui, la vigie a aperçu une voile noire à l'horizon, arborant l'image d'un oiseau en flammes.

Ce n'aurait été qu'un détail, si la quasi-totalité de l'équipage n'avait pas rêvé de ce navire dans les jours précédents. Pris d'une sainte trouille (le père Prie-Tout arrive à rendre n'importe quel marin giga-superstitieux en deux traversées, maximum), les marins ont fui devant le navire.

Ils l'ont réaperçu en quittant un mouillage il y a peu, et craignent qu'une vengeance de Maereva ait lancé un équipage de tueurs à leurs trousses. Quand on dit que c'est fragile de la tête, un pirate...

Les rêves sont en fait la conséquence du lien entre Allerianon et son GPS. Même s'ils sont séparés par les flots, Kirouek reste magiquement inséparable de son maître et compagnon de voyage.

Après quelques nuits près de l'animal, les PJ aussi se mettront à rêver d'un large navire de guerre aux couleurs sombres. Sur la grand voile, un oiseau aux ailes déployées semble armé de flammes. Bizarrement, ce n'est ni un phénix, ni même un puissant rapace, mais un ... gros perroquet. Sur le pont, un homme menaçant, en armure de cuir et de mailles guette le dormeur. Alors que la peur commence à empuantir ce rêve, l'homme tourne l'ombre de sa capuche vers le PJ.

Celui ci se réveillera lorsque la sinistre silhouette commencera à tendre son poing vers lui en hurlant. Au réveil, on se rappellera des brides de ce hurlement : « Où est mon frère ? Où est l'île ? »

Imbécillité animale

Ce sort est souvent utilisé par des mages pirates pour mettre hors d'état de nuire les gros animaux de traits de certains bateaux (trimarorques, carnacés, etc.), mais il fonctionne tout aussi bien sur du bétail ou de petits animaux dangereux (par exemple). L'imbécillité animale fonctionne sur les animaux, les monstres primitifs et les créatures magiques. Il affecte 1d6 DV par niveau du lanceur (maximum 5d6). Les créatures avec les plus petits DV sont touchées les premières. Une créature ratant son jet de sauvegarde est hébétée pendant 2d4 rounds puis sombre dans un profond sommeil naturel qui dure 1 heure par niveau du lanceur. Des coups réveilleront la créature, mais le bruit n'est pas efficace. Le composant matériel est un morceau de métal brillant.

Enchantement (compulsion)
Composant : VSM
Portée : 30m + 3m / Niveau
Durée : voir description
Résistance à la magie : Oui

Niveau : Magicien/Ensorcelleur 2
Temps d'incantation : 1 action
Zone d'effet : Cercle de 10m de rayon
Jet de sauvegarde : Volonté annule

COMMENT REMETTRE KIROUEK EN ÉTAT

ASSOMMER LA BESTIOLE

C'est bête, mais après son réveil, il sera comme neuf.

LANCER UN SORT

Dissipation de la magie (dispel magic), annulation d'enchantement (break enchantment), miracle (miracle), souhait limité (limited wish) ou souhait (wish).

Si les PJ proposent simplement une visite au temple de Maevea, le Père Prie-Tout leur explique qu'il est un peu en froid avec le clergé local, car la grande prêtresse déteste fondamentalement les pirates. Il est par contre prêt à leur confier Coco s'ils se montrent bien convaincants. Là-bas, un jeune prêtre se fera un plaisir de lancer une dissipation de la magie sur le splendide animal, non sans avoir cherché à savoir qui a eu la mauvaise idée de lancer ce fort méchant sort.

A peine réveillé, Kirouek reprendra sa mission : Il veut aller "là-bas !" hurle-t-il en tendant une aile décidée vers le large. Il ne cesse pas de parler, et réclame à grands cris un équipage, des navires par dizaines, et des clairons - il aime bien les clairons - pour annoncer leur départ.

Après quelques difficultés, les PJ devraient finir par comprendre que la bestiole cherche à rallier une île, où elle pressent magnificence, dorures et gloire. Elle semble incapable de donner le nom de l'île, disant qu'elle est perdue depuis trop longtemps, mais insiste pour y aller le plus vite possible. Les pirates ont déjà entendu ce refrain, et même si les mots "trésors" et "dorures" leur plaisent bien, il ne leur viendrait pas à l'idée de suivre les divagations d'un piaf, aussi mignon soit-il.

Si les personnages sont plus intéressés, le père Prie-Tout et sa bande tombent en admiration devant ces gens capables de prendre sur leur temps pour réaliser les rêves d'un simple oiseau. Selon que les PJ disposent de leur propre bateau ou pas, ils pourront même accepter de les véhiculer un petit moment.

ACTE 2 - L'AUBERGE AUX 4 BOUCLERS

Kirouek, suivant son instinct de GPS, file droit sur le fragment. En quelques jours, les PJ aperçoivent au loin un orphelin, minuscule bout d'île traînant sur les flots. Assez rapide mais paraissant un peu "ivre" le fragment leur posera quelques problèmes à l'approche, pour s'immobiliser sitôt qu'un navire aura posé amarre sur l'île. Il faudra quelque temps à l'équipage pour s'apercevoir que le fragment suit en fait à présent docilement les mouvements du bateau.

Sur l'île, le sol est entièrement pavé, et il ne semble en pente que parce que le fragment lui-même est un peu penché. Au milieu, entre quelques murs effondrés et à la croisée de deux rues pavées assez superbes, un bâtiment unique trône, en parfait état. C'est une auberge, arborant en devanture un assemblage de quatre boucliers, de toute beauté, et qui ont dû un jour servir au combat.

L'intérieur de l'auberge est vide, mais les meubles sont encore là, et il ne manquerait qu'un coup de balais et quelques courses à faire pour obtenir une hôtellerie coquette.

Les caves contiennent les seuls trésors de l'île, une cave scellée où trônent des bouteilles si vieilles et poussiéreuses que l'amateur de grands crus se sentira charmé par leur seule vue. La moitié d'entre elles ont tourné à une piquette infâme, mais le restant est en mesure d'intéresser les plus grands gourmets des Archipels.

Dès que la personne portant Kirouek posera le pied sur l'île, celui-ci s'endormira comme un bienheureux et il sera impossible de le réveiller. Une fouille minutieuse de la bête (peut-être celle d'un PJ inquiet pour sa santé) révélera une cache à message, où se trouve le papier suivant :

*En cas de problème ou de décès du GPS
(Grand Perroquet Sinople),
Contactez Monsieur Prémion des Ateliers à Cordes,
Grossiste, détaillant et acheteur,
1, Rue des Pas-de-lard, Port de l'Entente, Quandionne
5, impasse du Levant-trop-tôt, Têlène, Vendrest
8, Allées des Pendus-contents, Khol Minaria, Brillance*

Retirer Kirouek du fragment le mettra dans une fureur noire, et il insultera avec vigueur le coupable. Il n'aura de cesse de réclamer son retour sur l'île, et en dernier recours (ou si vos PJ rament trop) il fouillera son plumage, et leur crachera le message ci-dessus au visage, en leur hurlant de contacter son avocat.



Monsieur Prémion

ACTE 3 - NO PAIN, NO SAHUAGIN...

En se rendant à l'une des adresses ci-dessus, vos PJ vont pouvoir en apprendre plus sur Gran'Cité. Commençons par dire qu'ils peuvent s'y rendre en bateau, en traînant l'île derrière eux. C'est un petit morceau d'île fort poli, et son microclimat fournira à tout marin astucieux une brise soutenue pour le pousser en avant. Léger comme une plume, il ne ralentira pas le bateau, au grand étonnement du barreur. Autant dire qu'il vaut mieux laisser Kirouek sur l'île, à moins d'aimer les concerts de jactance en 24/7, ou d'avoir appris imbécillité animale auprès de Poche-tronc.

A l'une ou l'autre adresse, on apprendra aux PJ qu'ils ont manqué Monsieur des Ateliers à Cordes de fort peu, et qu'il est parti négocier une affaire avec des vendeurs. Il sera impossible de tirer les vers du nez à la réceptionniste, et les PJ constateront que la jeune fille est d'une fidélité rare envers son employeur. Face à une tentative malhonnête, corruption ou autre, elle n'hésitera pas à appeler la milice locale. Une visite nocturne des bureaux, une tournée de renseignement sur le port, ou une petite astuce magique sur un des membres du personnel, devrait tout de même permettre à vos personnages d'apprendre ce que le patron est devenu. C'est aussi l'occasion de commencer à titiller vos joueurs en leur faisant peu à peu comprendre que le gentil Premion est peut-être bien un trafiquant de chair humaine.

Parti il y a quatre jours avec le navire "La Belle de Velène", il était attendu hier sur le port. Les gens s'étonnent qu'il ne soit pas encore rentré, car il ne devait pas aller bien loin, puisqu'il avait loué le bateau pour visiter un orphelin croisant près d'ici. Les gens ignorent pourquoi il s'intéressait à cet orphelin, mais l'idée qu'il ne s'agisse que d'un point de rendez-vous risque de poindre à un moment ou à une autre. Il paraît possible à beaucoup que le navire et son équipage aient pu avoir un problème. La route de PJ normalement curieux devrait donc les pousser vers cette petite île.

Arrivant là-bas à l'approche du soir, ils vont en effet apercevoir "La Belle de Velène" à l'ancre à quelque distance. Le navire étrangement silencieux, attirera l'attention du moindre marin un peu malin à bord du navire des joueurs. Une visite révélera que l'équipage a été massacré, et probablement par des sahuagins. En fait, Premion est sur cette île pour rencontrer une bande de sahuagins auxquels il achète régulièrement des esclaves elfes et elfes aquatiques. Il est toutefois tombé sur un os, puisque le chef de la tribu, un sahuag' mutant du nom de Shl'esh Mange-Elfe, a découvert il y a peu que nombre des esclaves que Premion lui rachetait étaient ensuite libérées.

Il a donc prévu de faire un peu durer la négociation, cherchant à découvrir qui est vraiment cette homme, et pourquoi il achète à prix d'or des esclaves qu'il libère ensuite. Pour Shl'esh, le problème est simple. Si Premion est un fou, son attitude est excusable ; si par contre il s'avérait être un allié des elfes, il en irait autrement. Depuis deux jours, il fait traîner les choses, cherchant à tirer les vers du nez du trafiquant. Il a déjà envoyé une bande massacrer l'équipage de "La Belle de Velène", afin de couper la retraite à Premion.

Premion a bien compris que quelque chose n'allait pas, mais il n'arrive pas à savoir ce qui se trame. Il n'a aucune raison de se méfier des sahuagins (enfin pas plus que d'habitude), et ne suspecte pas que son petit jeu leur a été dénoncé. Il joue le vil trafiquant de chair vive, et tente d'accélérer la manœuvre.

COMMENT GÉRER LE SAUVETAGE

La première chose à considérer, c'est la manière dont vos PJ vont arriver sur l'île. Il peut être assez aisé, vu sa taille, d'arriver à l'opposé du camp des négociations. C'est à peu près la seule solution si l'on traîne une auberge flottante derrière soi. Le plus sage, et les pirates pourront le suggérer aux PJ, est peut-être d'arriver de nuit avec une simple barque. Ensuite, une mission commando ou une infiltration permettra de venir se rendre compte sur place de la situation.

Caractéristiques

SHL'ESH MANGE-ELFE

PV : 30

Classe d'armure : 17 = 10 +2 (de) +5 (naturelle)

Fo 17, De 14, Co 12, In 12, Sa 13, Ch 9

Initiative : +2

Sauvegards : Re +3, Vi +7, Vo +2

Compétences : Détection+7 (+11 sous l'eau), dressage +3, discrétion+6 (+10 sous l'eau), perception auditive +7 (+11 sous l'eau), profession (chasse) +2, sens de la nature +1, intimidation +2

Dons : multi-attaque, combat à deux armes, ambidextrie, attaque en puissance, réflexes de combat.

Équipement : deux épées courtes, des amulettes et décorations en peau, os et cheveux d'elfe aquatiques, un anneau de barrière mentale

Attaques :

2 x épée courte +5, dégâts 1d6+3/1d6+1

2 x griffes +5, dégâts 1d2+1

2 x griffes des pieds +5, dégâts 1d4+1(sous l'eau uniquement)

1 x morsure +5, dégâts 1d4+1

Attaques & capacités spéciales : voir sahuagin

LA TROUPE SAHUAGIN DE SHL'ESH MANGE-ELFE

12 Sahuagins armés de trident (5 d'entre eux disposent d'arbalètes)

Les hommes de Premion sont tous des citoyens de Gran'Cité, aussi pourront-ils expliquer la situation aux PJ. Ils resteront vagues cependant, ne livrant pas le secret de leur île, mais expliquant au moins aux joueurs que Premion est un "faux" esclavagiste, travaillant à libérer les proies des barbares sahuagins.

Mis au courant de l'état de "La Belle de Velène", les hommes de Premion décideront de s'en emparer pour le ramener aux familles des marins. Si les PJ râlent, ils les payent tout de suite pour sauver leur patron, leur lançant sans hésiter une bourse de pierreries. Aucun doute, on est bien tombé sur des fous, des idéalistes, mais des fous idéalistes pleins aux as.

Ensuite, il faudra aller chercher Premion dans sa tente, voisine de celle du chef, et le tirer de là avec les deux esclaves qu'il a déjà prises avec lui. Il exigera aussi qu'on emmène Breynia, son GPS personnel, et qu'on essaie de libérer les esclaves elfes marins. Celles-ci sont retenues dans des cages de bois à demi immergées, dans l'étang d'eau douce de l'îlot.

Pour finir, une fuite éperdue avec une bande de sahuagins aux fesses, une patrouille à étriller au détour d'un chemin, et vos PJ devraient avoir leur compte d'action pour la soirée.

Un conseil, arrangez-vous pour blesser Premion pendant le combat. Une petite flèche empoisonnée ou un coup sur la tête peut suffir, après tout, c'est vous le MJ. Cela vous permettra de refaire prendre la mer à vos PJ sous la conduite de Breynia, un GPS femelle qui n'a d'autre idée en tête que de rentrer à Gran'Cité. Elle est moins butée que le mâle, mais n'hésitera pas à brosser un portrait paradisiaque de l'île aux PJ pour les convaincre de l'y amener. Elle répètera aussi à qui veut l'entendre qu'une récompense fabuleuse les y attend, s'ils ramènent "le prince Premion" là-bas.

CARTE DE L'ÎLE (PAGE 36)

- A - Ancrage de « La belle de Vélène »
- B - Chaloupe de l'équipage
- C - Campement du rendez-vous
- D - Etang d'eau douce.
- E - Forêt
- F - Plage cachée, invisible du campement
- G - Pics rocheux

ACTE 4 - FAUDRAIT Y ALLER LÀ...

Le dernier acte de ce scénario peut être assez rapide, mais nécessitera un peu de travail de la part du MJ, qui devra essayer de bien pousser ses joueurs aux fesses, histoire de ne pas trop leur laisser reprendre leur souffle. Les PJ font à présent voile depuis quelques jours vers la mystérieuse destination que leur indique fièrement Breynia, moins bavarde que son cousin Kirouek, qui dort toujours sur son îlot. Alors qu'ils sentent le perroquet de plus en plus fébrile, ils aperçoivent au loin une voile sombre, portant l'image de l'oiseau enflammé.

Si vous avez bien insisté sur la description lors de la rencontre avec l'équipage du PPT, vos joueurs devraient verser une petite sueur froide. Laissez-les donc jeter quelques plans avant de leur annoncer que la vigie a aperçu autre chose. Un coup d'œil dans une longue vue leur permettra d'apercevoir une bande d'orques harnachés et un ban de requins en avant-garde...

Aucun doute, c'est une meute de guerriers sahuagins lancés à leur poursuite : Shl'esh Mange-Elfe et sa meute les ont retrouvés.

Pris entre deux feux, les PJ n'ont normalement pas beaucoup de choix. Faisant voile vers Gran'Cité, ils espèrent trouver là-bas asile et protection. Il ne vous reste plus qu'à leur décrire l'arrivée sur l'île et le paysage surréaliste de la cité. Reportez-vous donc à la nouvelle de ce même numéro pour la description de l'île patchwork.

Rapidement rejoints par deux neufs citoyennes, identiques à la nef noire, les PJ pourront défendre l'entrée des canaux contre les sahuagins, armes en mains. Donnez leur un peu de sang si le scénario leur a paru trop calme, ou laissez-les rentrer sous la protection des murs s'ils semblent avoir eu leur compte. Les sahuagins seront - bien sûr - défaits par l'arrivée de la troisième nef aux voiles noires, qui se chargera de rompre leur ordre de bataille.

Les PJ, chargés d'un Premion blessé mais reconnaissant, vont pouvoir découvrir les plaisirs de Gran'Cité.

EPILOGUE

Pour conclure ce scénario, je recommanderai personnellement une petite cérémonie, où la princesse régnante recevra les personnages dans la tour afin de les remercier pour le sauvetage de son oncle Premion et pour le redécouverte de l'auberge. Un petit adoubement et le titre de Compagnon de Gran'Cité, chevalier de l'auberge aux quatre boucliers, devrait finir de les faire sombrer dans le ravissement et la démence.

VISAGES GRAN'CITAINS ...

AY'SY'AL DU PALAIS, PRINCESSE DE GRAN'CITÉ

24 en charisme, et présente incarnation de l'espoir de Gran'Cité. Son père continuant à honorer ses épouses lui a laissé la gestion de la ville, subjugué par son intelligence et sa bonté. Ay'sy'al est toute entière dévouée à la ville, et ne cessera de remercier les joueurs pour leur assistance.

CALRON XXIVE, ROI DE GRAN'CITÉ

Roi repu et éreinté, l'essentiel de son travail consiste à honorer ses compagnes pour tenter de donner enfin une Gran'Reine à Gran'Cité. Il ne doute pas des prophéties, et franchement, qui l'en blâmerait.

PERIFRASS

Régent en titre, il n'a en fait plus aucun pouvoir en ville. Il doute franchement que la prophétie soit encore juste (si les dieux ont refusé Ay'sy'al, il ne voit pas trop ce qu'ils attendent) mais après réflexion, il s'en fiche quand il voit les sourires des citoyens et la vie tranquille de la ville. Perifrass est heureux, tout simplement. Depuis que Ay'sy'al a pris les choses en main, il passe son temps dans les livres ou à étudier l'île.

Pour les PJ, cela signifie qu'ils le verront toujours le nez dans un livre, sortant de la bibliothèque, ou fouinant dans un couloir sombre ou dans un coin désert. Avec le titre de régent, nul doute qu'ils en feront un suspect de choix lors de l'un ou l'autre de vos scénarios sur Gran'Cité. Ce n'est pas grave : on a toujours besoin d'une fausse piste.



Caractéristiques



LES GPS (GRANDS PERROQUETS SINOPLES)

Créature magique de très petite taille

Initiative :

CA : 17 = 10 + 2 (taille) + 3 (De) + 2 (naturelle)

Fo 1, De 16, Co 14, In 5, Sa 14, Ch 14

Dons : botte secrète (serres)

Attaques spéciales :

Couleurs dansantes (pouvoir surnaturel) 6 fois / jour,

Emotion : espoir/terreur/rêve de la cité (pouvoir surnaturel) 1 fois / jour

Capacités spéciales : Vision nocturne, DR 5/+1, RM 15, Direction intuitive

Compétences : Détection +5, perception auditive +5, sens de l'orientation +6

Dés de vie : 1d10+2

Déplacement : 3m ; Vol : 20m

Attaque : serres +6 ; dégâts 1d3-5 (donc 1 point de dégât)

Sauvegardes : Ref +5 ; Vig +4 ; Vol +2

Alignement : habituellement Neutre

Les GPS sont une part de Gran'Cité autant que le palais ou la famille royale. Présents sur les armes de la cité depuis son origine, ils sont respectés par les citoyens plus comme des portes-bonheurs que comme des mascottes. Il est amusant de signaler que les GPS sont en fait tous membres de l'armée de la cité, et officiers au même titre que leurs "maîtres" humanoïdes. Ils ont en effet une utilité non négligeable, puisqu'ils sont capables à chaque instant de deviner l'emplacement de la ville, où qu'ils se trouvent dans les Archipels (capacité spéciale 'Direction intuitive'). Les femelles, petites et malines, savent retrouver d'instinct le chemin de l'île de Gran'cité, esquivant grains et pirates. Les males, moins nombreux et un peu moins futé que leurs dames, sentent à des milles de distance les fragments perdus de l'île. Ils ne vivent dès lors que pour partir au loin à leur recherche.

ALLERIANON DE LA LICE-GAUCHE

Humain, LB, Noble/Guerrier 2/3

Init +2

Fo 12, De 14, Co 16, In 14, Sa 12, Ch 10

CA : 18/19 = 10 + 2 (De) +5 (cotte de maille) + 1 (petit bouclier métallique) +1 (esquive)

PV 45

Déplacement : 10m

Re +5, Vig +8, Vo : +7

Attaques : fléau d'arme léger +7, dégâts : 1d8+1 (+1d6 de flammes)(critique x2)

Dons : Arme de prédilection (fléau d'arme léger), esquive, expertise (+/-4 max), science du désarmement, talent (dressage)

Compétences : diplomatie +4, estimation +8, renseignement +6, dressage +11, psychologie +6, sens de la nature +3, natation +8, détection +6, profession (cartographe) +3

Equipement : Cotte de maille de maître, Fléau d'arme +1 de feu, cape de résistance +2

LE PÈRE PRIE-TOUT

humain, CN, Roublard 6

Init +5

Fo 16, De 12, Co 14, In 10, Sa 10, Ch 13

CA : 16/15 = 10 +1 (De) +4 (cuir clouté) +1 (esquive)

PV 35

Déplacement : 10m

Re +6, Vig +6 Vo : +2

Attaques : épée longue +7, dégâts 1d8+3 (critique 19-20, x2)

dague lancée +5, dégâts 1d4+3 (critique 19-20, x2)

Dons : attaques réflexe, esquive, science de l'initiative, vigueur surhumaine,

Capacités spéciales : attaque sournoise +3d6, évasion, esquive instinctive

Compétences : bluff +7, détection +6, équilibre +6, escalade +3, estimation +9, connaissance (religion) +5, diplomatie +3, intimidation +8, natation +8, profession (marin) +9, psychologie +5, renseignement +5, saut +6, sens de l'orientation +6, utilisation de cordes +5

Equipement : épée longue de maître, armure de cuir clouté +1 résistante à la magie (13), de nombreux pendentifs, charmes et amulettes religieux (dans le lot il y a un charme antipoison).

POCHE-TRONC Humain (demi-humain ?), CN, Ensorceleur/Roublard : 4/1

BOIS-LA-TASSE Humain, CN, Expert 1

PERD-LE-NORD Humain, CN, Expert 3

MONSIEUR PRÉMION DES ATELIERS À CORDES

Demi-elfe, LB, Noble/Paladin 3/2

Init +2

Fo 12, De 16, Co 10, In 13, Sa 13, Ch 18

CA : 14 = 18 + 3 (De) +5 (chemise de maille)

PV 30

Déplacement : 10m

Re +7, Vig +6, Vo : +8

Attaque : rapière +8, dégâts : 1d6+2 (critique 18-20 / x2)

Dons : botte secrète (rapière), expertise (max-/+4)

Capacités spéciales : détection du mal, grâce divine, imposition des mains (8 pv), santé divine, aura de courage, châtement du Mal

Compétences : bluff +9, connaissance (Archipels) +4, connaissance (Noblesse) +3, détection +3, diplomatie +12, estimation +6, psychologie +6, natation +4 (+2 en armure), renseignement +9

Equipement : une rapière à lame fine et garde émaillée (+1), une chemise de maille +1 de mimétisme, gants de rangement (pour la rapière)



L'explication de Hual

par Maître Gamor

« Un merbold enchaîné dites-vous ? Hum... Et bien, il me revient bien une histoire à ce sujet. Je l'ai entendue contée un soir d'ivr... de détente dans une taverne interlope de Kargir. J'y devisais gaiement autour d'une bière d'algue brune avec mon amie Jarline Crève-Cœur, une charmante dame assurément, avec son caractère, bien que légèrement toquée de ma petite personne, ce qui est une autre histoire... Où en étais-je ? Ah oui, le merbold. Je vais vous retranscrire l'histoire comme on me l'a racontée mais ma proverbiale honnêteté me pousse à ajouter que j'étais un petit peu dans le coaltar ce soir là. Ma renommée n'ayant pas de frontière, c'est bien à moi que s'adressa ce soir là le bonimenteur, un certain Andersen, même s'il y aura peut-être quelques fâcheux pour vous dire que le bonhomme n'avait d'yeux que pour une petite serveuse somme toute assez insignifiante. La vérité, je pense, c'est que le bougre n'osa pas s'adresser directement à moi... le trac sans doute.

Ce merbold donc, pourquoi est-il enchaîné ? Et bien, il y a de cela plusieurs années déjà, dans une des îles les plus septentrionales de nos Archipels, Copenark je crois, les habitants vivaient en bonne entente avec une grosse colonie d'hommes-poissons. Le petit port était connu des insulologues comme étant difficile à aborder, à cause de récifs qui en protégeaient la rade.

La fille du chef de la tribu d'océens était d'une grande beauté et s'appelait Ariel. On la voyait souvent prendre de longs bains de soleil, alanguie sur les récifs. Malgré la température peu clémente, elle restait là des heures durant et faisait des signes amicaux aux pêcheurs et aux marins de passage. Ceux-là, d'ailleurs, étaient ravis de pouvoir saluer la jeune fille-poisson qui était des plus avenantes, et qui avait d'ailleurs à ce que l'on raconte une très belle paire de... euh... d'yeux. Bleus. Tous les deux. Une merveille. Hum... Enfin bref, les marins se bousculaient aux sabords pour pouvoir la saluer, et avec le temps ils avaient appris à considérer comme un bon présage de voir la jeune beauté toujours monter la garde sur leur passage.

Et puis, arriva ce jour malheureux où aborda au port un bateau à la provenance mystérieuse. A son bord, un équipage hétéroclite et à la mine austère qui ne manqua sans doute pas de remarquer la jolie Ariel sur son passage. Le second du navire, une vraie peste, une terreur, était un merbold colérique que l'on appelait juste le Pou. Manifestement, lui aussi avait été frappé par la beauté chaleureuse de la jeune océenne, plus brillante que jamais sous ce jour de neige. L'équipage alla s'encanailler dans la seule taverne du port, qui se nommait, on ne sait pourquoi, le Royaume. Une mauvaise remarque faite au mauvais moment mit le Pou dans une grande colère et il quitta l'auberge en mugissant des insultes de sa voix aigrelette.

On dit plus tard qu'il y avait eu ce soir là quelque chose de pourri au Royaume de Copenark. Toujours est-il que sortant prendre l'air, il aperçut au loin la frêle silhouette d'Ariel toujours perchée sur son rocher. Son sang ne fit qu'un tour, il plongea aussitôt pour rejoindre la belle. Abordant sur le récif, il tenta semble-t-il de gagner les faveurs de la jeune femme-poisson, mais celle-ci fût choquée par son vocabulaire et trouva le merbold repoussant.

Ce qui arriva ensuite, il ne convient pas à un galant gnome de le dire alors que ces horreurs pourraient tomber dans de chastes oreilles. Toujours est-il que le lendemain, on retrouva le Pou étendu sur le récif, et le corps inerte et sans vie d'Ariel abandonné à quelques pieds de lui.

Pour se venger de ce terrible outrage, les villageois décidèrent qu'un châtiment exemplaire devait échoir à celui qui avait mis fin aussi tristement aux jours de leur héroïne. Le capitaine du navire tenta bien de récupérer son second, mais les gens de l'île reçurent l'aide des hommes-poissons outragés, et le bateau s'en fut sans demander son reste. On décida alors d'enchaîner le merbold au récif, à l'entrée du port, afin qu'il médite encore longtemps sur sa bassesse et sa laideur. Voilà votre réponse monsieur. Monsieur ? »

- *Hual Bouffeur d'Ecume,*
Tristes légendes des Archipels



A

B

C

G

E

D

F



500 m

OPEN GAME LICENSE VERSION 1.0A

The following text is the property of Wizards of the coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions : (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content ; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted ; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute ; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress ; artifacts ; creatures characters ; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations ; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities ; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs ; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content ; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License : This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance : By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration : In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute :
If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright : You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity : You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification : If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License : Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License : You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.


11. Use of Contributor Credits : You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12 Inability to Comply : If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination : This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation : If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE Open Game License v 1.0 © 2000,Wizards of the coast. Inc. Le Merbold Enchaîné n°02 Copyright 2003, <http://www.merbold.fr.st> ; OGL Authors : Jehanne Steiner, François Lalande, Philippe Oublier, David Loirat, Rafael Colombeau



THE D20 SYSTEM® LICENSE VERSION 4.0

By downloading the enclosed graphic files and/or by returning the Confirmation Card as presented in the file “card.pdf,” the Licensee (“You”) accept to be bound by the following terms and conditions :

1. Copyright & Trademark Wizards of the Coast, Inc. retains title and ownership of the d20 System trademark logos, the d20 System trademark, and all other copyrights and trademarks claimed by Wizards of the Coast in The Official Wizards of the Coast d20 System Trademark Logo Guide found at www.wizards.com/d20 (the “d20 System Trademark Logo Guide”), incorporated here by reference.

2. License to use You are hereby granted the non-transferable, non-exclusive, royalty-free license to use the d20 System trademark logos, the d20 System trademark, and certain other trademarks and copyrights owned by Wizards of the Coast (the “Licensed Articles”) in accordance with the conditions specified in the current version of the d20 System Trademark Logo Guide.

3. Agreement not to Contest By making use of and/or distributing material using the d20 System trademark under the terms of this License, You agree not to contest the ownership of the Licensed Articles.

4. Breach and Cure In the event that You fail to comply with the terms of this License, You will be considered to be in breach of this License. Wizards of the Coast will attempt to notify you in writing by sending a Registered Letter to the address listed on the most recent Confirmation Card on file, if any. You will have 30 days from the date the notice (the “cure period”) to cure the breach to the satisfaction of Wizards of the Coast. If no Confirmation Card is on file, you will be considered to be in breach of this License immediately.

5. Termination If, at the end of the cure period, the breach is not cured, Wizards of the Coast may terminate this License without further written notice to You.

6. Effects of Termination Upon termination, You shall immediately stop all use of the Licensed Articles and will destroy any inventory or marketing material in Your possession bearing the d20 System trademark logos. You will remove any use of the d20 System trademark logos from your advertising, web site, letterhead, or any other use. You must instruct any company or individual that You are or become aware of who is in possession of any materials distributed by You bearing the d20 System trademark logos to destroy those materials. You will solely bear any costs related to carrying out this term of the License.

7. Penalty for Failure to Comply with Termination Instructions If You fail to comply with the Effects of Termination, Wizards of the Coast may, at its option, pursue litigation, for which You shall be responsible for all legal costs, against You to the full extent of the law for breach of contract, copyright and trademark infringement, damages and any other remedy available.

8. Updates Wizards of the Coast may issue updates and/or new releases of the d20 System trademark logos without prior notice. You will, at the earliest possible opportunity, update all material distributed by You to use the updated and/or new version of the d20 System trademark logos. You may continue to distribute any pre-existing material that bears an older version of the d20 System trademark logo.

9. Changes to Terms of the License Wizards of the Coast may issue updates and/or revisions to this License without prior notice. You will, at the earliest possible opportunity, conform in all respects to the updated or revised terms of this License. For a period of 90 days You may continue to distribute any pre-existing material that complies with a previous version of the License. Thereafter written consent should be obtained from Wizards of the Coast. Subsequent versions of this License will bear a different version number.

10. Updates of Licensee information You may transmit an updated version of the “card.pdf” Confirmation Card at any time to Wizards of the Coast.

11. Notices to Licensor :

Wizards of the Coast c/o Publishing Division Attn : Role-playing Games Department PO Box 707 Renton, WA 98057-0707

12. No maintenance or support Wizards of the Coast shall have no obligation whatsoever to provide You with any kind of maintenance or support in relation to the d20 System trademark logos.

13. No Warranty / Disclaimer THE D20 SYSTEM TRADEMARK LOGO FILES ARE MADE AVAILABLE ON AN “AS IS” BASIS. WIZARDS OF THE COAST DOES NOT MAKE ANY REPRESENTATION OR WARRANTY, WHETHER EXPRESS OR IMPLIED, AS TO THE FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE, USE OR MERCHANTABILITY. WIZARDS OF THE COAST MAKES NO REPRESENTATION OR WARRANTY THAT THE D20 SYSTEM TRADEMARK LOGO FILES ARE ERROR-FREE.



Le Merbold Enchaîné

LE FANZINE DES ARCHIPELS

Le Merbold Enchaîné est un magazine amateur réalisé par une meute de fous-furieux passionnés par l'univers des Archipels. Entre tangage et roulis, les matelots du Merbold vous proposent une cargaison d'expériences et d'histoires, une véritable plongée dans les mystères du grand océan.

Scénarios, aides de jeu, articles de fond, tout cela est réuni pour ajouter de nombreuses heures de jeu à vos parties d'Archipels.

Rejoignez l'équipage, et souquez,
Aventure droit devant !

