

Le Merbold Enchaîné

LE FANZINE DES ARCHIPELS

N°03

Assistant

Sous le bloc, la plage
par Margo (page 04)

Rouages

Les automates
par François (page 08)

Détente

Arielle
par Taliesin et Rafael (page 11)

Rouages

Le corsaire de Port-Tarentule
par Franck (page 12)

Culture

Recettes et Potions
par Elim le druide (page 15)

Contexte

Le calendrier vendrestois
par Merquarion (page 16)

Les Francs-Huissiers
par le Bosco (page 19)

Carnets de route
par Rafael (page 20)

Scénario

Faut-il aller au pôle en sky ?
par François (page 26)

Pourquoi ?

Selon le Capitaine Suikap
par Laurent (page 36)





Un mot du Surcapitaine

Bienvenue à bord de ce troisième numéro, moussaillons ! Que vous soyez mercenaires d'Ogremont ou chevaliers Jainites, n'ayez aucune crainte en traversant notre passerelle. C'est terrain neutre ici, pas de querelles, nous accueillons avec la même joie tous les marins des Archipels. Et d'ailleurs aussi. Même vous au fond, avec votre mise de ressortissant de Greyhawk, vous pouvez grimper à l'échelle de coupée. Pas de racisme à notre bord, je vous l'ai dit. Même avec ces péq.. heu, nos amis du monde de Grisfaucou. Hum. Passons. Ce nouveau voyage en compagnie des merbolds va parler de... à vrai dire, je n'en ai pas la moindre idée. J'avoue, j'avoue. Je ne suis qu'un écrivillon mercenaire en ces lieux, et les secrets de ce webzine ne me sont pas connus. Aussi, à défaut de commenter le sommaire comme tout bon éditorialiste se doit de le faire - mais après tout, c'est mon premier édito, je peux plaider l'inexpérience - je me contenterai de vous raconter une petite histoire.

Ah, qu'ils sont loin, les temps où nous n'étions qu'un petit équipage, blottis dans un esquif balancé sur les mers furieuses du paysage rôlistique français. A cette époque, nous étions loin de nous douter que nous entrions un jour dans des eaux plus calmes, parsemées d'îles aux populations accueillantes. Nous bravions les éléments, parcourant petit à petit les étapes de notre périple, aguerrissant nos marins et affinant notre science de la navigation. Nous étions confiants dans l'avenir, malgré les coups de tabac et les voies d'eau. Et puis, le temps filant au rythme des aventures, nous sommes devenus un équipage respecté, connu et apprécié sur de nombreux ports. Après tout, nous étions les seuls à parcourir ainsi les mers d'île en île. Enfin, c'est ce que nous croyions.

Un beau jour, alors que nous voguions en toute quiétude, notre vigie, assoupie par la digestion des quatorze pamoules englouties en guise de petit-déjeuner, hurla un avertissement du genre "Des pipi.. des pipi..". Le pauvre homme n'avait aperçu la voile noire que bien trop tard. Déjà, des petites créatures aux écailles bleues grouillaient sur le pont en jappant "Ouh-eh-bzinn ! Ouh-eh-bzinn !" et en sautillant autour de nos pauvres marins submergés par le nombre. Nous ne pouvions que nous rendre sans combattre. A notre décharge, nous n'avions jamais rencontré un seul autre navire sur les mers des Archipels. Qui eut cru qu'un autre équipage sillonnât le Grand Istaion ?

Mais nous n'étions pas au bout de nos surprises. Les merbolds n'étaient pas venus pour nous arraisonner comme nous l'imaginions. Nos joyeux assaillants étaient venus en paix. Comme nous, ils se passionnaient pour l'étude des distants rivages des Archipels, et comme nous, ils avaient formé un équipage pour les explorer en détail. Ils nous montrèrent le résultat de leurs études, et nous fûmes fort impressionnés par la qualité et la pertinence du résultat. Après une fête de tous les diables, nous nous séparâmes et fîmes voile chacun de notre côté. Nos routes seraient appelées à se croiser à nouveau, c'était certain !

Voici donc le résultat du troisième périple des matelots du Merbold Enchaîné, un équipage comme il en existe peu. Qu'ils soient remerciés de nous faire partager leurs voyages à travers les Archipels !

Le Surcapitaine

Le Surcapitaine, alias Eric Nieudan, Monsieur Archipels, dans nos colonnes, en Edito ... Rahhh j'y crois pas ! We are not worthy, we are not worthy ! Sortez le tapis rouge, hissez les pavillons ! Hein ? Il est déjà à bord ? Oh nom d'une pipe, ouvrez la cambuse, sortez le rhum ! Fiesta !!!

L'équipe

Le Merbold Enchaîné N°03

Date de parution

4 octobre 2003

Comité de rédaction

François, Taliesin et Rafael

Rédacteurs

François, le Bosco, Elim, Franck, Laurent, Margo, Merquarion, Rafael

Illustrations

ADN, Taliesin, Stef

Couvertures

ADN

Relecture

François, Elim, Franck Iorek, Rafibou

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.

Sous le bloc, la plage

par Margo

« Comme on dit chez nous - Crachebois, Crachefer, si je mens, je mets pied à terre ! Et c'est ainsi que je me suis retrouvé dans les rangs de la Baronne Flibustière Amalhiss la Forte ! Et croyez moi j'en ai vu des choses autour de Crachefer... Garçon un tonnelet de bière Vendrestoise ! ».

Margo tirait négligemment quelques volutes de fumées de sa pipe marine qui donnaient formes vaporeuses aux histoires qu'il racontait.

« Ah ! Le temps des splendeurs de Crachefer me paraît bien loin désormais. Certes le port témoigne encore d'un passé prestigieux. Je me souviens assez bien de nos aventures marines qui ont fait briller ses eaux de mille couleurs écarlates : pirates nains aux mains de fer, sabres d'abordage cracheur de feu, monstres mécaniques surgis des eaux ... et toutes ces histoires devenues légendes aux reflets pourpres et métallisés.

Pourtant, croyez moi elles sont toutes vraies, par les forges d'Helmengrimm !

Là-bas, quand les brumes grises se lèvent, on aimerait y percevoir un vaisseau fantôme et des formes sombres dans l'eau.

Mais ces spectres ne sont que des reflets du Bloc qui rayonne d'éclats métalliques impies, ce repère de nains mécréants qui s'est écarté du chemin vertueux du père des Nains. Les formes sombres ? Elles ne cachent probablement que quelques récifs au parcours erratiques ou que sais-je encore ... et pourquoi pas des automates secrets ? ».

L'assemblée constituée d'une demi-douzaine de personnes voyait grossir ses rangs tandis que le silence et le calme s'imposaient dans le petit bar cossu vendrestois. Margo avait déjà largement entamé sa boisson.

« On raconte bien des choses sur cette île, mais ce qui frappe, ce sont ces bidonvilles flanqués sur ses bords, comme des clams collés au rocher où la cité industrielle se mélange à un véritable complexe marchand. On y trouve de tout là-bas !

Notamment des tissus résistants et de bonne qualité, des porcelaines et poteries d'usage courant... bref, des choses simples et belles, tout ce dont on a toujours rêvé après avoir passé plus de 8 mois en mer. Avec de la chance, vous trouverez peut-être quelques objets issus de l'imagination folle des nains de Crachefer.

Il y a de tout : des bracelets en acier appelés menottes, boussoles ferométriques et aimantées permettant de retrouver son chemin sur les mers des Archipels vers le Bloc, célèbre couteau cracheferois aux multiples fonctions (très prisé par certains cambrioleurs de ma connaissance), figurines miniatures de Hual le Bouffeur d'Ecume, petites horloges à gousset, boîtes à musique avec jolies naines en tutu rose, double paire de longues-vues appelée jumelles en mémoire de sœurs qui ont gouverné l'île il y a bien longtemps... Pour tout cela une seule adresse : Methal le Hurlleur.

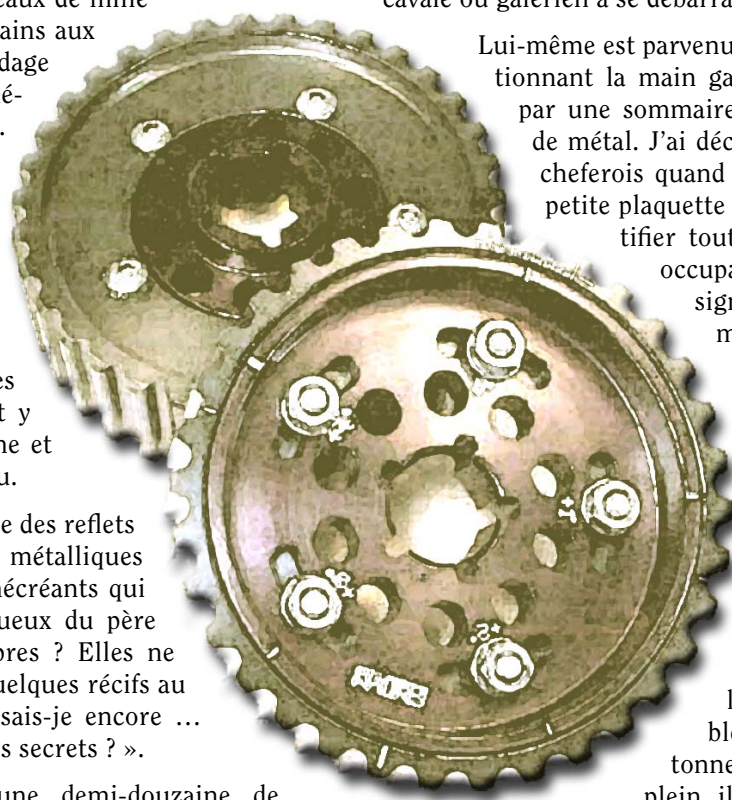
La boutique de Methal et de son petit chat mécanique est tenue par l'un des rares nains de la Cité, certes peu fréquentable, mais qui ose faire commerce avec les quelques étrangers au pays. On raconte que dans son phare-forge baptisé modestement, « Le Pharge », il a aidé plus d'un détenu en cavale ou galérien à se débarrasser de ses fers ...

Lui-même est parvenu à sortir de prison en se sectionnant la main gauche, désormais remplacée par une sommaire et bruyante manautomate de métal. J'ai découvert qu'il était sujet Cracheferois quand j'ai vu pendre à son cou la petite plaquette de métal qui permet d'identifier tout nains du Bloc, matricule, occupation, date de naissance, signes distinctifs, crimes commis, nom du jumeau... «.

Margo en avait un peu trop dit, et avait décidé de changer de sujet de conversation, comme si l'évocation du vieux nain à la poigne de fer rappelait à sa mémoire de douloureux souvenirs, comme s'il n'osait pas en dire davantage sur le tragique destin du double de Methal. Observant son tonnelet à moitié vide ou à moitié plein, il décida de passer à quelque chose de plus réjouissant.

« Comprenez-moi bien, une fois libre de toutes entraves, le pied pour un marin, c'est de dépenser quelques piécettes de bronze dans l'un des nombreux « Casinos » de l'île. On raconte qu'il en existe au moins un à chaque terrasse, d'où les expressions typiques « Caz à tous les étages » ou « Alors, ça Caz ? ».

Ah ! Je me souviens de ces tripots où la musique des pianos mécaniques tente difficilement de couvrir le bruit permanent de machines démentes : bandits manchots, roulettes, loteries... A force de fréquenter ces lieux, je m'étais accoutumé à faire quelques parties de Dauphin : un jeu d'adresse et d'argent où l'on doit essayer de diriger une bille de fer vers des cibles de toutes sortes, à l'aide de deux petits taquets élastiques, le tout sur de magnifiques planches multicolores.



Lors d'une partie j'ai eu l'occasion de rencontrer un certain Tommi-Simi Hirmifilmi, mystérieux halfelin aux grosses chaussures. Il avait l'air étrange, et après deux trois parties endiablées, il m'avait proposé de devenir le propriétaire de nombreux objets de contrebande : il me proposait notamment d'organiser un trafic de bière, ressource dont les nains du Bloc sont fondamentalement friands.

Suspectant quelques sorcelleries, nous nous étions quittés « bons amis », après lui avoir rétorqué que j'étais représentant en cordages de luxe, et comme vous le savez peut-être, du côté des étrangers, seuls les plus beaux harts servent à pendre les voleurs en place publique, sur cette place des Beaux Harts ou se trouve l'école du même nom..., un doux supplice comparé aux terribles potences mécaniques du peuple nain. »

Margo mima alors la scène d'un macabre jeu de mécano à l'aide de quelques fourchettes et de couteaux. La lame trancha lourdement la succession de petits bouchons servant de victimes d'un coup net, manquant de déstabiliser à chaque instant la folle construction et le récipient voisin dont le liquide vacillait ostensiblement. Le sacrifice du liège ne fut pas vain et ne manqua pas de ravir les palais quand la petite foule s'aperçut que de nombreuses bouteilles étaient donc débouchées, destinée à rafraîchir les gosiers asséchés.

« Mais Crachefer c'était aussi la Plage. Au cours d'une promenade monotone, le long des docks aux eaux froides et boueuses sur lesquelles naviguaient les barges marchandes et les odeurs méphitiques, alors que les eaux sales rougissaient les pontons sous le couchant, je regardais autour de moi.

Ces bidonvilles, ces chantiers navals, ces entrepôts de marchands affairés, hurlants sur des manutentionnaires ployant sous le poids de leurs caisses tout comme sous le regard méprisant de paires de nains en goguette. Indifférents aux odeurs de vase oxydée qui saturaient le port et dans un rituel superstitieux, les Nautouvriers chantaient la mer et Istaïon pour nourrir leurs efforts devant leurs contremaîtres de cérémonie. Ils répondaient en cœur à leurs frères Terrassiers qui dans des efforts incessants, s'acharnaient à faire s'élever de nouvelles constructions vertigineuses dans l'ombre du grand Bloc. Une pluie sombre s'abattait sur le Bloc, la lune rousse pointant à l'horizon. Malgré les nuages lourds crachés par les fumerolles crasseuses des nombreuses cheminées entourant le cube de fer, l'air avait pris une couleur sale et rosée imbibant tour à tour tous les éléments liquides qui composaient le décor bleu nuit dans lequel baignaient de vieilles épaves.

Outre de vieux galions rongés par le temps, oscillaient des jonques flibustières flambantes neuves aux proues ornées de têtes de Ki-rin ou d'Ogres monstrueux, devant les quartiers sordides qui ne manquent pas non plus sur les contours du Bloc. »

Un peu ému, un peu ivre, Margo reprit de plus belle en dessinant une carte sur la table à l'aide des quelques gouttes dorées renversées.

« La ville c'est aussi les tavernes glauques, les gangs de rues humains, contrebandiers halfelins, mafia demi-orque qui se succèdent comme des tavernes dans les rues de la Soif. Ainsi Le Filet, près du marché, est un restaurant gastronomique plutôt économique et de bonne qualité. Il est situé dans un quartier sec de la ville, récemment construit.

Au fond du restaurant, se trouve le comptoir et juste à côté une grande scène, devant laquelle est tendu un gros filet de pêche retenant les chopos qui sont lancées par les clients en direction de quelques troubadours peu doués officiant derrière. Il faut jouer des coudes pour parvenir à se tenir en place ! C'est que ça tangué pas mal et bien souvent ces clients ont de plus gros coudes que vous. On peut lire sur le menu tracé à la craie : bières épaisses et ragoûts maison.

La soupe de pamoules farcies est de rigueur mais uniquement en importation. Je me souviens y avoir dégusté quelques soufflets en compagnie de Kellogis le Tournoyant, Fédérateur de la Flotte Libre. L'Eau Parfaite, est située dans le port, on y accède par bateau. Ceux-ci font la navette entre les autres embarcations formant des canaux labyrinthiques.

En s'y rendant de nuit on ne peut pas éviter les barges de douaniers vérifiant le contenu des embarcations. Dans le bar sur pilotis, les marins sont ivres en permanence et affabulent la nuit entière.

Sur scène un jeune troubadour, conte souvent la légende de ce trésor qu'on ne peut saisir que le 3ème jour d'un mois impair. Il faut débarquer sur une île en silence et repérer l'endroit aux cris de son gardien enterré et dont le fantôme s'enfonce à chaque fois qu'une parole est prononcée...

Un autre marin prendra certainement la relève évoquant le corps du noyé borgne retrouvé il y a un mois par des pêcheurs à plusieurs kilomètres des côtes. La mer avait recraché son corps intact emballé dans un sac de toile couleur ciel : même les animaux aquatiques ont refusé de toucher au cadavre. A peine a-t-on remis le corps à la mer selon les rites locaux que le bateau-cercueil fut happé par une vague sombre dans laquelle se cachait une main glauque et griffue.



Le relais passera à un vieil homme à la jambe de bois : « Et l'histoire de cette femme qui, son navire coulant, a préféré abandonner son enfant, terrorisée par le chant de la mer agitée. Et à chaque fois qu'elle revient pour en observer les eaux calmes, elle entend la mer chanter une berceuse à son enfant décédé... »

Les meilleures histoires sont évidemment récompensées en chopes offertes, les plus grands conteurs ont le droit de boire une gorgée de « L'Eau Parfaite » : une eau de vie capable de guérir n'importe quel maux ! Par ailleurs, il n'y a pas de videurs ici, car par tradition, les marins se battent sur une barque et l'ivrogne agressif fini généralement en buvant la tasse, et s'il est vraiment trop saoul, ce dernier rejoint les poissons en coulant à pic d'où l'expression populaire : « Tiens ! Tu coules à pic ! ». Bien entendu la milice naine intervient de temps à autres, mais de telles rixes arrivent cependant rarement, d'ailleurs qui serait assez fou pour aller chercher querelle à des brutes malodorantes ?

A l'Escalier aux Etoiles, dans les bidonvilles marécageux, il y fait calme, ça sent la morue jusqu'au cœur des prostituées...enfin de ces fameuses Etoiles. Pour ne pas avoir de problème il suffit juste d'éviter les bandes de demi-orques de Khuzag-Yorg qui squattent le coin, et ne pas attirer l'attention lorsqu'on y va, sinon c'est d'autres types d'étoiles que vous risquez de voir ! Cette taverne se situe juste sur la Place des Océans. Arrivé à destination on découvre un bâtiment peu engageant, noyé au milieu de baraques de bois. La lourde enseigne métallique placée juste au-dessus de la porte d'entrée indique bien « l'Escalier aux Etoiles » illustré par une étoile de Merbold, mais le sel de la mer en a rongé les chaînes, laissant la rouille apparaître.

Le vent la fait grincer comme si la plaque cherchait à se libérer pour se laisser tomber sur ses visiteurs qui doivent grimper un escalier bien raide pour arriver à l'entrée.

A l'intérieur, on découvre une salle allongée sur plusieurs niveaux et qui s'enfonce dans le ventre du sol. La promiscuité avec les charmantes donzelles et les jolis damoiseaux est de mise ; et gare aux mains baladeuses ! Une épaisse fumée glauque colle à l'atmosphère oppressante du lieu. Il y a peu de lumière, le lieu est noir de monde : il n'est pas gagné d'avoir de la place ici. Une demi-douzaine de tables est éparpillée au milieu d'un flot d'une quarantaine de personnes. Côté clientèle, on trouve de tout : nobles venus s'encanailler, contrebandiers en grande conversation avec des criminels notoires et qu'il ne vaut mieux pas importuner etc. C'est ici que les affaires de traitent en terrain neutre. »

Le silence s'était définitivement installé dans la salle, seules les déglutitions et de timides gorgées se faisaient entendre. Margo cherchait à se rafraîchir, mais la bière se faisait de plus en plus rare ; elle était devenue moins gazeuse et un peu trop chaude à son goût.

« Non loin de là, se terre le Traités Secrets, un véritable bouge situé en sous-sol, au cœur du quartier le plus mal famé de la cité appelée la Petite Houlemorte, en raison de la forte présence de bâtards demi-elfes qui y vivent rejetés de leurs pairs.

Ce quartier possède des taudis que les habitants appellent des maisons. Tous les volets y sont clos et mieux vaut ne pas s'attarder sous peine d'avoir quelques gaillards à l'accent étrange vous conseiller d'aller jouer chez les nains.

S'il s'agit comme l'on dit du repère de Simpièce de Sherd, on comprend mieux pourquoi ce Baron Flibustier passe plus de temps sur son bateau qu'à terre. Au « Traités Secrets » on peut faire la connaissance d'un barman Elfe édenté, borgne et particulièrement peu bavard. C'est qu'il y règne un silence de mort. Les rares mouches qui ont pénétré dans la salle sont généralement mortes tuées par l'atmosphère enfumée des lieux. Des algues séchées aux vertus hallucinogènes brûlent dans le coin et flanquent mal à la tête et mal de mer aux non initiés.

La plupart des marins jouent à des jeux d'argent et de hasard. Quelques mercenaires elfes jouent à lancer des projectiles magiques sur une cible de métal dans des sifflements stridents, d'autres locaux parient sur des combats de perroquets ou jouent aux osselets.

L'hôtesse des lieux est une femme famélique et tatouée dont le serpent de mer ondule sur son dos mi-dénudé. Sa peau halée cache la moitié d'un doux visage brûlé, cheveux rasés, ongles vernis noir et cassés pour la plupart... On peut la voir souvent fumer le narguilé en compagnie d'un homme vêtu de soieries magenta et au visage masqué par une toile... certains racontent qu'il s'agit d'un envoyé ou même d'un Baron Flibustier peu aimable.

L'Age d'Or du Cuir, dans le quartier des tanneurs est toujours dans les hauteurs des terrasses. C'est la référence de l'île en matière de tatouages et de perceurs. C'est aussi le repaire des « Phalanges » un gang de parias nains aux doigts tatoués, partisans xénophobes d'une bonne guerre pour dynamiter l'économie cracheféroise corrompue par un gouvernement laxiste.

Ils ne jurent que par Uthar de Brenx ! Sous les peaux d'animaux exposant toute la maîtrise de l'art du tatouage, on trouve de nombreuses discussions politiques ou racistes et un rien peut déclencher une bagarre générale avec tout ce qui passe sous la main (chopes, chaises, plats, bols, verres brisés...). On peut rencontrer l'un des membres du gang à tout moment pendant leurs déplacements en ville. Dès lors, mieux vaut se faire discret.

Plus haut dans les terrasses, les habitués du Vent Divin vous indiqueront le chemin pour s'y rendre : le repère, bien connu des cloches et des pauvres gens, est une fontaine légendaire qui sert d'autel public à Gaki. Elle est située juste en face de l'auberge sur la place occupée par de nombreux mendiants en plein centre de la ville. On raconte que lorsque les ivrognes discutent avec la statue, elle leur répond. C'est pour cela qu'il y a plein de mendiants avinés tout autour. Parmi les tonneaux qui servent de huttes aux mendiants, celui du Capitaine Jarod le « Vieux Loup » est à ne pas manquer. Vêtu de haillons, ce vieillard de plus de 70 ans possède les cheveux longs et souillés par la crasse.

Il a été un grand Capitaine de vaisseau, que dis-je, plus qu'un pirate, plus qu'un corsaire, il dit avoir été un véritable Flibustier, nom local donné aux corsaires opérant pour les Cracheférois. Et c'en est une mémoire vivante. Il squatte un large tonneau qu'il appelle « Galante » devant l'auberge en compagnie de son équipage terrestre composé d'autres mendiants. Sur sa jambe de bois, il prétend qu'un monstre marin lui a emporté, causant ainsi sa retraite sur terre.

Grand coureur de jupons de tout type, il s'est exclamé maintes fois devant une jolie demoiselle lui essuyant trop de refus : Ah cette fille là, elle est terrib', c'est qu'elle est aussi belle qu'un pied de sirène ! » et d'agiter son membre manquant. Je me souviens encore des questions que je lui avais posées sur cette déesse oubliée et dont le nom échappe à ma mémoire ... « Foutez-moi ça à la mer ! Vous voulez me couper l'aut' jambe ? Ca porte malheur ces choses là ».

Après une tournée des bars, nous nous étions retrouvés devant la fontaine et sa statue naine priapique : petit enfant de métal dénudé, bedonnant et hilare. Et la statue du dieu nous a parlé, je vous le dis, nous révélant une vérité prophétique : « Je me souviens de deux naufragés échoués sur une île, il y a très longtemps. Le danger venant de la faim, ils l'explorèrent pour n'y trouver que d'étranges coquillages qui une fois ouverts semblaient peu avenants. Le pensant empoisonné, le premier refuse de s'en nourrir et se laisse mourir de faim. Le second en consomme et découvre un met succulent. Et plus il en mange plus il en veut encore...jusqu'à mourir d'indigestion. »

« Ainsi, raison se perd entre ignorance et excès » conclut Margo en sirotant le fond de son tonnelet qui désormais était vide.



Les automates

par François

Lors de la partie test du scénario présenté dans ce numéro un des joueurs interprétait un automate éveillé. Cela nous a permis de nous pencher sur le fonctionnement de ce type de personnage pour le moins original. Cet article passe donc en revue les capacités particulières de cet être artificiel doté d'un esprit et d'une âme et complète par la même les informations du Manuel du Héros.

L'Arcana Unearthed de Monte Cook introduit une notion fort intéressante de niveaux de race; qui permettent de gérer la manière dont certaines races peuvent développer leurs capacités spécifiques; une alternative tout à fait valable à l'ECL.

En nous inspirant de cela nous avons conçu une classe d'automate éveillé, sur 5 niveaux, qui permet de simuler la manière dont les automates gagnent, petit à petit, un meilleur contrôle sur leur corps et leur esprit.

AVANTAGES ET FAIBLESSES DES AUTOMATES

Le corps de l'automate éveillé est celui d'une Création, il profite donc de certaines des capacités spéciales de ce type de créature. Cependant l'automate éveillé est doté d'une étincelle de vie ainsi que d'un esprit, ce qui le rend différent d'une simple Création au regard de certains pouvoirs ou sorts.

UN CORPS MÉCANIQUE

Le corps mécanique de l'automate éveillé lui confère les avantages suivants :

- Une solidité de 5.
- Une immunité aux poisons, aux maladies et aux dégâts et drains des caractéristiques physiques (Force, Dextérité, Constitution).
- Il n'est pas affecté par le sommeil, la paralysie, la faim, la soif et la fatigue.
- Il est immunisé aux dégâts assommants, aux coups critiques et à la mort par dégâts massifs.

En contre partie ce corps mécanique rend inefficace les sorts de soins. Les seuls moyens de faire regagner des points de vie à un automate éveillé et d'avoir recours à des sorts de réparation ou d'utiliser une compétence d'artisanat appropriée (mécanisme ou un artisanat similaire).

De plus les sorts de résurrection et de rappel à la vie sont sans effet. Seul un Souhait ou un Miracle peut ramener l'automate à la vie.

Note : dans le supplément *Par l'encre et le sang* se trouvent des sortilèges de transmutation spécialement destinés à la réparation des créatures artificielles. Ils fonctionnent comme les sorts de soins de prêtre de niveau équivalent.

Une autre méthode de soins : Un lanceur de sort disposant du don de création d'objet merveilleux peut soigner un automate éveillé. De tels soins ont un coût en matériel et en expérience.

Il faut dépenser 2 points d'expérience et 2 PO par points de vie rendu. L'opération prend une heure de travail plus 30 minutes par tranches de 10 points de vie rendus.

UNE ÉTINCELLE DE VIE

La présence d'une étincelle de vie et d'un esprit dans le corps de l'automate éveillé à les conséquences suivantes :

Contrairement aux Créations il est vulnérable aux effets magiques de coercition, aux illusions et aux effets affectant le moral. De plus il est sensible aux utilisations des compétences bluff, diplomatie, intimidation, aux pouvoirs de bardes, etc.

Il est également possible d'utiliser sur lui la compétence psychologie, mais sa physionomie mécanique provoque un malus de 4 (le MJ peut dispenser de ce malus d'autres automates ou des gens disposant de 8 rangs de maîtrise ou plus dans une compétence d'artisanat appropriée)

Comme il est indiqué dans le Manuel du Héros l'automate éveillé peut tomber dans les points de vie négatifs, contrairement à une Création qui est détruite lorsqu'elle atteint 0 points de vie. Cela est dû au fait que l'esprit s'accroche pendant quelques instants à son corps détruit. Lorsque l'automate éveillé se trouve entre 0 et -9 points de vie on lui applique les mêmes règles qu'aux créatures organiques.

La perte régulière de points de vie correspond à la lente désagrégation du lien entre le corps et l'esprit. Il est possible que l'automate se stabilise tout seul. Cela peut également être réalisé par un jet d'artisanat adéquat à difficulté 20. L'utilisation de sorts de réparation sauve le personnage comme le ferait un sort de soins sur un être vivant.



La compétence Artisanat pour réparer un automate

On effectue un jet d'Artisanat approprié avec un modificateur dépendant du temps consacré à l'opération.

Le résultat du jet indique le nombre de points de vie qui seront rendus à l'automate. Il est possible de prendre 10 sur ce jet à partir du moment que l'on consacre au minimum 10 minutes à la réparation.

JET D'ARTISANAT	SOINS	TEMPS CONSACRÉ AUX RÉPARATIONS	MODIFICATEUR
15 et -	Echec	1 minute	-10
16-20	Soins légers	10 minutes	-5
21-30	Soins modérés	30 minutes	+0
31 et +	Soins importants	Bonus par heure	+5

Niveaux de race pour l'automate éveillé

Ce système part du principe que l'automate éveillé, encore plus que toute autre créature vivante, a un grand besoin d'apprendre à maîtriser la relation entre son corps et son esprit. De plus son esprit fraîchement éveillé a encore du mal à gérer des notions telles que les sentiments ou les relations humaines.

La classe d'automate éveillée est donc une sorte de classe de prestige sur 5 niveaux accessible uniquement aux automates éveillés dès la création du personnage. Cette classe correspond à l'apprentissage et à la lente maîtrise des caractéristiques inhérentes de l'automates éveillés ainsi qu'à la découverte des rouages de son propre esprit.

Lors de la création de son personnage le joueurs désirent interpréter un automate éveillé peut aussi bien choisir un niveau dans une classe de base ou prendre le premier niveau d'automate éveillé.

Dans le cadre de l'utilisation de cette classe particulière, il convient d'ajouter un certain nombre de désavantages à l'automate éveillé. Ces désavantages contrebalancent la puissance de cette race à la création mais sont, par la suite, contrebalancés par les niveaux d'automate éveillé que pourra prendre le personnage.

DÉSAVANTAGES À LA CRÉATION

Pas de points de vie négatifs. L'âme de l'automate a encore du mal à s'accrocher à son corps. Si jamais il atteint 0 points de vie il est considéré comme détruit.

-2 aux jets de diplomatie, bluff, intimidation et psychologie effectués sur des être vivants. A ce stade l'automate éveillé est encore peu sûr du fonctionnement des sentiments.

-2 aux jets de sauvegarde contre les effets magiques de coercition. Le manque de contrôle de l'automate sur ses propres sentiments le rend plus facile à manipuler par magie.

L'armature de l'automate est plus encombrante et maladroite qu'un corps vivant. Elle cause son propre malus d'armure de -4. Ce malus fonctionne comme les autres malus d'armure et se cumule avec ceux de l'armure porté par l'automate éveillé. Un automate de petite taille a un malus d'armure plus léger, à savoir -3.

AUTOMATE ÉVEILLÉ

Dés de vie : d6

Points de compétences : 4+ bonus d'Int (x4 au niveau 1)

Compétences de classe : artisanat (In), Bluff (Ch), Déguisement (Ch), Déplacement silencieux (De), Détection (Sa), Diplomatie (Ch), Discrétion (De), Perception auditive (Sa), Profession (Sa), Psychologie (Sa), trois compétences au choix dépendant de la fonction première de l'automate.

Niveau de classe	Bonus de base à l'attaque	Jet de Réflexes	Jet de Vigueur	Jet de Volonté	Spécial
1	+ 0	+ 0	+0	+ 2	Ame rivée au corps, Malus d'armure diminué 1
2	+ 1	+ 0	+ 0	+ 3	Maîtrise de la communication, Maîtrise des mouvements
3	+ 2	+ 1	+ 1	+ 3	Stabilité, Maîtrise des sentiments, Malus d'armure diminué 2
4	+ 3	+ 1	+ 1	+ 4	Science des mécanismes, modulation de la voix
5	+ 3	+ 1	+ 1	+ 4	Transe régénératrice, Malus d'armure diminué 1

LES EFFETS NÉCROMANTIQUES

Normalement une Création est immunisée aux effets nécromantiques, cependant la présence d'une étincelle de vie dans le corps de l'automate éveillé rend les choses plus compliquées. Les automates éveillés sont vulnérables aux effets nécromantiques ciblant la psyché (Frayeur ou Possession par exemple) mais sont immunisés à ceux qui occasionnent des dégâts physiques (Baiser de la Goule par exemple). De plus les effets nécromantiques provoquant des pertes de niveaux ou la mort sont efficaces contre les automates éveillés car ils ciblent directement l'étincelle de vie qui est en lui.

CONSTITUTION & SAUVEGARDE DE VIGUEUR

La présence d'un esprit éveillé dans le corps de l'automate fait que celui-ci développe une conscience de son corps et devient capable de ressentir une certaine forme de douleur. Cette capacité est loin d'être aussi développée que celle des êtres vivants, c'est pour cela qu'il reste immunisé aux dégâts massifs et assommants, mais elle est suffisante pour justifier l'existence de scores de constitution et de sauvegarde de vigueur.

VEILLISSEMENT

Comme il est dit dans le Manuel du Héros la conscience de l'automate éveillé n'est pas éternelle et finit par disparaître. L'automate éveillé commence sa vie à l'âge adulte mais connaît des phases de vieillissement similaires à celles des êtres vivants. Physiquement cela correspond à la maturation de son esprit. Physiquement il s'agit d'une détérioration lente et non réversible de ses composants ainsi qu'une certaine perte de contrôle de l'esprit sur son corps.

AGE DE DÉPART

Barbare, ensorceleur, roublard : 2d6 ans
Barde, guerrier, paladin, ranger : 3d6 ans
Clerc, druide, moine, magicien : 4d6 ans

NIVEAUX D'ÂGE

Âge moyen : 50 ans
Vieux : 80 ans
Vénérable : 100 ans
Âge maximum : + 2d20 ans

Capacités

ÂME RIVÉE AU CORPS

L'âme de l'automate est mieux accrochée à son enveloppe mécanique. Il lui devient alors possible de tomber dans les points de vie négatifs.

MALUS D'ARMURE DIMINUÉ

Le malus d'armure inhérent de l'automate est diminué de 1 au 1er 3ème et 5ème niveau. L'automate devient de plus en plus habitué à son corps et sait mieux l'utiliser dans les situations délicates (escalades, acrobatie, etc.)

MAÎTRISE DE LA COMMUNICATION

L'automate commence à mieux appréhender la façon d'être des vivants. Son malus aux jets de diplomatie, bluff, intimidation et psychologie est annulé.

MAÎTRISE DES MOUVEMENTS

L'automate maîtrise de mieux en mieux ses membres inférieurs. La vitesse de déplacement du personnage passe de 5m à 6.5m.

STABILITÉ

La maîtrise de ses articulations permet au personnage de les verrouiller à volonté. Il gagne un bonus de +2 dans les jets d'oppositions de charge à mains nues, lutte et croc-en-jambe. Le MJ peut lui octroyer ce bonus dans toute situation où le fait de verrouiller ses articulations peut être un avantage.

MAÎTRISE DES SENTIMENTS

L'automate éveillé commence à mieux maîtriser et gérer ses sentiments. Le malus aux jets de sauvegarde contre les effets de coercion est annulé.

SCIENCE DES MÉCANISMES

Une meilleure compréhension de lui-même amène l'automate à une meilleure compréhension des mécanismes complexes dans leur ensemble. Il bénéficie d'un bonus de circonstance de +2 sur tous ses jets de compétences impliquant un mécanisme complexe.

MODULATION DE LA VOIX

L'automate arrive à un contrôle avancé de ses fonctions vocales qui lui permettent d'imiter très facilement tout type de voix (humaines ou pas). L'automate est capable d'imiter une voix qu'il a déjà entendue en réussissant un jet de bluff avec une difficulté allant de 5 à 20 (en fonction de son degré de familiarité avec cette voix).

TRANSE RÉGÉNÉRATRICE

L'âme de l'automate est maintenant tellement bien en phase avec son corps qu'elle arrive à l'influencer de manière quasi magique. Désormais lors de sa transe de repos l'automate régénère un nombre de points de vie égal à son niveau de personnage.

► OPTION : AUTOMATE ÉVEILLÉ DE TAILLE PETITE

Il semble tout à fait valable d'imaginer des automates éveillés de la taille d'un gnome ou d'un halfelin. Cela entraîne quelques modifications en terme de caractéristiques. Pour commencer, le bonus de force est perdu, mais il en va de même pour le malus de dextérité. Les automates de petite taille sont moins forts que leurs cousins plus grands mais ils contrôlent mieux les mouvements de leur corps. Le malus de -2 en sagesse reste valable. L'automate bénéficie de tous les avantages et désavantages d'une petite taille : bonus de +1 à l'attaque et à la classe d'armure, bonus de +4 aux jets de discrétion, limitation au niveau des armes utilisables et réduction des capacités de levage. Leur armature plus légère les protège moins bien. Leur solidité inhérente n'est donc que de 3. La vitesse de base d'un automate de petite taille est la même que pour un automate de taille moyenne.

Arielle

par Taliesin et Rafael

Bonjour.

La rédaction du Merbold Enchaîné s'excuse de ne pouvoir accompagner l'illustration de ce mois-ci d'une interview du modèle. Nous profitons de la place libérée pour glisser une petite annonce dans la colonne ci-contre.

Nous remercions toutefois Taliesin d'avoir eu le courage de terminer - avec talent - le portrait de la belle Arielle.

« Le Merbold Enchaîné, fanzine éducatif à destination des marins et voyageurs des Archipels, recherche un collaborateur pour sa rubrique Détente. Les candidats, en plus d'un sens évident de l'écriture, doivent être doués d'un solide sens du danger. Savoir faire la différence entre un sourire avenant et un air gourmand assurera une carrière plus durable. De bons réflexes et un bon jet de sauvegarde contre les coups de dents et les fringales sont un plus. Ecrire directement au journal, avec CV, lettre de motivation et résultat au 100 mètres nage libre. »

Nos pensées accompagnent la famille de Messire Forte-Dextre.



Le corsaire de Port-Tarentule

par Franck

Il est bien connu que les premiers corsaires ont fondé leur refuge de Port-Tarentule suite à leur scission avec les Librespirates kargirien. Le Seigneur des flots Gwëalion d'Istaïon a donné à Port-Tarentule un statut de ville franche politiquement correct avec l'aide de la Guilde Pourpre. La ville a gardé depuis sa tradition de flibuste.

Bien que Port-Tarentule soit un port commercial de première importance pour les négociants, il reste aussi un refuge pour ceux qui vivent en dehors de la loi et un lieu de prédilection pour recruter rapidement une flotte ou une armée de mercenaires fiables.

Le Corsaire est le légataire d'un grand héritage. Il maintient vivace un code de la flibuste qui se transmet de capitaine en capitaine depuis la fondation de sa profession. Pendant que le Conseil des Flots et la Guilde Pourpre goûtent aux joies de la politique et nouent des alliances avec les îles voisines au grès des déplacements de leur île qui arrive toujours au bon moment (c'est à dire quand le plus faible des belligérants à désespérément besoin d'une flotte ou d'une armée à n'importe quel prix), les corsaires, eux, vivent comme ils l'ont toujours fait : un navire rapide, un équipage fidèle, et l'acier tranchant de leurs armes.

Cela dit, la course actuelle est un peu différente de celle des temps jadis. Les marines de guerre des nations des Archipels représentent de dangereux adversaires, et rares sont les capitaines qui possèdent plus d'un ou deux navires.

Désormais les Corsaires de Port-Tarentule ont de nouveaux territoires de chasse plus éloignés afin d'éviter de se frotter aux navires de guerre. Beaucoup font voiles vers l'ouest et le nord, attirés par les navires chargés d'épices et de richesses revenant de « Majistra et Paorn », pendant que d'autres harcèlent les côtes des îles encore sauvages et peu explorées, couvertes de jungles, de gnolls cannibales, voire de mystérieuses ruines datant des temps anciens. Personne ne viendrait au secours de colonies de Sahuagins, de villages de Bolds qui s'écroulent sous les lames tranchantes des Corsaires.

Les guerriers et rôdeurs embrassent souvent la carrière de Corsaire, suivis par les roublards et les barbares.

Petite mise au point : Le corsaire est un particulier qui, en temps de guerre (il y a toujours une guerre quelque part), est commissionné par son souverain (compagnie marchande, groupe religieux, ..etc.) via une lettre de marque. Ainsi mandaté le corsaire court sus aux navires ennemis, c'est à dire qu'il les capture et les pille pour son compte.



La course est considérée comme une tactique navale consistant à courir sur les bâtiments ennemis, qu'ils soient marchands ou navire de guerre. La course peut-être aussi bien pratiquée par des navires marchands armés en temps de guerre par des particuliers, que par la marine de guerre elle même.

La lettre de marque est pour le corsaire, non seulement une pièce indispensable qui légalise son activité et qui le distingue du pirate, mais aussi le document officiel qui lui confère un statut de prisonnier de guerre en cas de capture.

Ce combattant régulier officiellement mandaté est tenu par cet ordre de mission, de n'attaquer exclusivement que les ennemis de son souverain. Il respecte «généralement» les neutres et toujours ses propres concitoyens. S'il manque à cette règle absolue, et qu'il continue son activité, alors il sera traité en pirate et son corps ira se balancer au bout d'une corde. Les corsaires n'ont qu'une relative liberté d'action : ils doivent se conformer aux règlements édictés par leur employeur, respecter les lois de la guerre, rendre compte de leur activité et de leur prise..

Caractéristiques techniques

Dés de vie : d10

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

Bonus de base à l'attaque : +4

Dons : Ambidextrie, Esquive, combat à 2 armes

Compétences : Connaissance (des Océans ou Archipels suivant les règles) : 3 rangs ou Connaissance (de la nature) : 3 rangs ; Profession (Marin) : 5 rangs ; Natation : 5 rangs

Spécial : le personnage doit avoir accompli au moins une course complète (soit une expéditions de 3 mois en mer et n'avoir pas passé plus d'un mois à terre pendant la course (au moins un scénario complet exemple : le scénario du présent numéro convient très bien à un début de carrière de corsaire) comme homme d'équipage sur un navire ou capitaine .

Le type de classe de départ visé est un rôdeur niv 5 ou un roublard niv 5

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

Escalade, Natation, Saut (Force)

Acrobaties, Equilibre, Maîtrise des cordes (Dextérité)

Artisanat, Connaissances (Nature, Archipels, Ingénierie Naval), Fouille (Intelligence)

Détection, Profession, Sens de l'orientation, Sens de la nature (Sagesse)

Bluff, Intimidation (Charisme)

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 : Le corsaire sait manier les armes courantes et les armes de guerre. Il sait manier la targe mais pas les autres types de boucliers pas plus qu'il n'est habitué à porter une armure autre que légère. En effet, le port d'une armure intermédiaire ou lourde en haute mer est suicidaire.

Niveau de classe	Bonus de base à l'attaque	Jet de Réflexes	Jet de Vigueur	Jet de Volonté	Spécial
1	+ 0	+ 2	+2	+ 0	Pied agile, Style et grace
2	+ 1	+ 3	+ 3	+ 0	Agilité du singe
3	+ 2	+ 3	+ 3	+ 1	Arme de prédilection supérieure, Esquive instinctive
4	+ 3	+ 4	+ 4	+ 1	Défense à deux armes
5	+ 4	+ 4	+ 4	+ 1	Apnée
6	+ 4	+ 5	+ 5	+ 2	Grande spécialisation martiale
7	+ 5	+ 5	+ 5	+ 2	Esquive instinctive améliorée
8	+ 6	+ 6	+ 6	+ 2	Terreur des mers (ou) Chevalier blanc
9	+ 6	+ 6	+ 6	+ 3	Aura déboussolante
10	+ 7	+ 7	+ 7	+ 3	Malédiction du corsaire

Les Capacités

PIED-AGILE

Un Corsaire passe des années en mer et apprend à rester sur ses pieds même durant les pires tempêtes. Le Corsaire gagnent un bonus d'Aptitude de +1 à tous ses jets de Concentration, Equilibre, Escalade, Saut et d'Acrobatie. (cumulable avec pied marin)

STYLE ET GRÂCE

Méprisant les armures, le corsaire défie la mort avec style et panache. En raison de son intrépidité et de ses fanfaronnades, le Corsaire ajoute son Bonus de Cha ou d'Int (le choix et définitif à l'acquisition du pouvoir) à son Bonus de Dex pour calculer sa Classe d'Armure. Ce bonus est perdu si le Corsaire porte une armure quelconque autre que légère. Il perd aussi ce bonus lorsqu'il perd ses bonus de Dex (il s'agit d'un bonus esquivé).

AGILITÉ DU SINGE

Les marins expérimentés peuvent grimper, gréer et corder avec la vitesse et la dextérité d'un singe. Dès qu'il atteint le 2ème niveau un Corsaire garde son bonus de Dex à sa CA lorsqu'il grimpe ou combat sur les gréements ou les mâtures d'un navire. En outre, ses adversaires ne gagnent aucun bonus au jet d'attaque dans ces circonstances. Le Corsaire gagnent un bonus d'Aptitude de +1 à tous ses jets d'Escalade et de Maîtrise des cordes

ARME DE PRÉDILECTION

En atteignant le 3ème niveau le Corsaire gagne un bonus de +1 à l'attaque avec une arme de son choix. Ce bonus est cumulable avec le don Arme de Prédilection mais pas avec Arme de Prédilection supérieure. Ainsi si un personnage a déjà le Don Arme de Prédilection lorsqu'il atteint le niveau 3 de Corsaire, son bonus au toucher passe à +2.

ESQUIVE INSTINCTIVE (Ex)

Niveau 3 : Conservation du bonus de Dextérité à la CA (sauf en cas d'immobilisation). Si le corsaire possède déjà le pouvoir d'esquive instinctive il gagne automatiquement Esquive Instinctive améliorée.

ESQUIVE INSTINCTIVE AMÉLIORÉE (Ex)

Niveau 7 : le corsaire ne subit plus les effets des attaques de flanc lorsqu'il est pris en tenaille, dont les attaques sournoises. Cet avantage ne fonctionne plus face à un attaquant «sournois» ayant au moins 4 niveaux de roublard (ou équivalent) de plus que le niveau du corsaire).

DÉFENSE À 2 ARMES

A partir du niveau 4 quand le Corsaire combat avec deux armes et qu'il porte soit une armure légère soit aucune armure, il voit sa Classe d'Armure augmenter d'un point. Ce bonus passe à 2 points lorsqu'il combat de manière défensive.

TERREUR DES MERS OU CHEVALIER BLANC

Le corsaire gagne au choix le don Terreur des mers ou Chevalier blanc suivant son comportement et alignement

APNÉE

Au 5e niveau un Corsaire apprend à survivre sous l'eau durant de longues périodes. Il parvient à contrôler son souffle beaucoup plus longtemps. Pour calculer le temps qu'un corsaire peut passer sous l'eau, il faut quadrupler son bonus de constitution + 1. Le corsaire gagne aussi le don Combattants des profondeurs s'il ne le possède pas déjà.

GRANDE SPÉCIALISATION MARTIALE

Au 6ème niveau le Corsaire gagne un bonus +2 aux dégâts lorsqu'il manie l'arme de prédilection qu'il a choisi au niveau 3. Ce bonus est cumulatif avec les bonus aux dégâts d'une spécialisation martiale existante mais pas d'une spécialisation martiale supérieure

AURA DÉBOUSSOLANTE

En atteignant le 9ème niveau un Corsaire est auréolé d'une telle réputation que sa seule présence peut déboussoler les plus braves. En annonçant sa présence et en prenant une pause dramatique, un Corsaire dégage une aura de confusion identique à un sort de Confusion lancé par un ensorceleur de niveau égale au niveau globale du corsaire (utilisez le charisme du Corsaire pour déterminer le DD de résistance). C'est une capacité extraordinaire qui ne peut être utilisée que bonus de charisme +1 fois par jour.

MALÉDICTION DU CORSAIRE

Ce pouvoir à deux formes : Un Corsaire peut maudire un ennemi récurrent (cela peut-être une personne ou une organisation, exemple les libres-pirates kargirien ou bien le Capitaine Barbe-Druss et ses alliés) contre lequel il bénéficiera du talent d'ennemi juré (voir rôleur) avec un bonus de +4. Le corsaire ne peut changer d'ennemi tant que le premier n'est pas neutralisé définitivement ou presque (en prison, mort ou disparu depuis plus d'une année de l'univers de jeu).

Un Corsaire qui meurt peut proférer une malédiction à l'encontre de ses meurtriers ou des futurs profanateurs de son « Trésor ». Dans les derniers instants de sa vie le corsaire prononce une malédiction liée à une personne, groupe de gens (maximum un équipage spécifique ex : les hommes du capitaine Barbe-Druss) ou un Objet / Trésor. C'est une capacité surnaturelle qui a le même effet qu'un sort de souhait mineur, orienté vers une malédiction, lancé par un ensorceleur de 20ème niveau (utilisez le charisme du Corsaire pour déterminer DD de résistance). Les cibles typiques incluent ses assassins ou ceux qui volent son trésor. Les MJ devrait se sentir libre de créer des effets de malédiction autre que ceux décrits dans le livre de règles. Les malédictions devraient être vindicatives et appropriées à l'infraction. Le Corsaire peut revenir sous la forme d'un « Revenant » ou d'un « Fantôme » (2 archétypes de monstre fort sympathique) qui hante, traque ses assassins ou ses pilleurs et leur descendance ; par exemple à la date anniversaire du crime ou sur une plus longue période (mais pas plus d'une lune). Cela a beaucoup plus de saveur qu'une simple pénalité sur les jets de dés.

Les potions merveilleuses

par *Elim le druide*

ELIXIR D'ERMINES NOIRE

INGRÉDIENTS

Eau de lune nouvelle
Bave d'ogre
Moisissure blanche

PRÉPARATION

Placez la bave dans un verre à large bord. Pour obtenir un meilleur résultat, la bave doit avoir mûri au moins 10 ans en fut de chêne.

Incorporez délicatement l'eau. Pour les apprentis qui nous rejoignent je rappelle que cette eau se récupère les nuits de lune nouvelle, au fond des puits. Si vous vous y prenez bien, le reflet sombre de l'astre restera capturé dans la fiole, sinon recommencez le mois suivant.

Si tout va bien les deux liquides doivent se superposer sans se mélanger.

Déposez la moisissure délicatement afin de ne pas la diluer. Au final vous devriez obtenir un liquide tricolore, ambre, noir, et blanc laiteux.

Pour les esthètes, un peu de velours de rosée printanière peut être ajouté. On peut également saupoudrer le tout de rognures d'ongle de glaubold.

COMMENTAIRE

J'ai longuement hésité à vous communiquer cette recette. En effet ces noires propriétés la destinent aux invocateurs abyssaux et aux nécromants.

C'est une amie paladine qui m'a finalement convaincue. Si on sait le reconnaître, on sait sur qui taper. Bien sûr ce ne sont pas ses mots exacts, mais c'était l'esprit ...

Les rognures d'ongles de glaubold sont, à ma connaissance, le rajout tardif d'une confrérie de nécromants gnome particulièrement xénophobe. L'histoire ne dit pas ce qu'il advint d'eux, mais je présume que des crânes de gnomes doivent orner des sceptres bolds quelques part...

POTION D'INVISIBILITÉ

Une nouvelle préparation pour débutant. Merci qui ?

INGRÉDIENTS

Elixir de lune nouvelle
Transpiration d'élémentaire de glace

PRÉPARATION

Avant de commencer la préparation assurez-vous bien que les 2 ingrédients soient glacés. Les placer plusieurs heures dans la même pièce qu'un élémentaire de glace est une bonne solution. Si les ingrédients sont utilisés à température ambiante la potion perdrait tout pouvoir.

Verser l'elixir dans un creuset, lui même parfaitement réfrigéré. Cet elixir s'obtient par distillation à froid de l'eau de lune nouvelle dont j'ai parlé plus en détail dans une recette précédente.

Ajoutez très lentement la transpiration d'élémentaire jusqu'à atteindre le double de volume d'elixir. Si vous avez effectué la manipulation de manière idéale les liquides ne devraient pas se mélanger. La potion est alors prête à être consommée.

COMMENTAIRES

De préparation simple, cette potion a de nombreuses utilités. Attention néanmoins à ne pas en faire de surconsommation, les effets peuvent en devenir permanents. J'ai souvenir d'un voleur qui eu ce problème après avoir vidé mes réserves de potion d'invisibilité. Malgré tous mes efforts nul ne l'a jamais revu.

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

Bave d'ogre : Whisky
Elixir de lune nouvelle : Liqueur de café
Transpiration d'élémentaire de glace : Vodka

BOISSONS NON ALCOOLISÉES

Eau de lune nouvelle : Café (chaud)

ÉPICES

Moisissure blanche : Crème fouettée
Rognures d'ongles de glaubold : Chocolat en poudre



Le calendrier vendrestois

par Merquarion

Le calendrier vendrestois (dit calendrier Pireline en l'honneur de Léopold Pireline l'érudit vendrestois qui le créa il y a un millier d'années) a depuis longtemps dépassé les limites de son île d'origine.

En effet, il est souvent indispensable d'avoir la même référence de temps d'une île à l'autre. Or la puissance marchande de Vendrest, relayée par Quandionne la bien placée, a permis au fils des décennies de faire connaître et d'imposer le calendrier Pireline comme référence dans les relations commerciales. Toutes les nations un tant soit peu commerçantes, au nombre desquelles se trouvent Brillance et Ceylan, ont donc adopté le calendrier Pireline comme seconde référence temporelle et connaissent la relation entre les dates de leur propre calendrier et celui des vendrestois. Ainsi lorsque l'on apprend par missive qu'un navire quitte Vendrest le Saline 11 Poissaisie et qu'il mettra trois semaines pour effectuer le trajet, on peut déterminer la date précise à laquelle il accostera.

Sur les îles membre de « l'empire » vendrestois le calendrier Pireline est, bien entendu, la seule référence officielle, même si dans la plupart des cas cela crée un décalage marqué entre le rythme des saisons et celui du calendrier.



GÉNÉRALITÉS

Les saisons ont toutes un mois fort, qui est généralement un peu plus long que les autres. Chaque trimestre dure 90 jours, excepté Céorïen qui en compte 91. Il y a 4 saisons, séparées entre elles par soit le solstice, soit l'équinoxe. Il y a donc 365 jours par an. Les 7 jours sont Alguine, Coraline, Largine, Marine, Saline, Dunine et Ondine.

LES SAISONS

Les saisons honorent toutes un dieu différent (Maereva, Ceoris, Vultor, Istaïon), et contiennent chacune 3 mois. Voici une rapide présentation de l'année de Vandreste, saisons pas saison, mois par mois.

MAEREVIËN

Avec la douce Maereviën,
Les beaux jours vers nous reviennent,
Où le soleil réchauffe doucement la terre
Des longs et pénibles jours de froidure,
La faune, la flore, la vie toute entière
Respire de nouveau, un air doux et pur.”

*Merquarion,
improvisé poète par un beau matin de Floraisie.*

C'est la saison du renouveau de la nature, mais aussi des activités humaines et commerciales. Les marins en tout genre larguent les amarres pour naviguer sur les flots d'Istaïon, re-devenus plus cléments.

Cette saison est composée de :

- EMBRUMARĒ (28 JOURS)

Sentez-vous cette légère brise sur votre visage. Elle vient pour balayer toutes les peines que nous avons pues endurer lors des périodes de froid, et apporte par la même occasion de nouveau projet pour l'année à venir.

- FLORAISIE (33 JOURS)

Toute la végétation, terrestre comme aquatique, se réveille d'un long sommeil.

Saisons	1er Mois	2ème Mois	3ème Mois
---------	----------	-----------	-----------

Maereviën	EmbrumarĒ	Floraisie	Pontaisie
Les feux d'Eponia (Solstice de feu)			
Céorïen	Céorine	Caloraisie	Poissaisie
Le banquet des labeurs (Equinoxe de vent)			
Vultorïen	Dassinaisie	VenteunarĒ	BrumeunarĒ
Les vœux de Mareth (Solstice d'eau)			
Istaïen	NébarĒ	GélarĒ	IstaïnarĒ
Les retrouvailles des braves (Equinoxe de terre)			

- PONTAISIE (29 JOURS)

C'est à cette période que les animaux se reproduisent. La pêche de nombreuses espèces est interdite durant ce mois.

CÉORIEN

Céorien, ton contact sur ma peau
Me réchauffe le cœur de mille maux.
Tes caresses sur mon corps
Même la nuit, je les sens encore."

Célèbre refrain du barde Jode Assin

C'est la saison chaude, où les cultures croissent à vue d'œil et où les chalutiers rentrent au port toujours pleins. C'est une période joyeuse, où de nombreuses festivités ont lieu, mais c'est aussi durant cette saison que les journées de travail sont les plus longues, car il faut alors remplir les silos et les greniers afin de passer Istaïen confortablement.

Cette saison est composée de :

- CÉORINE (29 JOURS)

Dite période de l'insouciance, c'est durant ces jours que les personnes peuvent profiter des beaux jours, alors que le travail n'est alors que peu astreignant.

- CALORAISIE (33 JOURS)

Mois le plus chaud de toute l'année. Ne vous éloignez jamais trop loin d'une source d'eau (ou d'un tonneau de rhum) durant cette période.

- POISSAISIE (29 JOURS)

Le mois de la pêche par excellence. C'est maintenant le temps de récolter les fruits d'un travail entamé depuis les premiers jours de Maerevien.

VULTORIEN

Toute ma vie, sera pareil à ce matin,
Au soleil, du doux Vultorien

*Toujours ce fameux Jode
lors d'une belle soirée de Dassinaisie.*

Cette saison fait le lien entre les beaux jours et les jours plus rudes. Les travailleurs n'ont plus qu'une seule idée en tête, terminer leurs tâches annuelles le plus rapidement possible.

Cette saison est composée de :

- DASSINAISIE (28 JOURS)

Voici venues les dernières chaleurs de l'année, donnant parfois de belles soirées où les romantiques se promènent sur les chemins de traverses.

- VENTEUNARÉ (32 JOURS)

Vultor nous démontre la toute puissance des vents. Les navires ont plutôt intérêt à avoir une voilure solide.

- BRUMEUNARÉ (30 JOURS)

Les flots d'Istaïon se couvrent d'un brouillard opaque. Plus d'un navire s'est égaré à cette époque de l'année.

ISTAÏEN

Ô froide saison tant redoutée,
Combien d'entre nous vas-tu encore piéger,
Par ton souffle de glace, tu m'as figé
Je ne serai bientôt plus qu'un tas,
(...) de par la lune, argenté."

*Texte récupéré sur le corps congelé de Jode,
retrouvé sous une couche de neige.*

C'est la saison la plus rude, et la plus mortelle, de l'année. La vie semble en stase, attendant des jours meilleurs pour de nouveau pouvoir s'exprimer.

Cette saison est composée de :

- NÉBARÉ (27 JOURS)

La période la plus froide. Où il ne dégèle pas pendant plusieurs semaines. De nombreuses âmes sont accueillies par Nébée durant ces jours.

- GÉLARÉ (32 JOURS)

Les dernières vagues de givre frappent la population, alors recroquevillée dans ses habitations.

- ISTAÏNARÉ (31 JOURS)

Ce mois est à l'image d'Istaïon, tantôt calme et doux, tantôt colérique comme jamais, déchaînant alors tous les éléments de manière brève, mais dévastatrice.

SOLSTICES ET ÉQUINOXES

Les Fêtes des solstices et des équinoxes sont célébrées à la ville comme à la campagne, mais pas de la même façon. La description ci-dessous présente la manière "campagnarde", qui est plus fidèle à la tradition. Les villes, de par leur confort, ont apporté un aspect plus commercial aux festivités.

LES FEUX D'EAPONIA (SOLSTICE DE FEU)

Des feux sont allumés aux quatre coins du village. Un grand banquet est organisé, où tout individu est le bienvenu. Chants et chopines rythment la fête jusqu'à la tombée de la nuit, où les convives se livrent alors à de langoureux ébats, en comité plus ou moins restreint.

LE BANQUET DES LABEURS (ÉQUINOXE DE VENT)

Une fois les récoltes stockées, les poissons pêchés et les divers travaux terminés, les villageois se réunissent tous ensemble autour d'une bonne table bien garnie.

LES VŒUX DE MARETH (SOLSTICE D'EAU)

Les villageois se recueillent en silence, seul ou en communauté, pensent à leur passé, à leurs ancêtres, et prient afin d'avoir suffisamment de force pour passer la dure saison à venir.

LES RETROUVAILLES DES BRAVES(ÉQUINOXE DE TERRE)

La saison froide est terminée. Les villageois partent dans les villages voisins pour rendre visite à leur parenté et leur apporter des nouvelles.

CONCLUSION

Il existe un très grand nombre de calendriers dans les Archipels. Chaque île ayant son propre climat, ses propres saisons, son ambiance et ses rythmes, invente le moyen adapté de compter ses jours.

Le Calendrier Vandrestois est un exemple de cette habitude bien naturelle. C'est aussi un calendrier de référence possible, si vos personnages sont originaires d'une île qui y adhère.



Les Francs-Huissiers

par le Bosco

De la lente évolution d'une institution brillantine qui donna naissance à une organisation à la limite entre légalité et crime.

... Je dénonce une abominable collusion ! Un trafic de la plus odieuse nature existe juste sous notre nez, sous une hypocrite façade de respectabilité ! Ils sont peut-être déjà venus frapper à votre porte avec un papier portant le sceau d'un petit juge corrompu, venus saisir vos meubles ou votre personne. Ils se targuent de probité, eux dont la seule morale est l'argent. Si vous en avez, vous pouvez vous servir d'eux pour mettre la femme de votre débiteur sur le trottoir ! Si vous n'en avez pas, c'est vous qu'ils viendront capturer et revendre à un esclavagiste de Mortaille. Ils disent servir la justice, mais ne sont que les instruments d'un pouv... Lâchez-moi ! Lâchez-moi ! Il faut que les gens entendent !

Les rumeurs sur les Francs-Huissiers vont bon train. Pour les uns receleurs et preneurs d'otages, et pour les autres chasseurs de prime infatigables, ils forment une corporation peu connue aux buts et aux méthodes souvent incomprises. À l'origine, rien ne destinait la guilde, originaire de Brillance, à jouer le rôle discret mais vital qu'elle tient aujourd'hui. L'amour qu'ont toujours porté les habitants de l'archipel Brillantin au droit et à la justice - d'aucuns parleraient de leur caractère chicanier et procédurier - a permis aux parasites juridiques de pulluler en s'engraissant sur les problèmes d'autrui. Parmi ceux-ci, les huissiers avaient pour fonction de veiller à la bonne marche des procès et à l'application des décisions de justice. Remettre des citations à comparaître, opérer une saisie sur une cargaison, procéder à la vente forcée des biens d'un débiteur endetté, voilà à quoi servait d'ordinaire l'Ordre des Huissiers de Brillance.

Mais le contexte maritime des Archipels compliquait leur tâche. Il était trop simple, pour quelqu'un appelé à répondre de ses pratiques commerciales douteuses devant un juge, de prendre la poudre d'escampette et de quitter Brillance. Les huissiers brillantins, pour accomplir leur office, furent donc de plus en plus souvent obligés de quitter leur île et devinrent bientôt expérimentés en l'art et la manière de retrouver les fuyards dans toutes sortes de lieux improbables et exotiques. La réputation des huissiers grandit avec le récit de leurs réussites et il devint de plus en plus fréquent de faire appel à eux en dehors des affaires judiciaires, pour retrouver un mari enfui ou un associé parti avec la caisse, par exemple. Commencèrent également à affluer les clients outre-iliens, particuliers ou représentants d'autorités étrangères. L'ordre embaucha de la main d'œuvre pour faire face à la demande croissante, et fut contraint pour cela de changer ses critères de sélection. Les nouveaux huissiers étaient souvent moins portés sur les arcanes juridiques que sur la traque et la survie en milieu interlope.

Ce changement de procédure de recrutement produisit quelques bouleversements dans la structure jusque-là assez rigide de l'ordre.

De nouveaux cadres, représentatifs de cette mouvance, décidèrent de faire évoluer ce qu'ils appelaient "un ramassis de vieilles badernes". La première décision prise fut de déménager l'ordre à Quandionne, île qui offrait le double avantage d'être au centre des routes commerciales et de proposer une politique fiscale plus favorable à la libre entreprise. Cette indépendance nouvellement acquise fut signifiée aux yeux de tous par l'adjonction de l'épithète "Franc" au nom de la profession, qui devint ainsi l'Ordre des Francs-Huissiers. La seconde décision, qui découlait tout naturellement de la première, fut d'augmenter drastiquement les tarifs pratiqués. Quelques clients surpris par cette soudaine flambée des prix ne purent s'acquitter des sommes dues, et dans les cas où aucune reconnaissance de dette ou cession de créance n'était recevable, l'ordre prit l'habitude de revendre "pour couvrir les frais" les biens ou les personnes en sa possession sur des îles où de telles choses étaient permises. Nombre de captifs sauvés des pirates par les Francs-Huissiers finirent ainsi sur Mortaille ou, plus ironique encore, revendus à leurs ravisseurs.

De fructueuses relations commerciales s'établirent alors entre l'ordre et des organisations moins recommandables tels que les Libres-Pirates Kargiriens. Il paraissait en effet plus simple aux personnes faisant de l'enlèvement un moyen de subsistance de confier aux Francs-Huissiers la négociation, plutôt que de risquer de ne pas arriver à conclure l'échange, voire de se retrouver avec un cadavre sur les bras. De façon symétrique, il était bien plus facile pour les proches d'un disparu de s'en remettre à l'entregent de l'ordre pour négocier le retour de l'être aimé, que de se risquer à contacter les ravisseurs, rarement personnes recommandables. Les Contrebandiers de Quandionne, quant à eux, sont souvent intéressés par les richesses dont l'Ordre veut se débarrasser sans faire de vagues. Le lien entre les deux corporations permet aussi aux propriétaires volés de faire parfois des offres de rachat des biens dont on les a privés, solution qui satisfait en général tout le monde.

Progressivement, en marge de leurs activités d'huissiers baroudeurs, chasseurs de prime, et exécuteurs testamentaires de choc, les Francs-Huissiers devinrent de fait des intermédiaires privilégiés pour traiter avec les organisations criminelles des Archipels. Cet aspect paradoxal de l'Ordre en dérange plus d'un, et ce n'est qu'au prix d'une neutralité et d'un respect à toute épreuve de leurs engagements que les Francs-Huissiers ne deviennent pas les receleurs et les trafiquants d'esclaves que certains voient en eux. Si personne ne conteste que la prise d'otage est devenue une activité beaucoup plus sûre grâce à leur médiation, beaucoup craignent que l'ambiguïté de leur rôle ne les rende rapidement vénaux et amoraux. D'autant que l'absence d'un réseau de communication fiable entre les îles a obligé la Maison de l'Ordre de Quandionne à accorder beaucoup d'autonomie aux offices locaux, implantés dans les grandes villes des Archipels. Comme les membres itinérants de l'Ordre ont pu le constater, parfois à leurs dépens, l'appréciation du rôle et des devoirs des francs-huissiers varie d'une île à l'autre, et ce n'est pas un corps de contrôleurs internes aux effectifs réduits qui pourrait parvenir à ramener l'unité au sein d'une organisation éparpillée aux quatre coins des Archipels...

Carnets de routes

par Rafael

Les Archipels sont un univers passionnant, mais encore largement inexploré. Après quelques scénarios officiels, on connaît une quinzaine d'îles, et les joueurs auront vite besoin d'air frais et de nouveaux ports à écumer. D'autre part, les maîtres de jeu fêrux de "profondeur de cadre" apprécieront sûrement de pouvoir faire passer leurs équipages sur davantage d'îles.

Voici donc quelques îles de plus, rapidement décrites, afin de peupler un peu plus les étendues d'Istaion. Certaines réapparaîtront dans les pages du Merbold Enchaîné, mais sentez-vous libres dès à présent de les faire vôtres. A présent, souquez matelot, il nous reste du chemin à faire !



PIROUETTE

« Mon île est une île... sphérique. Pas juste ronde, non, Sphérique. Selon l'histoire que nous racontent nos parents, tout date de l'époque où Pirouette était une île comme les autres. Les habitants d'un village côtier reçurent un jour la visite d'une jeune fille voyageant à dos de dauphin. Elle passa quelques jours au port, écumant les tavernes et racontant mille histoires de voyages. Un soir, les pêcheurs, frustrés de voir la jeune femme en savoir plus qu'eux sur la mer, s'enivrèrent plus que de raison. Poussés par la colère et l'alcool, ils abusèrent de la voyageuse et jetèrent son corps à la mer. Bien mal leur en prit, car elle était fille et protégée d'Istaion lui-même. Le seigneur colérique prit l'île dans ses mains, la broya et en fit une boule rugueuse et laide. Puis il la lança par-dessus son épaule, l'envoyant rouler sans fin dans les flots ... »

Aussi saugrenue que soit cette genèse, elle résume pourtant bien l'apparence de Pirouette. Une grosse boule de pierre et de glaise humide, flottant sur l'océan. Sa trajectoire est erratique, et ce n'est jamais la même partie de la boule qui surnage. Sur l'île, les habitants sont devenus des nomades, errant sur la surface pour éviter de se réveiller un matin les genoux dans l'eau. Leurs principales activités sont la pêche et la cueillette, le sauvetage de baleines et de dauphins, et la guerre.

Les nomades tirent leur subsistance d'étranges arbres-algues, qui poussent sous la mer et fleurissent une fois exposés au soleil. Il existe plusieurs dizaines d'essences d'arbres-algues, donnant "fruits" ou "légumes", pour en faire nourriture, appâts ou alcools. Au rayon viande, les oiseaux de mers sont le met noble des banquets pirouettiens. Pour la consommation courante, on pêche, tirant des flaques et étangs les poissons de mer qui s'y sont trouvé coincé.

Les baleines et les dauphins échappent à ces pêches. Pour les Pirouettiens, les dauphins sont des gens au même titre que les hommes ou les elfes. Lorsqu'un groupe de frères-bleus s'échoue sur l'île, on met aussitôt en place une expédition pour les rejeter dans les flots. Il n'est pas rare que durant l'expédition un dauphin meure d'épuisement. On considère alors sa mort comme un présent, et sa peau tannée donnera les vêtements et les armures les plus prisés de l'île.

Les baleines, encore mieux loties, bénéficient d'une drôle de croyance. Les Pirouettiens sont en effet persuadés que les choses grandes et larges sont plus proches du divin. Les baleines sont donc des créatures quasi parfaites, qu'il leur faut servir et révéler. Lorsqu'un cétacé est prisonnier d'un étang, les guerres s'apaisent le temps de s'allier pour servir la grande-sœur. Le sauvetage d'une baleine est un acte social méritant, que l'on signale par un tatouage ou une cicatrice.

Tribale et un peu rustre, la société de Pirouette est pourtant accueillante. Les visiteurs sont toujours reçus avec le sourire, et les Pirouettiens adorent troquer leurs fruits d'algues contre les douceurs étrangères. Les tribus ne rechignent pas non plus à organiser des expéditions dans l'intérieur de l'île pour leurs visiteurs les plus curieux.

En fait, à moins de faire moins d'un mètre cinquante, les Pirouettiens sont des hôtes assez adorables. Pour les gnomes ou les halfelins, la visite est moins agréable, un peu gâchée par le mépris et la condescendance que les tribaux manifestent face aux petites races. Les nains, bizarrement, sont épargnés, peut-être à cause de leur masse qui compense leur petitesse.

Entre eux, les Pirouettiens sont moins sympathiques. Parmi les sept tribus, les rumeurs et les enquêtes continuent. Le but de chacun est de retrouver la tribu descendante des marins sacrilèges, afin de la jeter à la mer pour soulager la peine d'Istaion. Presque chaque tribu a sa petite idée, et poursuit sa propre vendetta tout en clamant son innocence. Les guerres sont incessantes, composées d'escarmouches ou d'embuscades, réglant violemment la démographie pirouettienne.

Pirouette pourra vous servir de far-west, avec ses tribus nomades sauvages et étranges. Les pirouettiens, à part les coraux qu'ils portent en guise de plumes, ont tout d'amérindiens.

C'est une origine toute trouvée pour un barbare un peu original, ou un druide-shaman aux étranges méthodes.

BERLANDE

"Comme un Wagner familial..."

Berlande est une île déchirée, percée de criques, de chenaux et de crevasses. Autrefois, bien des marins approchèrent Berlande et rebroussèrent chemin, croyant avoir aperçu un banc de récifs errants. Aujourd'hui, c'est par nuées que les navires commerçants abordent les côtes, à la recherche de l'onguent des écumeux, le trésor de Berlande.

Les Berlandais ont en effet découvert une mine... flottante. Cette mine, ce sont les Falènes. Drôles de crustacés, entre le poulpe géant et la méduse armurée, la falène est surtout connue des marins pour sa voracité et son odeur. Une falène adulte apercevant un bateau de pêche est en effet capable de le suivre sur des milles, espérant récupérer les déchets du bateau ou les rebuts de sa pêche. La falène dégageant une odeur pestilentielle, les marins seraient ravis de se débarrasser de cette encombrante intruse.

Plus facile à dire qu'à faire malheureusement, car si la dame reste douce en temps normal, elle peut être féroce en cas d'agression, et un monstre de quarante mètres de long n'est pas à prendre à la légère.

Si la falène adulte ne procure que haut-le-cœur et coups de tentacule, le jeune falénaux est plus intéressant. Même si le secret de la fabrication de l'onguent des écumeux est bien gardé, personne n'ignore que le falénaux y joue un rôle important. Ce sont en fait de vraies prisons flottantes qui se trouvent au centre de l'île, dans quelques chenaux soigneusement gardés. Les falénaux capturés par la flotte berlandaise y séjournent jusqu'à leur puberté, où on les relâche, leur travail terminé. L'île est le seul endroit où l'on puisse acheter légalement cet onguent. Même si on en trouve un peu au marché noir d'autres îles, il reste hors de prix, et le voyage vers Berlande est bien souvent préférable.

L'autre particularité de Berlande se trouve à Bell'Cassure, le principal port de l'île. Si vous voulez en profiter, il vous faudra attendre une sombre nuit, où les Falènes adultes mèneront une de leurs attaques enragées contre les portes des canaux. Prévenus plusieurs heures à l'avance par les guetteurs de la flotte, vous serez à la terrasse d'une auberge ou sur un des promontoires d'écoute, où l'acoustique est la plus belle. Vous pourrez alors voir sortir du palais de l'étude une escouade de cantatrices de guerre. Marchant en ordre serré jusqu'aux pontons du port, elles entonneront un chant de combat qui porté par les vagues repoussera les falènes. Sons et musique, portés par les vagues, sauveront une nouvelle fois l'île, ne laissant sur les flots que l'écume et les larmes des mères falènes séparées de leurs petits.

Représentations : 1 à 8 fois par mois selon la météo et les marées, tickets aux bars des auberges et à la guilde des promontoires.

BÉLASSE

Voici probablement le plus mauvais endroit des Archipels où être une femme. Bélassse, bien connue des marins au long court et des mercenaires des flots, est l'une de ces îles-bordels dont la présence empuantie les eaux et la morale du Grand Océan.

Si cette île est plus un îlot à bien des égards, elle est pratiquement occupée de côte à côte par la ville de Bélassse. Elle s'organise en quartiers, qui sont d'avantage des « villages à thèmes » que de vraies entités politiques. De toute façon, la « politique » de l'île repose sur Dame Galea, une mère-maque-relle montée en graine, qui tient l'île d'une main de fer avec ses petites meutes de ruffians.

D'une laideur repoussante, Galea fut autrefois lieutenant d'un capitaine pirate renommé, qu'elle égorga un soir de beuverie pour prendre sa place. Elle investit la presque totalité de sa fortune dans une cargaison d'esclaves de toutes races, qu'elle installa sur l'île où se trouvait son repaire. Un bordel pour marin de passage s'ouvrit vite sur l'île. Chaque sous, chaque dette, fut investi dans le projet, et la bâtisse se mit à pousser comme un champignon fétide. Un demi-siècle plus tard, c'est une petite ville, une sorte de parc d'attraction pour pourceau en rut, qui trône sur le roc.

Le port contient les auberges à beuveries et les maisons d'abattage pour les courtes-bourses et les matelots aux poches vides. C'est une zone assez sale, mais fréquentable, sécurisée par la milice des Epines, les cogneurs de Galea.

Le quartier des étages, un peu plus haut, contient les maisons de meilleure tenue, et quelques restaurants ou hôtels corrects. Ici, on pourrait presque se croire à Velène, si ce n'est les soupirs et les cris qui percent parfois des fenêtres.

La roseraie est le haut quartier où se trouvent les maisons de plaisir les plus réputées. Ici, la beauté est élevée au pinacle, pour être mieux traînée dans la boue des plus bas instincts. Les filles sont propres, expertes, et l'on peut souvent avoir droit à leur pedigree contre quelques pièces de plus.

Par contre, ce sont toutes des esclaves, Galea se délectant de voir leur beauté vendue au plus offrant. C'est dans ce quartier qu'elle donne ses réceptions, et son fameux marché aux vierges, où elle vend aux enchères des filles enlevées aux quatre coins des Archipels.

La fosse, le fameux quartier caché de l'île, ne peut être atteinte qu'en suivant des guides assermentés. Ici, la vie humaine se monnaie à la pièce, et ce n'est plus la perversion mais la folie qui s'exprime. Je n'en dirai pas plus.

Le seul quartier fréquentable pour une femme libre est peut-être le quartier elfique. Calme, sûr, on y est rarement ennuyé et il est administré par un capitaine elfe à la retraite, indépendant de Galea. Les elfes sont nombreux ici, mais utilisent plus le quartier comme une escale agréable que comme un bordel. Soucieuse de ne pas ennuyer les elfes qui ont déjà par deux fois menacé son île, Galea restreint la population d'esclaves elfes, et rend toutes celles qu'on lui demande avec célérité.



TONNELLE

« Elim ! Un petit jaune pas trop noyé ! »

Approcher Tonnelle, c'est pénétrer sous un ciel lourd, marqué d'un soleil de plomb. Ici, jamais une goutte de pluie ni une heure d'ombre clémente. Les habitants s'étonnent souvent des visages abattus des visiteurs. Ils sont habitués à tout cela, n'ayant jamais connu du soleil que rudesse et ardeur.

Longtemps, Tonnelle ne fut qu'une île désertique de plus, sèche et stérile. Les habitants s'y tassaient autour de trois sources à peu près potables, mais sitôt jaillies sitôt séchées. La légende raconte que des marins étrangers s'arrêtèrent sur la plage et bâtirent un toit de palmes pour se protéger un moment. A leur départ, les habitants s'emparèrent de la structure abandonnée, et ravis de l'aubaine, la transportèrent près d'une source. Dès que l'ombre couvrit le sol, l'eau jailli plus fort, plus fraîche, et l'air sous la tonnelle se rafraîchit. Protégées du soleil, les sources devinrent plus vives, et le sol lui-même se couvrit d'herbe grasse.

De nos jours, les trois sources existent encore, mais sont invisibles sous les trois pyramides à degrés qui les cachent. Sur toute l'île, c'est un grand village d'arcades, de kiosques et d'allées couvertes qui s'étend jusqu'aux plages. Dans l'ombre, l'air est frais, doux, assez semblable à celui d'un sous-bois. Dès que l'on sort sur une terrasse, le soleil reprend ses droits et cuit la peau et les sens. Ce sont presque deux mondes différents.

En arrivant au port, les marins n'ont souvent rien de plus pressé que de rejoindre les tonnelles. Ils laissent le déchargement de leurs navires aux esclaves qui se chargent de faire fonctionner le port. Tonnelle pratique en effet l'esclavage, laissant presque tous les travaux en extérieur à une caste d'étrangers importés par leurs partenaires korilenniens.

Depuis le port, Pont-Ardent, un réseau complexe et magnifique de cloîtres, de couloirs et de vérandas s'étend jusqu'à la ville haute. On y trouve à peu près la même chose que dans n'importe quelle ville civilisée des Archipels, mais ouaté dans une ambiance tranquille, presque nonchalante.

Les deux villages intérieurs de l'île sont aussi reliés à ce réseau. Le premier, Veranque, se trouve au centre des zones vinicoles qui font le renom de Tonnelle. Les esclaves veranquais sont parmi les mieux lotis de l'île, leur travail étant d'une importance primordiale. Le second village, Pelonce, se trouve plus haut, et contient la principale source de l'île. C'est là que se trouve le temple d'Istaïon Nourricier, protecteur des eaux de Tonnelle.

Tonnelle est destinée aux scénarios méridionaux, aux ambiances chaudes et sympatiques, ou aux intrigues « corsées ». Port-Ardent puise ses inspirations dans les rues et les marchés d'Aix ou Marseille, dans les escaliers et les ruelles des villages grecques. L'île ressemble à une Provence en surchauffe.

PERTRE

Bienvenue à notre petit cours de logique appliqué aux Archipels. La leçon du jour portera sur l'industrie du bâtiment. Oui je sais, c'est bizarre comme sujet, mais vous allez voir, c'est drôle.

Prenons une île normale. Elle flotte, gentiment sur les eaux, et ne demande rien à personne. Posons quelques personnes dessus. Des nains, tient, ça va bien avec mon histoire. A présent, disons qu'il pleut. Les gens de l'île vont bien-sûr commencer à se bâtir des maisons. En bons nains, ils vont se faire des maisons solides, de belles maisons de pierre. Seulement voilà, où la prennent-ils la pierre ?

S'ils la prennent sur leur île, ils vont au devant de problèmes. C'est faisable un moment, mais si on fait trop de maisons on finit par manger l'île petit à petit. Alors, on se retrouve vite face à un dilemme du genre : « J'aime assez la jolie colline, là-devant, qui me fait un beau paysage, mais je n'aime pas la pluie, et si je veux me faire un toit, je dois transformer cette colline en cailloux. » La réponse à ce douloureux dilemme, c'est Pertre.

Pertre est un gros caillou. Quand je dis gros, je veux dire GROS : un papa caillou. Le genre de caillou, qui pour se glisser dans une chaussure détruira trois civilisations et mégapoles de bonne facture. Flottant à la surface d'Istaïon, il ne fait joli dans le paysage de personne, et fait peur aux baleines quand elles le croisent au petit matin. C'est peureux une baleine, surtout au réveil.

Pertre n'est donc en fait qu'un gros bloc de pierre, aride et désert. On ne sait trop quand la colonie minière s'y installa, mais ce fut probablement un jour quelconque, où les nains d'une île pluvieuse se retrouvèrent brusquement dans l'ombre de Pertre. Apercevant au loin les falaises titanesques du caillou, ils durent se dire que c'était un bon endroit où chiper des pierres pour leurs maisons.

Aujourd'hui, leurs descendants vivent sur Pertre (à côté plutôt, mais on y reviendra). Ils exploitent les falaises et le sommet de l'île, y taillant dalles, briques ou piliers. Ils les vendent aux îles proches ou aux navires commerçants qui les achemineront vers les grandes cités. Les gens de Velène ou de Brillance peuvent ainsi ajouter une salle de bain à l'aile ouest ou un temple dans le petit quartier, sans sacrifier un bout d'île.

Pour finir sur une petite contradiction amusante, on signalera que les nains de Pertre vivent presque uniquement sur du bois.

En effet, l'île elle-même ayant tendance à se mettre brusquement à pencher lors des travaux et des extractions, les nains finirent par en avoir assez de réparer leurs maisons ou de mettre des cales sous les pattes des tables et des chaises. Court-Falaise, le port de Pertre, est bâti sur une large plate-forme flottante arrimée à la base du bloc. Fruit du travail commun des nains et de constructeurs halfelins, cette ville en elle-même vaut le déplacement.

Pertre, les petites collines lui disent merci !

ELANCELLE

« C'est joli, hein ! C'est une lance à hampe rotative automatique. Ça attrape son homme à trois mètres, et ça perce l'armure et le gazier sans effort, juste en poussant un peu. Ah ! oui : ça résout aussi les problèmes de vent pour les bannières. Vous voyez là ? Il y a une fonction vibration douce, qui donne un joli balancement à votre drapeau, comme une jolie petite brise héroïque et tout et tout... »

Trente exemplaires ? Holà je n'ai pas ça ici moi ! Vous savez, Elancelle c'est tout petit, alors on n'a pas trop de stock. Par contre, Crachefer passe ici dans trois semaines. Si vous voulez, je passe un coup de goéland à un collègue, et il vous prépare ça. Bon, vous réglez en petites pièces ou par grosses pierreries ? »

Elancelle, la petite perle des nains, est un village témoin conçu par les gens de Crachefer. Lassés de se faire piquer des clients par d'autres îles moins avancées mais plus rapides, les nains du Bloc recherchèrent un moyen d'étendre un peu leur zone d'influence. Ils découvrirent une petite île orbitant à peu de distance de Crachefer, la précédant dans tous ses déplacements de deux mois à trois semaines.

L'île se résume à peu de choses près à un gros village, une forêt soigneusement entretenue, et un petit plateau cultivé. Par-dessus tout cela, un petit pic pierreux sans grande envergure a hérité du titre de mont d'Elancelle.

Le village d'Elancelle est un village nain assez typique, bien bâti et solide. Sans grande originalité architecturale, il est surtout intéressant par les multiples boutiquiers et artisans qui y trônent. Véritables vedettes du village, ils envahissent chaque recoin, ne laissant aux auberges et hôtelleries que le port et l'avenue du Musée.

On trouve dans les étals à peu près tout ce que peuvent produire les gens de Crachefer, en quantité homéopathique. Si un voyageur ou un aventurier souhaite s'équiper ici, il y arrivera probablement. En revanche, une milice ou une unité militaire, une fois ferrée par les VRP locaux devra attendre le passe de l'île mère. Le but d'Elancelle est de promouvoir Crachefer, pas de la concurrencer.

Sur le flanc du plateau se trouve le quartier haut, qui, s'il n'est pas interdit en théorie aux non-nains, reste en pratique trop petit pour la plupart des visiteurs. C'est ici que se trouve le manoir du gouverneur, élu par les artisans et commerçants de la ville parmi la liste proposée par le duo de Crachefer. Le gouverneur est souvent un nain chenu à la barbe roussie, choisi pour ses connaissances en technique et son sens commercial.

La seule partie du quartier haut à être bâtie pour accepter les visiteurs de toutes tailles est " le Musée des Arts Utiles et des Engrenages ". Ici, ce n'est pas le commerce qui règne, mais la nostalgie. Dans les vitrines, maquettes et croquis des réalisations des guildes de Crachefer égrènent l'histoire de la technologie du Bloc. Entre propagande technologiste et maison de compagnons, ce bâtiment est un rêve pour tout concepteur en ballade, et un cauchemar pour le druide égaré dans ses couloirs.

AENOKIA

La fête battait son plein. Dans un coin de la grande salle, une porte s'ouvrit doucement, laissant passer la silhouette d'un nabot au faciès hérissé de boutons. Marchant lentement, les bras largement écartés en signe de majesté, il commença à fendre la foule en direction du trône. Bousculé pour la troisième fois par un convive distrait, il se décida à faire connaître son mécontentement. Coninant avec rage de sa petite voix vexée, il s'exclama.

- Holà maraud, prête attention ! Ne vois-tu pas que tu gênes le passage du puissant Marquis de Karkasson, putain, Con ?

Le convive chercha une seconde autour de lui, gêné et étonné. Baissant finalement le regard, il avisa le seigneur vampire qui le regardait d'en bas, son petit cou de poulet étiré par la colère. Le fautif se répandit en excuses, ignoré par le Marquis, qui s'éloignait déjà. Pressé de présenter ses hommages à son suzerain, il se dandina vers l'estrade en tâchant de ne pas chuter de ses hauts talons. Dure vie que celle de seigneur vampire ...

Aenokia est une île de petite taille, toujours couverte d'une épaisse couverture nuageuse. Ses côtes déchirées s'ouvrent sur une campagne sombre, où des hameaux peureux se tassent autour de ruisseaux boueux. Le tout se recroqueville sous l'effet d'une pluie fine et mordante, presque incessante.

Une population humaine, demi-elfe et demi-orque, foule ce sol ingrat. Tâchant de tirer du sol de quoi nourrir leur famille, ils vivent au jour le jour, dans la peur de leurs seigneurs. Aenokia est en effet sous la domination d'une caste de vampires divisée en sept familles (Haut-seigneurs, Grantartistes, Thaumaturges, Brutes, Velus, Fous et Hideux).

Trois grandes villes, Adercht (fief des Haut-seigneurs), Corazia (fief des Grantartistes) et Vihèn (domaine des Thaumaturges), contiennent l'essentiel de la population vampirique et les « esclaves » nécessaires à leur bien-être. Les esclaves favoris, sont surnommés « goules », ce qui a tendance à déconcerter les visiteurs. Ces villes sont le cadre des intrigues et des guerres secrètes qui opposent les familles. C'est aussi ici que se tiennent les fêtes fastueuses, mais inutiles et creuses des princes et marquis. Pour corser le tout, un mouvement de vampires anarchistes met un peu d'animation, tentant de secouer l'ordre établi les soirs où ils s'ennuient.

Comme si tout cela n'était pas assez étrange, il se trouve qu'en fait, il n'y a aucun véritable vampire sur l'île. Tous les « Seigneurs » sont de pauvres poseurs jouant le rôle de suceurs de sangs. Singeant et exagérant les comportements qu'ils imaginent aux vampires, ces nobles perpétuent une tradition dont ils ignorent l'origine. Le seul moyen de réussir socialement est donc de rejoindre une des sept grandes familles de vampires. Tout le décorum de l'île tourne autour de cette notion que les dirigeants et les gens riches sont des vampires. Ainsi, ils dorment dans des lits plus ou moins en forme de cercueil et boivent des boissons à base de sang.

Les flottes des trois cités sont assez puissantes et assurent une partie de la subsistance d'Aenokia grâce à des raids de flibusterie et un peu de commerce.

PILERME

« Hein ! Un mbödo ? Un bosco mbödo ? Ca ne va pas non ? Tu veux qu'on coule ? Je te rappelle qu'après la dernière attaque de libres-salopards kargiriens, on a dû refaire le pont, et que compte tenu de tes merveilleuses qualités de commerçant, on n'a pu s'acheter qu'un pont en bois de Pilerme !

Alors le bosco mbödo, c'est facile, je peux te dire comment ça va se passer. A la première engueulade qu'il doit passer à un mousse, il tape du pied, et il bousille la moitié du pont. A la seconde il retape du pied, et on va devoir apprendre à pêcher la sardine par en dessous ! Un mbödo à bord, je veux bien, mais d'abord, on s'achète un vrai bateau ! »

Pilerme est une île assez connue des Archipels en raison de sa grande utilité sur le plan maritime. Terre d'accueil d'une essence prolifique et vivace de chêne, elle est bien connue des marins, qui ont tous, un jour, foulé un pont en bois de Pilerme.

Fertile à un point difficilement imaginable, Pilerme est une île patateïde assez laide, quoique impressionnante par sa taille, qui ne doit son charme qu'à ses pentes perpétuellement vertes, où les arbres poussent sans effort. Tempérée sur les côtes, l'île se refroidie à mesure que les pentes s'élèvent, pour devenir glaciale et presque invivable au centre des zones montagneuses.

Dans l'intérieur de l'île, une quinzaine de villages isolés se tassent autour des scieries. Ici, on rassemble les arbres coupés, que l'on jette dans les trois fleuves qui descendent aux ports. Frustrés, ses villages ne sont pas réputés pour leur hospitalité, ni pour l'éducation de leur population.

Trois villages côtiers se répartissent la production, sans trop se marcher sur les pieds. Récupérant les troncs du trafic fluvial, ils les transforment et les revendent aux caravanes commerciales de passage. Dotés eux aussi d'une population assez rustre, ces ports n'ont pas un grand intérêt touristique. Les habitants y sont habitués à être considéré comme des moins que rien, et préfèrent agresser les gens avant de l'être. Même le visiteur animé des meilleures intentions s'y voit accusé d'être hautain et moqueur, et seul le calme et une solide diplomatie permettent d'échapper aux bagarres incessantes.

Le bois de Pilerme, s'il n'est pas d'une grande qualité, reste par contre très abordable, et donc très répandu. Les bateaux de cabotage, les barques d'eau douce, et les bois de réparation sont souvent en Pilerme. Il est aussi fréquent qu'un navire endommagé lors d'un voyage fasse faire ses réparations en bois de Pilerme, en attendant de retourner à son port d'attache.

Pilerme, c'est un peu le Canada des Archipels. Le Canada profond, froid et glauque. C'est le territoire des ours agressifs, des bûcherons saouls et des rats laveurs enragés.

C'est un bon endroit où faire un huis-clos, toujours assez difficile à situer aux Archipels.

ESSENCE

« - Chef... on a un problème !

- Quoi encore ?
- Le bateau qu'on a fauché hier...
- Le bateau de la bande de tafiolles en vert ?
- Ouais ! chef, c'est ça, le bateau des druides...
- Ouais ! Et alors ?
- Ben il est plus là...
- On nous l'a fauché ? Mais qui a pu oser faire ça ?
- Ben en fait chef... Il est parti tout seul ... »

Lassé du bois de Pilerme ? Essayez donc les navires vifs d'Essence. Ce n'est pas le même prix, mais ce n'est pas non plus le même bateau !

L'ordre des choses, au sein des Archipels, rend les navires presque aussi nécessaires que l'air et la nourriture. Ils deviennent un élément naturel, et malgré leur attachement aux arbres, même les druides finissent par se résoudre à bâtir un navire et à abattre un de leurs frères de bois.

Sur Essence, le cercle druidique des amants des flots a poussé plus loin ses recherches, et a conçu un bois d'embarcation en collaboration avec... les arbres eux-mêmes.

Seuls les membres du cercle connaissent les secrets de fabrication des navires vifs. Bâtis sur un lac intérieur de l'île, ils sont ensuite acheminés jusqu'à la côte par l'unique fleuve de l'île. Vendus par les druides eux-mêmes, les navires sont de véritables trésors, que l'on doit mériter autant que payer. Compte tenu des engagements et des serments qu'exigent les gens du cercle, le côté monétaire paraît même assez dérisoire.

La récompense mérite pourtant l'effort, car les navires vifs sont des pièces extraordinaires, pourvues de multiples pouvoirs. Chaque navire est unique, mais certaines capacités sont bien connues.

L'auto réparation et la résistance au feu sont fréquentes, autant que le pouvoir de se mouvoir même sans vent. D'autres navires savent naviguer seuls dans les plus fortes tempêtes ou retrouver leur maître s'ils sont séparés. La Fille Retrouvée, offerte par les druides à un ordre paladin, était pourvue d'une figure de proue capable de hurler un avertissement lorsqu'un homme tombait à la mer, et de guider l'équipage vers les navires en difficulté.

Le seul port d'Essence, Vert'Escale, est un mélange accueillant entre un petit chantier naval et un village de pêcheurs. Ouverts, hospitaliers et sympathiques, les habitants y vivent sous la protection du cercle.

On ne bâtit pas de bateau ici, mais on peut faire réparer son navire par les artisans élèves des druides. Les essences employées sont parmi les meilleures que l'on puisse trouver, et sont supposées porter chance selon les marins qui les emploient.

UBYR

« Les souffles se dressèrent près de nous à l'aube, étouffant dans leurs ombres un soleil à peine né. La vigie dévala du mat, et courut se cacher derrière le bosco. Le gamin n'avait jamais vu Ubyr, et les griffes de brume qui commençaient à attraper nos voiles lui fichaient une trouille bleue. Mon premier capitaine croyait dur comme fer que les souffles étaient une brume remontée des abysses pour offenser Istaïon et Ceoris à la fois. Je n'avais, la plupart du temps, pas de mal à en rire. Sauf devant les souffles elles-mêmes.

Nous fûmes vite entièrement entourés d'ombre. On voyait bien sur le pont, mais au-delà, l'eau se fondait aux brumes à trois hampes à peine du bord. J'avancai vers la proue, et sortis de ma poche une bourse de cuir. Je la soupesai une seconde, puis la jetai au loin, arrachant à mon barreur un hoquet de dépit.

Il ravala son juron lorsqu'il entendit la bourse atterrir sur du bois, et non dans l'eau. Aussitôt, une lanterne sourde s'alluma. Et les contours imprécis d'une barcasse rapiécée se laissèrent deviner. Petite, elle ne contenait qu'un homme, ou plutôt une cape de lin gris affalée sur une barre. La silhouette nous fit un vague signe, et mit un coup de gîte à sa barque. Nous la suivîmes une petite heure durant, virant de bord par deux fois. À la seconde, le bosco dut mettre une taloche au gamin qui affirmait avoir entendu un appel à l'aide à bâbord.

Je venais voir un capitaine Elfe, à qui je devais remettre un pli de mon maître. Un contrat sans nul doute. Aucune surprise donc, à voir se profiler finalement devant nous le ponton du haut quartier d'Ubyr. Les oreillards jouaient ici les grands seigneurs, distribuant leur or aux meilleures putains de l'île. Le brumeux, comme à son habitude, nous avait conduits précisément où nous voulions aller. Lorsque je cherchai sur l'eau, il avait déjà disparu. »

La brumeuse Ubyr est le lieu de rendez-vous des diplomates discrets, le bureau caché des tueurs à gages et le refuge des têtes trop bien mises à pris. La devise de la ville, que l'on peut lire sur les larges panneaux du port, est la suivante : « Ici, on peut tuer n'importe qui sans que quiconque s'en émeuve. Vous êtes on, quiconque et n'importe qui. »

Le seul moyen de pénétrer sur l'île est de se soumettre au guidage des brumeux. On raconte qu'ils savent d'instinct pourquoi vous êtes là, et qu'ils conduisent chacun vers le quartier où il trouvera son bonheur. On raconte aussi que les navires venant au port pour agresser et piller la cité finissent sur le Croc des brumeux, un récif flottant caché dans les souffles.

On ignore au juste à quoi ressemble l'île, que l'on n'a jamais vue sans ses brumes. En arrivant à Ubyr, on se retrouve face à une falaise découpée et salie, parcourue de ponton et de quartiers creusés. Il est facile de s'y perdre, et les enfants y font souvent professions de guides. Bâtie et modifiée sans grande concertation, elle bouge sans cesse et même un visiteur régulier aura parfois du mal à s'orienter dans ses ruelles.

Les auberges se répartissent en qualité et propreté selon le quartier, et tout le monde y trouvera son compte. Elles sont assez calmes, et les bagarres qui éclatent parfois dégénèrent rarement, car le meurtre est considéré comme bien dangereux à Ubyr. Il n'est pas rare, en effet, que celui qui trouble le calme des brumes soit victime d'un accident ou subisse à son tour un acte de violence inattendu.

On ne sait trop qui dirige la ville, mais ce sont souvent les commerçants et les habitants eux-mêmes qui gèrent l'entretien et la sécurité de leur quartier. Il n'y a pas de milice dans les rues par contre. Les importuns sont en général prévenus une fois ou deux, puis accompagnés manu militari vers le port, où on les fiche sur le premier bateau disponible.

Les seuls impôts versés à Ubyr le sont aux brumeux, sous la forme des taxes de passage. Ils sont versés par les visiteurs ou lorsque les habitants quittent et rejoignent l'île.



Faut-il aller au pôle en sky ?

par François

Au début de cette aventure les personnages étaient passagers de l'Etoile de Fer, un bateau marchand koriléen en route pour Gorode. Les personnages voyageaient à son bord, ou avaient été engagés comme protection, ou toute autre raison qui puisse justifier leur présence à bord.

Un jour, à l'aube, alors que le bateau passait non loin d'une île inconnue l'Etoile de Fer fut attaquée par le tristement célèbre bateau pirate la Tripaille des Récifs. Le capitaine de ce libre-kargirien est un gnoque du nom de Charlass Front-bas et il est réputé pour être irascible, cupide et particulièrement vulgaire (même pour un pirate).

L'équipage de l'Etoile de Fer résista aussi bien qu'il peut mais rapidement il devint évident que le bateau était perdu. Les gens commencèrent alors à fuir un peu comme ils pouvaient pour sauver leur vie. Les personnages, accompagnés de quelques autres voyageurs se sont retrouvés à bord d'une chaloupe abîmée et ont fini par s'échouer sur un des rochers des environs de l'île inconnue. Les compagnons d'infortune des PJ sont Clarisse Bonnaventure et Teddy longues mains, tous deux aventuriers ainsi que Gardim qui était marin à bord de l'Etoile de Fer.

L'aventure commence alors que des pêcheurs de Sérïphi découvrent les naufragés sur le bout de rocher où leur chaloupe s'est échoué. Ils les prennent à bord de leur voilier de pêche et les ramènent vers la ville de Sérïphi où ils pourront se reposer et se faire soigner.

SÉRÏPHI, PETIT PARADIS SUR MER

Sérïphi est une île peu connue des Archipels. Son trajet la maintient en périphérie des zones les plus peuplées des Archipels et jamais elle ne s'approche trop près d'autres îles. L'accès à l'île est, de toute façon, rendu délicat par des récifs et des îlots escarpés qui forment un petit labyrinthe de chenaux.

L'île est montagneuse, composée d'une succession de grandes terrasses rocheuses s'élevant jusqu'à un haut plateau. Une bonne partie de ce plateau, ainsi que plusieurs terrasses sont recouvertes d'une forêt touffue où abondent gibier et prédateurs. La plupart des autres terrasses sont occupées par de petits villages, des plantations et des pâturages. On trouve également plusieurs mines ainsi que des carrières qui produisent de la pierre de taille et un marbre superbe.

La seule ville de l'île se nomme également Sérïphi. En de nombreux points elle ressemble à un petit port d'île grecque. Des maisons blanches avec de nombreuses terrasses, des petites rues en escalier et des chats paresseusement endormis sur les murs. Les maisons des notables sont décorées de frontons et de colonnes de marbre. Sur les hauteurs de la ville se dresse un splendide palais de marbre entouré de grands jardins où poussent nombre de plantes rares aux vertus mystérieuses. C'est en ce lieu du plus pur style hellénique que vit et règne la Prêtresse-Reine de Sérïphi.

La société sérïphienne est dirigée par les druide de l'île et la Prêtresse-Reine est à la tête de ce cercle druidique. Les druides sont aidés dans leur tâche par les notables de Sérïphi, qui sont les grandes familles de fermiers, chasseurs ou mineurs. Le culte druidique de Sérïphi rend honneur à la Terre-Mère (Maereva) bien entendu, mais autour de cette figure majeure on retrouve une bonne partie des autres divinités, sous la forme d'esprits animaux ou de concepts désincarnés : le Grand Océan (Istaïon), la Rouge Panthère (Nébée), la Dame Chasserresse (Sharilin, seule divinité à forme humaine), le Soleil (Ceoris), l'Esprit du roc (Helmengrinn), etc.

L'importance du culte druidique se sent à tous les échelons de la société, simplement par la présence des druides, très nombreux sur l'île, mais aussi par l'existence de très nombreux mystères rituels. En fait tous les aspects de la vie de l'île sont liés à ces mystères et ils n'est pas un habitant de l'île qui ne soit pas initié à au moins deux d'entre eux.

La population de Sérïphi se compose de trois ethnies : des humains, des demi-elfes et des nains. Tous vivent ensemble et il n'y a pas de communauté raciale sur l'île. Le niveau technologique et les habitudes vestimentaires de l'île rappellent l'antiquité grecque. L'île est des plus fertiles et la vie y est très agréable. La Prêtresse-Reine est une souveraine juste dont les décisions sont respectées et la population l'aime comme une mère. Rien d'étonnant que ses habitants n'aient pas envie d'aller voir par delà les mers.

Globalement Sérïphi est une île où l'on vient peu, et cela satisfait pleinement ses habitants. Les sérïphiens ne quittent jamais leur île et les seules embarcations qu'ils possèdent sont des bateaux de pêche qui restent cantonnés aux chenaux riches en poissons. Pour eux l'extérieur est une contrée de barbares pleine de dangers. Ils sont bien mieux chez eux et ils y restent. Cela n'empêche pas les gens de Sérïphi d'avoir un grand cœur, ils n'hésitent pas à venir en aide à des naufragés et à les soigner avant de leur donner les moyens de quitter leur île. Quelques fois cela eu des conséquences fâcheuses, mais la puissance des druides alliée au courage des chasseurs a toujours permis de résoudre de telles situations.

VACANCES FORCÉES

Recueillis par les sérïphiens les personnages sont soignés et nourris. Les habitants du cru les perçoivent comme des barbares mais cela n'empêche pas les traiter avec égard. Une fois que les naufragés se sont reposés et que leurs blessures les plus graves sont soignées on leur annonce que la Prêtresse-Reine veut les voir.

La rencontre a lieu le soir et est typique des cérémonies officielles de Sérïphi. Les personnages sont menés à la salle des cérémonies du palais, une salle tout en marbre, avec fronton et colonnades dont les murs sont percés de nombreuses ouvertures donnant sur le parc. Au bout de la salle se trouve une estrade protégée par plusieurs épaisseurs de rideaux fait d'un tissu presque transparent. Une fois que tous les visiteurs sont installés le silence se fait et on aperçoit en ombre chinoise une haute silhouette féminine en robe et capuchon traverser l'estrade et venir s'asseoir sur le trône.

Les rideaux s'ouvrent alors et la femme sur le trône rabat son capuchon en arrière signalant ainsi que l'entrevue commence.

La Prêtresse-Reine est une femme impressionnante aux longs cheveux blonds dorés qui détonnent avec les chevelures sombres des sériphiens. Elle est dotée d'un fort charisme et se comporte avec fermeté sans jamais se départir d'une grande amabilité. Son trône est tout aussi impressionnant qu'elle. Ce siège à haut dossier est sculpté dans un bois précieux de couleur claire qui donne l'impression d'être marbré. Les arabesques qui l'ornent sont rehaussés d'or et d'argent et quelques pierres précieuses vertes et bleus viennent compléter l'ensemble. Les PJ ne s'en apercevront pas à ce moment là mais, dès qu'elle pose ses yeux sur le trône, Clarisse rate lamentablement son jet de sauvegarde contre la cupidité. Sans penser aux conséquences (comme souvent chez elle), elle décide qu'elle ne repartira pas de l'île sans le trône.

La Prêtresse-Reine fait raconter aux personnages les conditions de leur naufrage. Elle les fait ensuite parler d'eux, cherchant par là même à cerner un peu mieux ces visiteurs inattendus. Finalement elle décrète que les étrangers seront les hôtes de son palais le temps que les artisans du port remettent en état un vieux bateau de pêche qui sera donné aux naufragés afin qu'il puisse rejoindre leur monde. A la connaissance des personnages, l'île la plus proche est Gorode qui dérive à moins d'une semaine de Sériphi.

Le bateau promis par les sériphiens prendra une dizaine de jours à être préparé. Pendant cette période les naufragés logent dans de petits pavillons des jardins du palais, cela évite qu'ils se mêlent trop aux habitants. On ne les séquestre pas mais lorsqu'ils souhaitent sortir se promener ils le font accompagnés de Loktar, un druide nain d'un certain âge qui est habituellement chargé de l'entretien des jardins du palais. Cela peut être une bonne opportunité pour les personnages de sympathiser avec lui.

Dans la mesure du possible il serait utile que les PJ en arrivent à apprécier l'île et ses habitants.

LE VOL DU TRÔNE : MISSION

Bon, les vacances ne pouvaient pas durer éternellement. Un soir les druides annoncent que le bateau promis est en mesure de prendre la mer mais qu'il reste un peu d'approvisionnement à faire. D'ici quelques jours ils pourront donc retourner dans le monde extérieur, peuplé de barbares.

Malheureusement le lendemain les PJ sont tirés de leur sommeil par un certain remue-ménage. Les druides et les notables de la ville sont sur les dents car le trône de la Prêtresse-Reine a disparu dans le courant de la nuit. Rapidement on s'aperçoit que Clarisse et les deux autres naufragés ont également disparus, tout comme le petit voilier. Coïncidence ? On peut rêver.

Le fait qu'ils soient encore sur l'île alors que leurs compagnons d'infortune ont disparus plaide en faveur des personnages. Si, en plus, ils ont fait l'effort de s'intégrer ou ont tissé des relations amicales avec certains PNJ on croira d'autant plus facilement qu'ils n'ont rien à voir avec cette sinistre affaire.

Il est évident qu'il va falloir récupérer le trône à tout prix, il est un élément fondamental de la vie rituelle de l'île. C'est donc dans la salle des cérémonies mais en l'absence de la Prêtresse-Reine que des représentants de l'île demanderont aux PJ de leur ramener le trône au plus vite. Certains personnages sont suffisamment altruistes pour accepter de faire cela sans être rémunérés mais ce n'est pas le cas de tous. Au MJ de moduler la récompense offerte par Sériphi en fonction de ses personnages. L'île a peu de métal précieux mais peut offrir des bijoux, des pierres précieuses, voire quelques objets magiques créés par les druides.

S'il en sent le besoin le MJ peut faire accompagner les personnages d'un druide ou d'un chasseur sériphien suffisamment aventureux pour vouloir tenter le voyage. Un tel PNJ pourra servir de pense-bête aux joueurs, leur rappelant régulièrement l'urgence de leur mission. L'absence du trône fait qu'une bonne partie des cérémonies officielles ne peuvent pas avoir lieu.

Voilà, il est l'heure de se mettre en chasse.



La Prêtresse-Reine

LES SECRETS DU TRÔNE

Le trône de la Prêtresse-Reine de Sérîphi est un objet magique des plus pratiques pour un dirigeant.

Il dispose des pouvoirs suivants qui s'appliquent à la personne qui s'y assoit.

- Un bonus de +6 au Charisme (maximum de 22).
- Altération d'apparence : la peau prend une jolie teinte bronzée et les cheveux se transforment en une chevelure dorée des plus impressionnantes, quelque soit leur forme ou leur couleur d'origine (ça marche même sur les chauves).
- La voix de celui qui est assis sur le trône est parfaitement audible jusqu'à une portée de 50m (ou dans les limites de la pièce où se trouve le trône), et ce quelles que soient les conditions de bruit. Ce pouvoir surpasse même un sort de silence.

Si ce trône est tellement important pour la Prêtresse-Reine de Sérîphi c'est qu'il lui permet de cacher à son peuple sa nature de ... méduse.

Depuis plusieurs siècles Sérîphi est dirigée de mère en fille par des méduses d'alignement neutre. La Prêtresse-Reine vit recluse dans de somptueux appartements au fond du palais en compagnie de serviteurs fidèles qui ne quittent jamais l'endroit. Elle n'apparaît en public qu'assise sur le trône qui lui permet de masquer sa véritable apparence.

La Prêtresse-Reine est druidesse et est effectivement garante de la grande fertilité de l'île. Deux fois par an elle se livre à une cérémonie solitaire dans le secret d'une caverne située sous le palais. Dans cette caverne affleurent les racines d'une plante vivante titanesque qui est une extension de l'île elle-même.

Lors de ces cérémonies la Prêtresse-Reine sacrifie à la plante un être vivant choisi parmi ses serviteurs. Ce sacrifice rituel garantit la fertilité et la sécurité de l'île. L'absence du trône ne remet pas ces cérémonies en cause, mais si la Prêtresse-Reine ne peut plus se montrer à ses sujets on risque tôt ou tard de s'apercevoir de sa vraie nature, qui n'a rien de rassurante au premier abord.

PREMIÈRE DÉCONVENUE

La situation est urgente, donc les notables de Sérîphi n'hésitent pas, cette fois-ci, à se séparer d'un bateau de pêche en parfait état pour permettre aux PJ de partir en chasse.

Nos héros quittent donc Sérîphi à bord d'un petit voilier, avec des vivres pour une semaine.

La seule direction connue des personnages est celle de Gorode. C'est l'île la plus proche et la seule que les voleurs puissent atteindre avec leur petite embarcation sans risquer de mourir de faim.

Coup de bol, après quelques heures de navigation les PJ aperçoivent la voile de l'autre embarcation sérîphienne. Ils sont en train de la rattraper. Rapidement il devient évident que cela est dû au fait que l'autre voilier est à la dérive. Un personnage doté d'une longue-vue pourra constater qu'il y a une silhouette attachée au mat.

Alors qu'ils se dirigent vers le voilier pour tirer la situation au clair les personnages voient sortir de l'eau deux tortues géantes servant de monture à une vingtaine de merbolds excités. Ces charmantes bestioles ont la ferme intention de piller le voilier en perdition et de se récupérer un beau cuissot de marin pour leur repas du soir. Vu leurs niveaux les personnages ne devraient pas avoir de mal à se débarrasser de leurs adversaires, la difficulté principale du combat sera d'arriver à se battre dans l'espace restreint des barques avec des merbolds qui, eux, disposent d'une meilleure marge de manœuvre et, surtout, de les empêcher de tuer Gardim et Teddy tout deux inconscients et attachés dans le voilier.

Pendant le combat les merbolds pourront tenter les manœuvres suivantes :

- Tenter de faire passer les personnages trop chargés par dessus bord, quitte à s'y mettre à plusieurs.
- Plonger à l'eau afin de donner l'impression de fuir pour mieux aller prendre les personnages à revers en passant sous la barque.

Les pillards merbolds

- 1 chef merbold, guerrier niv.2, armé d'une demi-pique (+1, dégâts 1d6-2)
PdV : 15, Initiative +4
Dons : Arme de prédilection (demi-pique), Science de l'initiative
- 1 lieutenant merbold, guerrier niv.2, armé d'une arbalète marine (+3, dégâts 1d6) et d'une dague
PdV : 15
Dons : Tir à bout portant, Tir de précision
- 17 pillards merbolds - 10 armés de demi-piques, 7 armés d'arbalète marine et de dagues.
- 2 tortues géantes de monte (Animal de taille TG)
Ne combattent pas, mais peuvent servir de bélier improvisé pour les merbolds.
Tout coup atteignant la tortue risque de la faire paniquer et plonger (1 chance sur 2)
CA : 11 = 10 +4 (taille) +5 (naturelle)

- Utiliser une tortue géante pour faire tenter de faire chavirer un voilier.

Une fois le combat terminé les PJ peuvent réanimer et soigner les deux ex-naufragés. Ils ont de toute évidence été salement passés à tabac. Il sera assez facile de leur convaincre d'expliquer ce qui s'est passé.

Peu de temps après avoir quitté les abords de Sériphi leur voilier s'est à nouveau retrouvé sur la route de la Tripaille des Récifs et de son irascible capitaine. A la vue du trône le gno gre sut qu'il avait gagné sa journée, ce petit voilier insignifiant lui livrait un véritable trésor.

Il avait l'intention de faire massacrer les trois infortunés marins, mais Clarisse sut faire jouer ses charmes. Elle réussit à obtenir que ses camarades soient juste abandonnés sans vivre attachés dans leur voilier et elle emmenée pour servir de « chauffe-lit » au capitaine Charlass qu'elle avait un peu trop bien séduit.

D'après ce que Gadrim et Teddy pourront dire aux personnages la Tripaille des Récifs s'apprêtait à faire route vers Kargir pour revendre le fruit de ses rapines. Le trône que les PJ recherche est donc maintenant en route vers l'île des libres-(quoique ce soit) à bord d'un bateau pirate des moins recommandables.

Pour rejoindre Kargir les PJ vont devoir d'abord passer par Gorode afin de refaire des réserves ainsi que pour demander le chemin de Kargir. A partir de Gorode il faudra un peu moins de vingt jours de navigation pour rejoindre leur objectif. Le MJ peut profiter de ce voyage pour faire visiter quelques îles à ses joueurs et leur faire vivre quelques péripéties supplémentaires.

KARGIR : AVEZ-VOUS VU CE GNOGRE ?

Arriver dans le port de Kargir n'est pas particulièrement difficile, les pirates qui voguent dans cette zone sont surtout là pour venir se reposer, s'amuser et revendre leur butin. Par contre une fois à quai il faut apprendre à manœuvrer au sein de populations de pirates de toutes races, avinés et bagarreurs. Sans parler des petits truands locaux qui vivent aux crochets des pirates, des prostituées, des mendiants et autres magouilleurs.

Pendant tout le temps qu'ils passent sur l'île n'hésitez pas à provoquer de petites rencontres plus ou moins animées entre les PJ et des résidents de l'île.

- Bagarre de pirates dans une auberge ou dans la rue.
- Pirate trop aviné prenant un personnage féminin pour une prostituée et n'acceptant pas qu'on lui dise 'non'.
- pickpocket prenant les personnages pour cibles, avec possibilité de poursuite effrénée sur les passerelles de la Félure.
- Capitaine pirate en déveine qui tente de se reconstituer un équipage et qui pense que les personnages seraient un bon ajout.

Le but des personnages est de retrouver la trace de la Tripaille des Récifs et de découvrir s'ils ont encore le trône à bord où s'ils l'ont déjà revendu.

Chercher la Tripaille des Récifs dans le port n'est pas une mince affaire vu le nombre de bateaux pirates qui s'entassaient dans le quai, d'autant plus que le bateau n'est plus là. Demandez un jet de Renseignement aux joueurs. Pour un jet supérieur à 20 il faut un peu moins d'une heure pour obtenir l'information.

Pour un résultat entre 10 et 19 la recherche prend un peu plus de 2 heures, et en dessous de 10 les PJs passent 4 heures à tourner en rond avant d'avoir la certitude que la Tripaille est déjà repartie. Heureusement en apprenant cela les PJ obtiennent un autre renseignement : plusieurs kobolds de l'équipage de Charlass sont restés à Kargir pour régler des affaires de familles.

Remarque : si vous voulez faire tourner vos joueurs en bourrique, considérez qu'existent les bateaux pirates suivants : la Tripaille des Rochers, la Tripaille des Embruns, la Tripaille d'Ogremont (équipage entièrement ogre) et la Tripaille des Mers. Et bien entendu on en parle souvent en disant « La Tripaille », d'où confusion.

Leurs recherches mèneront les personnages d'auberges minables en rades sordides, jusqu'à atteindre « Le bas de plafond ». Cette sale auberge, basse de plafond justement, est un repère pour poivrots bolds ; principalement des kobolds mais on y croise aussi quelques merbolds et potentiellement un capitaine pirate Glaubold que tous évitent, sauf les membres de son équipage. On y trouve aussi des gnomes peu recommandables et des prostituées goblins.

Dans ce véritable coupe-gorge il va falloir faire preuve de diplomatie, de prudence ou carrément avoir une plus grande gueule que tout le monde. Laissez les joueurs galérer un peu, graisser la patte de quelques kobolds et en menacer d'autres avant de trouver la trace de Toek et Gilf, deux des kobolds de la Tripaille des Récifs, qui sont justement en train de mener de petites magouilles avec un gnome à l'air louche nommé Gaetion Turbulle. Selon la manière dont les personnages s'y prennent cela peut se passer relativement calmement ou dégénérer en bagarre d'auberge ou en course poursuite dans les rues et passerelles de Kargir.

Une fois que les PJ ont mis la main sur les kobolds ils pourront leur soutirer les informations suivantes : la Tripaille des Récifs est partie vers sa planque habituelle ; le trône et Clarisse sont encore à son bord. Le capitaine c'est entiché des deux et ne souhaite plus les. Globalement il se trouve très bien sur l'une comme sur l'autre. Les kobolds finiront par lâcher les informations concernant l'emplacement de la planque de Charlass. C'est une question de quatre jours de navigation pour s'y rendre.

L'ÎLE DE CHARLASS : DEUXIÈME DÉCONVENUE

La planque de Charlass est un petit îlot en partie couvert d'un bois. La Tripaille des Récifs ainsi qu'un voilier plus petit et rapide mouillent dans la seule crique du lieu. Quatre baraques de bois à l'air sordide servent de résidence aux membres d'équipage ainsi qu'à quelques habitants permanents : d'anciens membres de l'équipage de Charlass maintenant trop amochés pour naviguer.

Il y a là une trentaine de pirates humains et autant de kobolds. Individuellement ils ne font pas le poids fasse aux PJ mais vu leur nombre une attaque frontale serait une mauvaise idée. Surtout si on ajoute à ce nombre Charlass lui-même, son homme de main (un ogre bossu et stupide nommé la Tonne) ainsi que ses deux lieutenants.

Les PJ arrivent en vu de l'îlot en début de soirée alors que les pirates commencent à faire la nouba, comme tous les soirs. Fournissez aux joueurs le plan de l'île et laissez les organiser leur infiltration.

Pendant que les personnages préparent leur intervention un autre navire s'est approché de l'îlot et se prépare à mener une attaque. Il s'agit de la Pâle Princesse Morbide, un navire de guerre aenokien dirigé par l'opportuniste capitaine Vilmion. Charlass Front Bas a par le passé attaqué des bateaux aenokien et Vilmion a juré de le lui faire payer. Il a fini par trouver la cache de la Tripaille des Récifs et s'apprête à faire subir au pirate la pire humiliation qui soit : lui voler son navire. Malheureusement pour les personnages le trône n'a pas été amené à terre et se trouve dans la cabine de Charlass. Clarisse s'y trouve également. Le gnogre se la réserve. Elle lui a sorti le grand jeu de la séduction et il ne supporte pas l'idée de la partager avec ses pirates.

Les PJ et les aenokiens vont donc mener leur opération en même temps et cela va provoquer un joyeux chaos. Au final les aenokiens vont s'enfuir avec la Tripaille des Récifs à bord duquel se trouve encore le trône.

LE PLAN DE BATAILLE DE VILMION

Il envoie un contingent de soldat aborder l'île discrètement afin d'attaquer les pirates pendant qu'ils font la fête. Ils lancent des torches sur les baraques et attirent leurs adversaires dans les bois pour une petite partie de cache-cache sanglante.

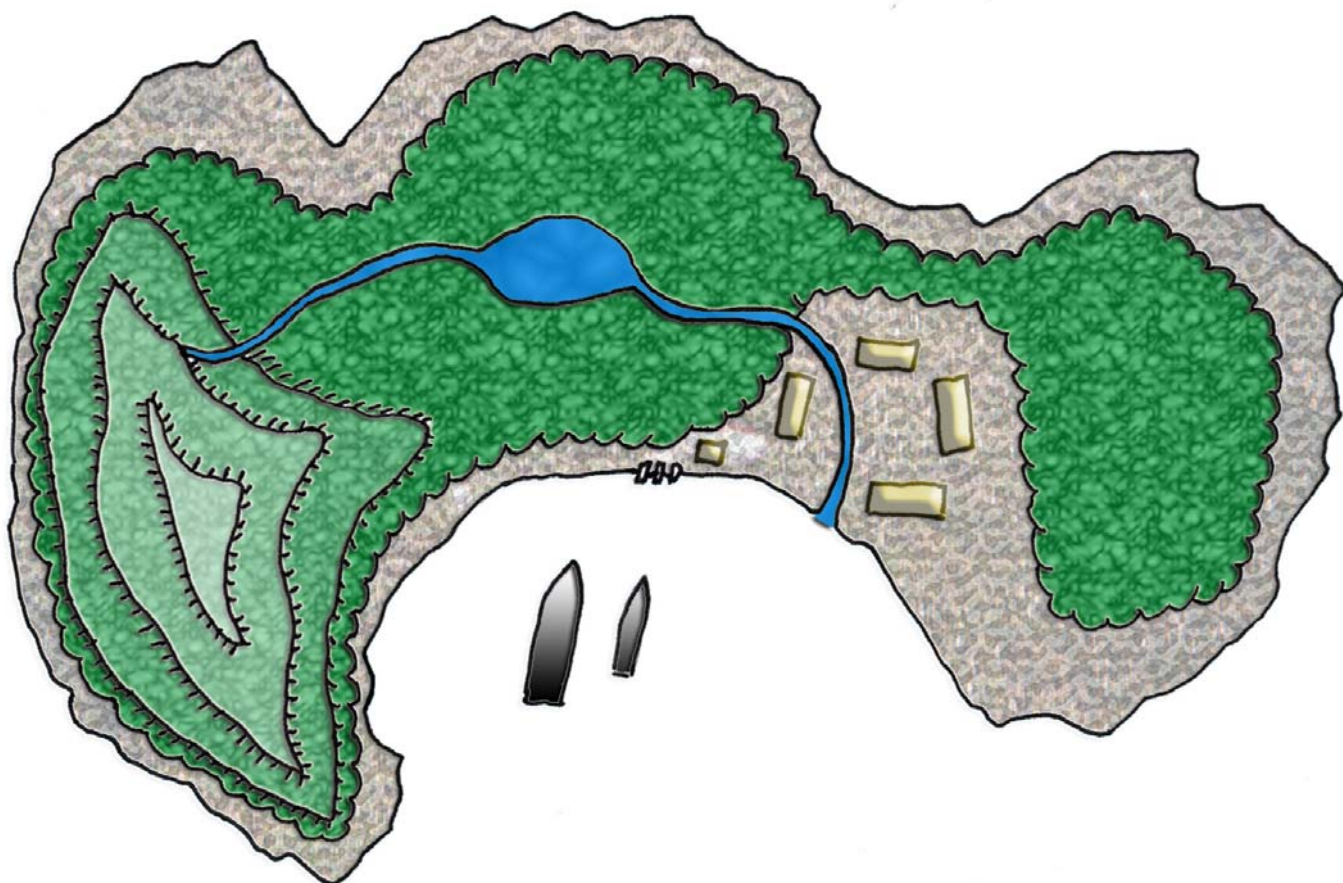
Pendant ce temps Vilmion et un petit groupe de marins abordent discrètement la Tripaille des Récifs, massacrent les quelques pirates à bord et entreprennent de mettre les voiles.

Modifiez ce plan à votre convenance et adaptez votre narration pour vous assurer que Vilmion et ses hommes réussissent à s'enfuir avec le bateau de Charlass (à moins que vous ne vouliez conclure la chasse au trône à ce moment de la partie).

Dans toute cette cohue il est possible que les personnages se retrouvent à croiser le fer avec Charlass et la Tonne, ainsi qu'avec des soldats aenokiens et des pirates.

Si au moment où il devient évident que la Tripaille est en train d'être volée Charlass est encore en vie il se répandra en insultes envers les aenokiens et cherchera promptement à s'allier aux PJ pour récupérer son bateau, son trône et sa 'poulette'.

Qu'il y ait alliance ou combat à mort relève du choix de vos joueurs. La présence de Charlass à leur côté pourrait être un atout, même s'il est évident que plus tard dans le scénario il faudra régler un problème tout simple : il n'y a qu'un seul trône et plusieurs personnes le veulent.



Une des choses que Charlass pourra indiquer à ses nouveaux alliés est le chemin d'Aenokia. L'île n'est pas trop loin, il suffira de 6 jours de navigations pour l'atteindre.

AENOKIA : ÎLE GOTHIQUE

On entre ici dans une partie ouverte du scénario. Il est difficile d'anticiper la manière dont les joueurs vont se comporter à Aenokia et comment ils vont manœuvrer pour tenter de récupérer le trône. Ils peuvent tout aussi bien arriver au vu et au su de tous et se la jouer au bluff ou bien accoster dans un coin tranquille et s'infiltrer discrètement dans la ville. Les deux méthodes sont valides.

Reportez vous à la description de l'île dans l'article Carnet de Route ainsi qu'à vos propres parties de Vampire ou vos visionnages du Bal des Vampire pour gérer les scènes sur l'île d'Aenokia.

D'une manière comme d'une autre les PJ finiront par apprendre qu'un bal va avoir lieu à la cours du Prince Rafaelio en l'honneur du capitaine Vilmion.

A cette occasion les prises du capitaine seront présentées aux « vampires » de la cité et vendues aux enchères. Il va donc falloir que les personnages s'introduisent dans la palais, soit comme invités, soit comme des voleurs. Pour cette seconde solution les personnages pourraient obtenir l'aide d'anarchistes, en échange d'un coup de main pour provoquer une révolution dans la ville.

BAL CHEZ LES VAMPIRES

Le bal a lieu dans le palais princier de la ville, un imposant bâtiment d'architecture outrageusement gothique. Une grande partie des 'vampires' de bonne famille de Corazia sont présents, vêtus de leurs plus beaux atours.

Vilmion, n'a pas que des amis dans la société 'vampirique' de Corazia. S'ils ont réussis à se faire inviter à la soirée il sera donc possible aux personnages de se trouver des alliés prêts à nuire au capitaine.

- Hélène la Cruelle (une Grantartiste), la shérif de Corazia qui n'aime pas la popularité dont jouit actuellement Vilmion qu'elle considère comme un rival.

- Docte Dimitri (un Fou), capitaine du bateau La Noyée Hystérique. C'est un rival de Vilmion et il est suffisamment dérangé dans sa tête pour être prêt à apporter son soutien à un coup d'éclat contre Vilmion.

- Sire Stirvus (un Hautseigneur), l'ambassadeur de la principauté d'Ardecht à qui l'idée d'un peu de chaos dans le bel ordonnancement des soirées du Prince Rafaelio ne serait pas pour déplaire.

- Philio Laurentis (un Grantartiste), le fils du chambellan du Prince, Albierto Laurentis. Ce jeune homme a des sympathies envers les anarchistes et pourrait donner accès aux PJ à des zones du palais qui leur seraient normalement interdites. Il n'aime pas Vilmion, mais sans grande raison particulière. Il le trouve juste détestable.

Si les PJ ont opté pour l'option infiltration et qu'ils sont entrés en contact avec les anarchistes ils pourront être accompagnés de deux Brutes, Plao le Borgne et Amélita, tous deux habitués des infiltrations dans le château des Grantartistes.

Voilà le déroulement normal de la soirée. Adaptez le en fonction de la manière et du moment où vos joueurs commenceront à faire des leurs.

- Arrivée des invités à la tombée de la nuit. Il attendent dans une grande salle d'accueil tout en discutant entre eux.

- Une fois que le prince est prêt les invités entrent dans la grande salle de bal et vont, les uns après les autres présenter leurs respects au Prince. C'est à ce moment que les nouveaux venus se présentent officiellement au seigneur des lieux.

- Une fois les présentations faites le Prince fait venir Vilmion près de lui afin de faire son éloge et d'expliquer que la soirée est en l'honneur de ses récentes réussites. Il déclare ensuite la soirée ouverte.

- Certaines personnes vont danser, d'autres se retrouvent près du buffet où l'on sert un bon nombre de boissons à base de sang. D'autres encore se cherchent des coins tranquilles pour pouvoir comploter tranquillement. Une étrange tradition veut que même les complots les plus graves se discutent pendant les soirées du Prince, même s'il s'agit de comploter contre lui.



- Une heure après le début de la soirée la vente aux enchères commence. Le capitaine Vilmion est appelé par le Prince pour mener la chose.

Vilmion commence par exhiber le trône et explique qu'en vassal loyal et aimant, il fait cadeau de ce somptueux trône précieux à son suzerain. Rafaelio est satisfait du présent et le fait porter dans ses appartements après avoir remercié Vilmion.

- Vilmion mène les enchères des objets précieux ramenés dans les cale de la Pâle Princesse Morbide. Cela prend encore un peu plus d'une heure.

- Ensuite le bal reprend : on danse, on boit, on complotte ; le tout de manière un peu plus maladroite qu'avant compte tenu des quantités de sang alcoolisé déjà ingurgitées.

- La salle se vide petit à petit. Le Prince quitte le bal un peu avant minuit, mais des irréductibles créatures de la nuit restent faire la fête jusqu'à l'aube sous l'œil attentifs des gardes du palais.

Après avoir quitté le bal le Prince vaque à quelques occupations politiques : réunion secrète avec un espion infiltré chez les anarchistes, réunion avec son espion à Adercht, rencontre avec sa maîtresse (qui est une espionne des Thaumaturges, mais il s'en doute), travail dans son atelier de sculpture (mais en ce moment il manque d'inspiration).

Il rentre enfin dans ses appartements un peu avant l'aube. Il s'intéresse quelques instants au trône et constate ses capacités magiques. Cela lui laisse un sentiment mitigé. L'aura de puissance qu'il ressent en s'asseyant dessus est intéressante, mais l'idée de se retrouvé blond et bronzé devant ses sujets ne lui plaît pas particulièrement ; c'est particulièrement inadapté pour un prince vampire qui se respecte.

Aux premières lueurs d'une aube blafarde le Prince rejoint son cercueil pour y prendre une journée de repos bien méritée.

QUELQUES IDÉES POUR RÉCUPÉRER LE TRÔNE

S'introduire dans les appartements du Prince et subtiliser le trône. Il faudra ensuite prendre la fuite avec l'encombrant objet, ce qui peut être fait en volant une calèche. Cela à le mérite de pouvoir provoquer à une sympathique poursuite dans les rues pavées de la ville avec des gardes 'vampires' à cheval lancés au galop derrière la calèche.

Aider les anarchistes à lancer une attaque contre 'la société des vampires décadents de cette île' et profiter du chaos pour voler le trône. La poursuite en calèche reste une option possible en l'occurrence.

Aller parler franchement au Prince, lui expliquer la situation et demander la restitution du trône. Mine de rien ça marche. Les personnages se retrouveront dans le salon privé du Prince, sous la surveillance d'Hélène la Cruelle et de quelques gardes.

Le Prince expliquera qu'il est tout disposé à restituer le trône à Sérîphi en échange d'un tribut annuel de cinq jeunes gens. Bien entendu de telles conditions ne peuvent être acceptées que par des dignitaires de Sérîphi, ce qui impliquerait un long aller-retour.

Si les joueurs retournent à Sérîphi avec cette proposition la Prêtresse-Reine fera savoir pas la bouche de ses druides qu'elle refuse. Une opération de récupération un peu plus musclée devra alors être menée. Cette fois ci les joueurs disposeront de l'aide de plusieurs druides et chasseurs sérîphiens.

Si les joueurs refusent d'accepter un tel marché l'option baston reste valable. Cela promet d'être chaud mais distrayant. Dès que le combat deviendra un peu sanglant le prince utilisera un sort de forme gazeuse pour s'échapper de la mêlée. Il va maintenant falloir s'emparer du trône et mettre les voiles après avoir tombé les derniers gardes du prince. A partir de là sortir du château se transformera en une joyeuse course. Il est possible que des anarchistes interviennent pour aider ces étrangers qui causent des soucis au Prince.

Et Clarisse dans tout ça ? Forte de ses talents d'adaptation mademoiselle Bonnaventure a réussi à se faire bien voir de Vilmion et elle assistera à la soirée habillée en vampire. Elle en a même le teint pâle et les dents pointues grâce à un sort de changement d'apparence (de quoi inquiéter des personnages qui n'auraient pas encore repéré la supercherie des 'vampires' d'Aenokia).

Aux joueurs de voir se qu'ils souhaitent faire d'elle. Le MJ peut l'utiliser comme joker pour faire basculer une situation dans un sens ou d'en l'autre. Soit elle aidera les joueurs à un moment opportun (si les choses vont mal) soit elle ira prévenir le capitaine Vilmion (si les choses vont trop bien).

Charlass, s'il a accompagné les PJ, est un autre facteur de chaos total assez pratique pour le MJ. Non seulement il tentera de blouser les joueurs à la fin pour récupérer le trône mais en plus il risque également de péter les plombs pendant les scènes au palais et voudra aller faire la peau à Vilmion en plein milieu de la salle de bal. Mine de rien ça peut faire une bonne diversion.

Au final il y a fort à parier que les personnages quittent Aenokia en quatrième vitesse avec le trône et plein de nouveaux ennemis. Il ne leur reste plus qu'à finir de régler leurs comptes avec Charlass s'il est encore là et de reprendre la route de Sérîphi.

RETOUR À SÉRÎPHI : DILEMME ?

Lorsque les personnages reviennent à Sérîphi avec le trône ils seront accueillis comme des héros et on organisera une grande fête pour célébrer le retour de l'objet sacré. Une cérémonie présidée par la Prêtresse-Reine aura lieu pendant laquelle les PJ recevront leur récompense et se verront proposer de devenir résidents permanents de l'île. Après tout c'est un endroit des plus agréables. Mais bon on les connaît les personnages... A la première occasion ils repartiront à l'aventure.

Un PJ, c'est facilement paranoïaque aussi. Si vos joueurs ont vu fonctionner le trône il est possible qu'ils se posent des questions sur l'identité de la Prêtresse-Reine.

S'ils veulent enquêter la dessus il va falloir marcher sur des œufs car toute la population est particulièrement fidèle à sa Prêtresse-Reine et ne comprendrait pas que l'on puisse fouiner autour d'elle. Le mystère qui l'entoure est, pour ainsi dire, institutionnel.

La zone du palais où vit la Prêtresse-Reine est interdite d'accès. A l'intérieur de ses appartements elle est servie par des personnes qu'elle a elle-même choisies parmi les serviteurs du palais en fonction de leur loyauté infaillible. Ces serviteurs ne quittent plus les appartements de leur maîtresse. Ils la connaissent sous son vrai jour mais cela ne change en rien la vénération qu'ils ont pour elle.

Si les personnages finissent par s'introduire dans les appartements de la Prêtresse-Reine ou s'ils arrivent à découvrir le lieu secret où se déroulent les cérémonies de la fertilité,

Zélonia commencera par tenter de négocier avec eux. Elle est clairement dévouée au bien-être de l'île, comme toutes ses ancêtres qui se sont succédées dans ce rôle de Prêtresse-Reine et elle tentera de leur faire comprendre que sans le trône et tous ces mystères elle ne pourrait pas diriger l'île comme elle le fait.

Si elle peut l'éviter elle n'évoquera pas les sacrifices humains, n'étant pas sûre de la manière dont les personnages y réagiraient. Cependant si elle a été surprise en pleine cérémonie elle expliquera en détails aux PJ le pourquoi de ces sacrifices : la vie offerte à la plante assure le bien-être de toute la communauté. Les sacrifiés sont toujours des serviteurs de Zélonia et leur loyauté envers elle et l'île est telle qu'ils acceptent de faire don de leur vie sans hésiter.

S'ils ne passent pas par la case négociation et décident de combattre la méduse la confrontation risque d'être assez dure ; Zélonia n'hésitera pas à utiliser sa pleine puissance pour préserver son île. Il peut être intéressant de voir comment les PJ géreront une telle situation. S'ils découvrent les secrets de la méduse ou qu'ils la tuent, ils tiendront dans le creux de leur main l'avenir de l'île. A eux de voir ce qu'il en feront.



PNJs : Les naufragés



CLARISSE BONNAVENTURE, AVENTURIÈRE.

Des cheveux châtain-blonds en désordre, un visage candide constellé de taches de rousseurs et de grands yeux bleus innocents. On donnerait à Clarisse Bonnaventure le bon dieu sans confession. Et pourtant cette fille n'a aucune scrupule, une cupidité exacerbée ainsi qu'un grand talent pour l'improvisation. Cela lui est en général très utile vu qu'elle rate rarement une occasion de se mettre dans les ennuis jusqu'au cou.

Humaine, CN, Magicienne (enchanteresse) / Roublarde 4 / 2

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

PV 27, Init +1, VD 10m

Re +5, Vig +2(+4 avec le familier), Vo : +5

CA : 15/16 = 10 +2 (Naturelle) +1 (De) +2 (armure de cuir) +1 (Esquive)

Attaque : épée courte +3 (dégâts 1d6, critique 19-20, x2)

Fronde +6 (dégâts 1d4, critique x2)

Dons : Ecriture de parchemins, Ecole renforcée (Enchantement), Esquive, Gros bras à la pelle, Maîtrise des sorts (MS)

Capacités spéciales : Attaque sournoise +1d6, Evasion

Compétences : Bluff +12, Concentration +5, Connaissance (Mystères) +9, Connaissance (Archipels) +7, Connaissance (Histoire) +7, Connaissance des sorts +9, Diplomatie +7, Discrétion +2, Estimation +7, Fouille +5, Natation +3, Profession (marin) +2, Psychologie +9, Renseignement +8

Langages : commun, elfique, gnome, orque

Sorts par jour : Niv0 : 4+1, Niv1 : 4+1, Niv2 : 3+1

Sorts disponibles

Niv1 : Bouclier, Charme personne (MS), Compréhension des langages, Détection des passages secrets, Hypnose (MS), Identification, Sommeil, Verrouillage

Niv2 : Modification d'apparence, Localisation d'objets, Motif hypnotique, Rire hideux de Tasha (MS)

Ecole interdite : évocation

Équipement : une armure de cuir de maître, une amulette d'armure naturelle +2, une fronde +1, une potion de respiration aquatique et deux parchemins (sommeil et verrouillage; lancés au niveau 4)

Familier : un rat blanc nommé Gus

TEDDY LONGUES MAINS, AVENTURIER

Ce demi-elfe d'aspect taciturne n'a jamais réussi à se sentir à l'aise quelque part plus d'un mois. Il passe donc son temps à courir les Archipels à la recherche de sensations fortes.

Demi-elfe, CN, Roublard 2

GARDIM, MARIN À BORD DE L'ÉTOILE DE FER

Solide gaillard à l'esprit un peu lent, depuis le naufrage de l'Étoile de Fer Gardim ne sait pas ce qu'il va devenir. Clarisse a su trouver les mots justes pour le gagner à sa cause.

Humain, CN, Guerrier 2



PNJ : La prêtresse Reine

Méduse, N, Druidesse 8

PV 73, Init +6, VD 10m

CA : 15 = 10 +2 (De) +3 (naturelle)

Fo 10, De 15, Co 12, In 12, Sa 14, Ch 16

Re +12, Vig +12 Vo +16

Attaque : Arc long +16/+11/+6, dégâts 1d8 (critique x3) ou

Demi-pique +13/+8/+3, dégâts 1d6+1+1d6 électricité (critique x3, +2d10 électricité)

Et serpents +7, dégâts 1d4 + poison

Attaques spéciale : regard pétrifiant, poison.

Capacités spéciales : Vision dans le noir, capacités de druide

Dons : Botte secrète (serpents), Préparation de potions, Science de l'initiative, Talent (Diplomatie), Tir à bout portant, Tir précis

Compétences : Bluff +10, Concentration +7, Connaissance (Nature) +8, Connaissance des sorts +5, Détection +9, Déguisement +10, Déplacement silencieux +8, Diplomatie +12, Empathie avec les animaux +7, Intimidation +5, Natation +3, Premiers secours +5, Sens de la nature +10

Sorts par jour : Niv0 : 6, Niv1 : 5, Niv2 : 4, Niv3 : 3, Niv4 : 2

Niv0 : Assistance divine x2, Détection de la magie, Lumière, Résistance

Niv1 : Brume de dissimulation, Enchevêtrement, Endurance aux énergies destructives, Morsure magique, Soins légers

Niv2 : charme-personne ou animal, Communication avec les animaux, Forme d'arbre, Nuée grouillante

Niv3 : Convocation d'alliés naturels III, Fusion dans la pierre, Soins modérés

Niv4 : Dissipation de la magie, Scrutation

Equipement : Manteau de cérémonie (cape de résistance +3), arc long avec flèches de maître, demi-pique +1 de foudre intense, une conséquente réserve de potions (à la discrétion du MJ)

PNJs : Les Pirates

CHARLASS FRONT-BAS, CAPITAINE PIRATE (NOTE : C'EST LE PORTRAIT DU CAPITAINE QUI ORNE LA COUVERTURE DE CE NUMERO ...)

S'il existait un « Pirate Magazine » dans les Archipels, Charlass pourrait figurer dans l'article consacré au Top 10 des pirates les plus répugnants et vulgaires. Il est sale, cruel, lubrique, cupide et a élevé la vulgarité orale vers des sommets insoupçonnés.

Gnogle, NM, Roublard / Pirate Libre-Kargirien 5 / 2

PV 60, Init +1, VD 10m

CA : 17 = 10 +2 (Naturelle) +1 (De) +5 (cuir +2)

Fo 17, De 13, Co 18, In 10, Sa 13, Ch 10

Re +8, Vig +10, Vo : +5

Attaque : sabre d'abordage lourd (épée longue) +9, dégâts : 1d8+3 (critique 19-20 / x2) ou

Sabre d'abordage lourd +7, dégâts : 1d8+3 (critique 19-20 / x2) + machette (épée courte) +6, dégâts : 1d6+1 (critique 19-20 / x2)

Dons : Attaque en puissance, Souplesse du serpent, Vigueur surhumaine

Capacités spéciales : Attaque sournoise +3d6, Carte au trésor, Combat à deux armes, Coude agile, Evasion, Esquive instinctive

Compétences : Acrobatie +5, Bluff +8, Détection +4, Equilibre +6, Escalade +6, Estimation +5, Intimidation +10, Langage secret +2, Maîtrise des cordes +5, Natation +9, Profession (marin) +9, Psychologie +3, Perception auditive +3, Renseignement +8, Saut +6, Sens de la nature +4

Equipement : une armure de cuir +2, un sabre d'abordage +1, une potion de souffle de feu, un anneau de nage, un sac de contenance (catégorie 2)

LA TONNE, HOMME DE MAIN OGRE STUPIDE ET BOSSU

L'ogre à tout faire de Charlass. Il est bossu, contrefait et passablement crétin selon les critères de son peuple.

Ogre, CM, Guerrier 3

PV 50, Init -1, VD 10m

CA : 16 = 10 -1 (Taille) +5 (Naturelle) -1 (De) +3 (cuir)

Fo 21, De 8, Co 15, In 4, Sa 10, Ch 7

Re +1, Vig +9, Vo : +2

Attaque : Grande massue +9/+4, dégâts 2d6+7 (critique x2)

Dons : Arme de prédilection (grande massue), Attaque en puissance, Enchaînement.

Compétences : Détection +2, Escalade +6, perception auditive +2, Saut +6

Equipement : Grande massue, une bouteille de «rhum de l'enchanteur» (Force du taureau)



PNJs : Les Aenokiens



VILMION, CAPITAINE DE LA PÂLE PRINCESSE MORBIDE

Le capitaine Vilmion est grand et élancé, le tein cireux et les canines taillées en pointes. Toujours vêtu avec goût il semble avoir un talent certain pour rester classe même au milieu des embruns. Il est arrogant à l'extrême et son orgueil frise la mégalomanie. Un jour, il le sait, il sera prince de Corazia.

LM, Humain, Aristocrate/Guerrier/Roublard 2/2/3

PV 27, Init +7, VD 10m

CA : 18 (19 en utilisant le don d'Esquive) = 10 + 2 (De) + 6 (chemise de maille)

Fo 14, De 14, Co 10, In 14, Sa 11, Ch 13

Re +3, Vi +4, Vo +4

Attaque : Sabre d'abordage (cimenterre) : +8, dégâts 1d6+4 (critique 15-20 / x2) ou

Epée courte : +7, dégâts 1d6 +2, (critique 19-20 / x2) ou

Sabre d'abordage et épée courte +6 / +5

Don : Ambidextrie, Attaque éclair, Combat à deux armes, Esquive, Souplesse du serpent, Science de l'initiative

Capacités spéciales : Attaque sournoise +2d6, Evasion

Compétences : Acrobatie +5, Bluff : +5, Connaissances (Archipels) : +3, Déplacement silencieux +5, Détection, +5, Diplomatie +5, Equilibre +4, Estimation : +5, Intimidation : +10, Natation +2, Psychologie : +6, Renseignements : +4

Equipement : chemise de maille +2, Sabre d'abordage (cimenterre) +1 acéré, chevalière d'argent (anneau de nage)

LE PRINCE RAFAELIO DE CORAZIA

Le prince de Corazia a tout du vampire dandy. Longue chevelure aile de corbeau, teint d'albâtre, voix suave, et la chemise romantique négligemment ouverte sur un torse glabre. Il peut être tour à tour charmeur, hautain ou menaçant. Des habitants d'Aenokia il est l'un de ceux qui maîtrise le mieux l'art d'être un vampire.

Humain, LM, Ensorceleur 8

PV 33, Init +2, VD 10m

CA : 15 = 10 +2 (De) +3 (anneau)

Fo 10, De 14, Co 12, In 16, Sa 12, Ch 18

Re +4, Vig +3 Vo +9

Attaque : rapière +4, dégâts : 1d6 (critique 18-20 / x2)

Dons : Incantation silencieuse, Incantation statique, Talent (Représentation: peinture), Volonté de fer

Compétences : Artisanat (sculpture) +12, Bluff +10, Concentration +10, Connaissance (Mystères) +10, Connaissance des sorts +10, Estimation +7, Intimidation +6, Représentation (poésie) +6

Sorts par jour : Niv0 : 6, Niv1 : 7, Niv2 : 7, Niv3 : 6, Niv4 : 4

Sorts

Niv0 : Détection de la magie, Détection du poison, Lecture de la magie, Manipulation à distance, Ouverture/fermeture, Prestidigitation, Signature magique, Son imaginaire

Niv1 : Armure de mage, Charme-personne, Hypnose, Peur, Rayon affaiblissant

Niv2 : Images miroir, Invisibilité, Nuée grouillante

Niv3 : Baiser du vampire, Forme gazeuse

Niv4 : Métamorphose

Equipement : un anneau d'argent portant le symbole des Grantartiste (protection+3), une canne d'ébène à pommeau d'argent (baguette de dissipation de la magie, 35 charges)

Familier : un corbeau



Selon le capitaine Suikap

par Laurent

« Un merbold enchaîné vous dites ? ... Attendez, vous parlez DU merbold enchaîné là ?! »

La taverne jusqu'ici si bruyante devient brusquement silencieuse. On vit même de nombreux clients faire un geste de conjuration du mauvais œil.

Tous les regards des marins présents convergèrent vers le jeune sot qui avait posé cette question au capitaine Suikap. Celui-ci affolé cracha par terre et se rinça le gosier avec son verre, manquant de s'étouffer.

« Ah malheureux, le merbold enchaîné ! La terreur des mers, le fléau d'Istaïon ! Tel le lapin émergeant des flots, il porte malheur aux équipages qui le voient ! Malheur à la vigie qui le signale, il y perdrait sa virilité ! Eponia, protège-moi du merbold ! »

Le jeune scribe leva un sourcil interrogateur vers le capitaine qui semblait hésiter à continuer de parler, le regard dans le vague. Puis d'un sourire entendu il fit signe au serveur de verser un autre verre à son « ami ».

Le capitaine Suikap vida son nouveau verre d'une traite. Le jeune scribe cacha un sourire malicieux : la « Trirème » était connue pour délier les langues ... et enflammer les sens. Chassant d'un geste de sa plume d'autres idées incongrues qui lui passaient par la tête, dont notamment « comment les marins supportaient leur abstinence forcée pendant leurs voyages maritimes », le jeune homme se concentra sur le récit du capitaine.

« Ah le merbold enchaîné... Moi je ne l'ai jamais croisé, non mais j'ai entendu de la bouche même d'un puissant druide le récit suivant.

Il paraît que sur certaines îles de pêcheurs, il est de coutume d'offrir des présents au Dieu Istaïon pour se protéger de sa colère. Les pêcheurs placent leurs offrandes dans des petits tonneaux qu'ils lestent, et ils les jettent à la mer en des lieux précis. Un soir quelques jeunes pêcheurs avinés décidèrent de défier Istaïon. Ils remplirent un tonneau d'ordures pour les cochons et l'offrirent au dieu !!!

Une semaine passa sans catastrophe notable ... La tempête qui cloua les embarcations à terre n'effraya point les jeunes pêcheurs, ni même les traces étranges de pieds palmés sur la plage, qui pourtant intriguèrent au plus haut point les enfants du village.

Quelle ne fut pas la surprise des pêcheurs lorsqu'ils vinrent offrir leurs présents à Istaïon de trouver en pleine mer une étrange créature écailleuse flottant sur les flots. Elle portait des chaînes et commença à les invectiver dans une langue étrange faite de sifflements et de crachements, en balançant des épluchures de patate dans leur direction ! Elle disparut sous les flots dès qu'une embarcation s'approcha.

Le conseil du village se réunit au plus tôt : Quel était donc ce présage envoyé par Istaïon ? Les anciens eurent tôt fait de comprendre la bêtise des jeunes pêcheurs, et décidèrent un châtimement exemplaire : ils fallait noyer les fautifs lors d'une grande cérémonie sur le lieu même de leur exaction, en les enchaînant puis en les jetant par dessus bord.»

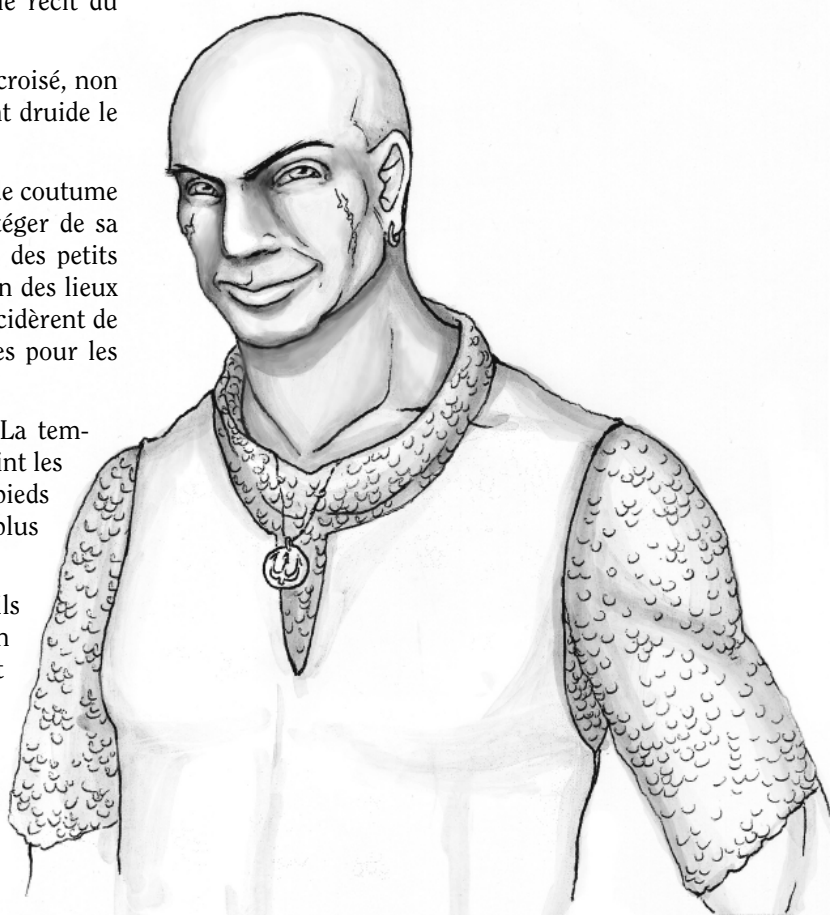
Le scribe, relevant les yeux de son parchemin, nota que la taverne s'était rapidement vidée de ses habitués convives.

« Le lendemain donc, tous les pêcheurs partirent en mer pour noyer les infidèles. La créature les attendait et quand elle les vit, elle disparut dans les flots en poussant un grand cri de joie. Donc selon le vœu d'Istaïon, les pêcheurs noyèrent en grande pompe trois de leurs enfants... Et quand ils rentrèrent, ils trouvèrent leurs habitations brûlées, leurs femmes et leurs enfants massacrés. Et au loin, à la lisière de la forêt, la créature écailleuse riait, riait à gorge déployée ! »

Le capitaine Suikap essaya une larme et adressa une prière à Nébée.

« Ce n'est que longtemps après que les villageois comprirent que si le merbold était enchaîné, c'était pour pouvoir rapidement être ramené au fond des mers après qu'il eut attiré sa proie. Depuis, quand un marin parle de merbold enchaîné, c'est qu'il désigne un retour du sort inattendu qui amusera à coup sûr Istaïon. Maintenant excuse-moi vieux, la nature m'appelle ... »

Le capitaine Suikap se leva et d'un pas hésitant quitta la salle. Ce n'est que dix minutes plus tard que le jeune scribe s'aperçut de la disparition de sa bourse...



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. Le Merbold Enchaîné n°03 Copyright 2003, <http://www.merbold.fr.st> ; OGL Authors : François Lalande, Franck Gomez.



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 !

