

Le Merbold Enchaîné

LE FANZINE DES ARCHIPELS

Assistant

Découvrir Brillance

par François (page 04)

Pourquoi ?

Selon Messire d'Hézembruns

par Rafael (page 09)

Nouvelle

Feymh

par Taliesin (page 10)

Contexte

Le Continentalgue

par Iorek (page 12)

L'ordre des Francs-Huissiers

par le Bosco (page 18)

Théorie

Les arts de la Navigation

par Rafael (page 20)

Rouages

Le Mécaprothésiste

par Iorek (page 24)

Détente

Barbara

par Taliesin (page 31)

Scénario

Mutinerie

par FX (page 32)

N°04





2004 ?

Par Rafael

Voici la nouvelle année, avec son cortège de vœux et de bons sentiments. Un œil sur le planning et l'autre sur la photo de la mochaminette du mois, je finis de noircir les dernières notes de mise en pages.

Un numéro de plus, un petit peu plus gros, plus joli...

Une seconde de pause pour regarder en arrière, et m'apercevoir que ce n'est pas le numéro 4 qui me plaît. C'est l'ensemble, le voyage, du début jusqu'ici, et les gens qui marchent avec moi. Je ne sais pas ce qui vous plaît dans le jeu de rôles, mais moi j'ai trouvé. Dans ce bout de chemin, ce qui m'a gardé le regard collé à l'horizon, ce sont eux.

Les amis de longue date d'abord. Ceux avec qui l'on joue depuis des lustres, et qui au détour d'une nouvelle histoire, vous surprennent encore.

Les nouveaux amis ensuite. Ces gens qui entrent dans vos carnets d'adresses et vos vies en une minute. Ce sont ceux qui, en quelques mots, vous donnent l'impression d'être là depuis toujours.

Et puis il y a tout les autres. Les écrivains d'un jour, les lecteurs, les amis d'amis. Ceux croisés au détour d'un salon ou à un coin de table. Jolis regards et sages paroles, talents qui étonnent et idées qui fusent. Et puis les rires ...

Voici la nouvelle année, avec son cortège de vœux et de bons sentiments. Si cela ne vous gêne pas, je n'ai pas envie de souhaiter quoi que ce soit pour les mois à venir. Je préfère vous remercier pour ce bout de chemin, pour vos présences et vos paroles.

Merci.



Le Merbold Enchaîné N°04

Date de parution

24 Février 2004

Comité de rédaction

François, Taliesin et Rafael

Rédacteurs

François, le Bosco, FX
Taliesin, Iorek, Rafael

Illustrations

Taliesin, ADN, Léonard De Vinci

Couverture

ADN

Relectures

Maspalio, Merquarion, Elim

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 SARL

Archipel est édité par Archéon SARL,
sous la marque ORFILAM,
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.

Découvrir Brillance

par François

Cet article cherche à développer et compléter la description faite de Brillance dans le scénario 'L'éveil des Ombres'. Le but ici est de fournir aux MJ's faisant jouer la fin de la première trilogie des éléments de décor et de jeu supplémentaires afin que les joueurs puissent découvrir Brillance et se familiariser avec elle avant que ne commence le gros de l'aventure. Rien de tel pour accroître l'implication et la motivation des personnages.

MOTIF DU SÉJOUR ?

UNE RAISON D'ORDRE RELIGIEUX

Brillance est un des grands lieux de la religion vultorienne. A l'inverse de la théocratie d'Unterklassen où fort peu d'autres clergés ont voix au chapitre, Brillance est un lieu où la plupart des religions cohabitent, sous le regard bienveillant et patriarcale de Vultor. Si on écoute les prêtres vultorien brillantins leur île est la parfaite manifestation de l'ordre divin sur terre.

Cela fait de Khol Minaria un lieu qui attire nombre de pèlerins cherchant à se rapprocher du divin. Il est assez rare que des joueurs incarnent des personnages suffisamment dévots pour se lancer spontanément dans un pèlerinage. Cependant voilà quelques raisons qui pourraient pousser des joueurs à se rendre vers les temples de Khol.

- ◆ Le personnage qui, pendant le second scénario, portait l'épée trouvée dans le tombeau se découvre victime d'une malédiction liée à l'artefact. Seul un prêtre suffisamment puissant pourrait la lever et la seule île de grande taille à portée de voile lorsqu'il découvre son triste sort se trouve être Brillance.

- ◆ Un personnage prêtre est sollicité par un autre membre de son clergé pour participer au transfert d'une relique vers leur temple de Khol Minaria. Le prêt de cette relique a été requis par le temple brillantin dans le cadre des cérémonies données en l'honneur du Visage du Peuple.

EN QUÊTE D'INFORMATIONS DURANT LA TRILOGIE

- ◆ Avec les événements des deux premiers épisodes de la trilogie, il est tout à fait possible que des joueurs en soient arrivés à se poser des questions sur le passé des Archipels. Or, étant une des plus vieilles civilisations des Archipels, Brillance est un endroit propice à mener de telles recherches.

- ◆ S'ils manquent d'information sur l'étrange épée noire trouvée dans le tombeau, il est possible de faire savoir aux personnages qu'un historien nain particulièrement versé dans les exploits d'Ugel réside à Khol Minaria.

Il y exerce le métier de professeur en histoire dans une université fort réputée, et il est plus que probable qu'il sera prêt à répondre aux questions des PJ's, surtout s'ils sont disposés à lui raconter leur visite de la tombe.

IDÉES DIVERSES

- ◆ D'une manière ou d'une autre les personnages ont mis la main sur un lot de billets de monnaie brillantins. La mise en circulation d'argent-papier fut essayée à Brillance il y a quelques années mais l'expérience fut un échec total. Aujourd'hui on ne peut plus utiliser les billets de monnaie pour acheter quoi que ce soit mais la Banque Centrale de Khol Minaria continue à racheter les billets qu'on leur ramène.

Cela pourrait bien convaincre des PJ's attirés par l'argent de passer à Brillance. Les billets trouvés par les PJ's ont une valeur complète de 2500 PO et, une fois payés les frais de traitement bancaire, ils pourront empocher 1856 PO, 8 PA et 3 PC.

- ◆ Sur un îlot orphelin les PJ's découvrent une sorte d'ermite à l'esprit bien dérangé qui dans ses délires parle d'une immense cité aux toits d'or et d'argent. Dans sa piètre hutte les personnages trouvent des reliquats de vêtements d'adolescent d'une grande qualité ainsi que des papiers et des bijoux qui attestent que cet homme se nomme Bertoldo et qu'il est l'héritier d'une riche famille brillante, les Rémi des Arpèges.

Il paraît évident que ramener ce pauvre homme à ses parents pourrait se révéler à la fois une bonne action et un moyen d'obtenir une substantielle récompense. Le retour de Bertoldo parmi les siens provoquera une immense joie chez certains, heureux de retrouver un parent disparu depuis plus de dix ans, et des grincement de dents chez d'autres, en particulier son frère qui était devenu l'héritier en titre. Il faut dire que la perspective de voir les affaires de la famille confiées à un homme ayant perdu le plus gros de sa raison n'est pas pour rassurer. Les PJ's seront bien entendu récompensés (500 PO chacun) et se verront accueillis en la demeure des Rémi des Arpèges comme invités de marque. Ils pourront ainsi découvrir la société Brillantine lors de belles soirées données en l'honneur d'un Bertoldo complètement à côté de la plaque.

- ◆ Un personnage barde a entendu parlé du Sompieux Tournois des Exaltés Esthètes qui se déroule tous les trois ans à Khol Minaria. Il s'agit d'une grande rencontre d'artistes pendant laquelle ont lieu des concours dans de nombreuses disciplines artistiques.

Les gagnants de chaque catégorie reçoivent des prix intéressants et le meilleur d'entre eux reçoit le titre d'Extrême Esthète Exalté Unanimement Admiré qui lui assure une grande gloire pendant trois ans au sein des salons de Brillance ainsi que sur quelques autres îles civilisées.

Malédiction de l'épée

Cette malédiction fonctionne comme une maladie ayant les paramètres suivants. La victime prend un teint cadavérique au fur et à mesure que sa santé se dégrade. Chaque jour où il rate un jet de sauvegarde de vigueur de difficulté 15 le personnage atteint perd 1d3 points de Constitution. Lorsqu'il atteint 0 points de constitution il meurt et se transforme en nécrophage en 1d4 round. Contrairement à une maladie conventionnelle le personnage n'a pas droit au jet de sauvegarde initial pour échapper à la maladie. Il est automatiquement contaminé une fois qu'il ne possède plus l'épée. Le seul moyen de se débarrasser de la maladie est de bénéficier d'un sort de Guérison suprême lancée par un prêtre de niveau 12 ou plus.

BRILLANCE : VUE D'ENSEMBLE DE L'ÎLE

Brillance fait partie des îles les plus peuplées des Archipels. Non seulement elle est d'une taille honorable (environ 300 Km sur 260 Km) mais en plus elle abrite de nombreux habitants.

Une densité de population aussi élevée est rendue possible par la présence de grandes plaines fertiles très propices à une agriculture intensive, de forêts riches en gibier et en bois exploitable ainsi que des régions montagneuses qui fournissent pierre de taille et métal. Sans pouvoir survivre de manière complètement autarcique la nation brillantine est ainsi en mesure de pourvoir à la majeure partie de ses besoins et d'alimenter son commerce extérieur.

Très tôt dans son histoire, avant même que sa surface ne soit entièrement habitée, Brillance a été divisée en cantons par le clergé de Vultor. Cela permis de planifier de manière efficace l'expansion de la jeune nation et, à quelques modifications prêt, ce découpage est encore valable de nos jours. Khol Minaria représente un canton à elle toute seule.

Il y a 21 cantons. Chacun d'entre eux est dirigé par un noble ayant le titre de Surintendant cantonnier qui réside dans le chef-lieu de canton. Le chef-lieu est en général un gros village, voire dans certains endroits une petite ville, et on y trouve toujours un temple de Vultor. Le clergé vultorien joue un rôle important dans l'administration des villes et villages brillantins et fait office de conseil auprès des Surintendants cantonniers. Les cantons sont regroupés en 5 districts, placés chacun sous la protection d'une commanderie jainite.

Tout le système d'impôts et taxes générales est géré par district, via des précepteurs du Service Central des Justes Impôts. Traditionnellement les précepteurs sont hébergés et protégés par les jainites. Cela fait longtemps que le brigandage n'est plus qu'un problème anecdotique, mais cette protection est une tradition. De l'avis de certains cela permet également de s'assurer que les précepteurs restent honnêtes et justes. Difficile de magouiller ou de faire du clientélisme quand on est accompagné de deux ou trois aimables chevaliers jainites.

La campagne brillantine est recouverte d'un important réseau de routes qui relient entre eux les nombreux villages et petites villes qui la parsèment. Des voies pavées bien entretenues rayonnent de Khol Minaria vers la plupart des chefs-lieux de cantons. C'est par ces routes que les personnages se rendront à Hoplac, qui est chef-lieu du canton de Morine.

Ce voyage pourra d'ailleurs être une bonne occasion de montrer aux joueurs la richesse des campagnes brillantines où tout est bien organisé et policé.

LE VOYAGE VERS KHOL MINARIA

Même si cela n'a rien de dangereux, se rendre à Khol Minaria lorsque l'on arrive du grand large est une aventure en soi.

Cette aventure commence sur le port de Perh. Que l'on soit un simple voyageur ou un fier marin, voire même capitaine au long cours, on est dans la même situation : il est hors de question de tenter d'approcher Brillance soi-même en bravant les courants chaotiques de la périphérie.

On se retrouve donc tributaire des barges de transport qui font la navette entre Perh et le port de Tal Lassenra à l'embouchure du fleuve Galandi.

Ces barges, nommées barges-fhéry eut égard à l'armateur qui en inventa le principe, sont de lourdes embarcations dépourvues de mat et propulsées par deux rangs de rameurs professionnels. Elles servent aussi bien à transporter les marchandises que les voyageurs et appartiennent à l'état brillantin.

Leur exploitation est confié à des entrepreneurs de Tal Lassenra. La traversée, qui dure quelques heures, coûte 3 PO si on désire être installé dans le confortable salon de voyage où l'on peut se faire servir une petite collation typiquement brillantine.



fig. A

Pour les gens qui font le voyage souvent ou qui ne disposent pas de beaucoup d'argent, il est possible de faire la traversée sur le pont couvert de la barge. Dans ce cas là le tarif n'est que de 1 PO mais le confort n'est pas au rendez-vous. Lorsqu'ils parlent de faire la traversée dans de telles conditions les brillantins utilisent l'expression « faire un tour en fhéry-boîte ».

Il y a des traversées entre Perh et Brillance tout le long de la journée. Tal Lassenra est avant tout chose composée de deux ports. D'un côté se trouve le port de la Périphérie où viennent accoster les barges-fhéry et qui est bordé de nombreux entrepôts où transitent les marchandises d'importation et d'exportation. A côté du port de la Périphérie se trouve le port fluvial. De là partent des péniches chargées de marchandises ainsi que des péniches de voyageurs à destination de Khol Minaria.

A partir de Tal Lassenra il y a trois façons de rejoindre Khol :

- ◆ Les péniches de voyageurs qui remonte le Galandi. : c'est le chemin le plus lent, le plus cher mais c'est également, de loin, le plus confortable.

- ◆ Les diligences : plus rapide que la péniche mais moins confortable. Bien que la Gran'route de Khol Minaria qui longe le fleuve Galandi soit pavée, voyager en diligence est très éprouvant pour les reins.

- ◆ Le cheval : il est possible de louer des chevaux à Tal Lassenra. C'est le moyen le moins cher pour rejoindre Khol Minaria, à moins de vouloir faire le trajet à pied comme le font certains pèlerins vultoriens

Il faut remarquer que lorsque l'on achète son passage en barge-fhéry à Perh on se fait revendre également un passage en péniche. Les habitués savent qu'ils peuvent n'acheter que le passage jusqu'à Tal Lassenra s'ils le veulent, mais la plupart des touristes et des nouveaux venus se font avoir.

KHOL MINARIA

La capitale brillantine est l'une des plus grandes villes des Archipels. C'est une cité magnifique et impressionnante où abondent les tours élancées, les bâtiments somptueux et les monuments religieux. N'hésitez pas à user de moult superlatifs dans vos descriptions de la ville et puisez dans vos souvenirs de grandes et majestueuses citées, réelles ou imaginaires.

Même si les personnages sont originaires de régions civilisées il faut arriver à leur faire sentir qu'ils se trouvent dans un lieu à nul autre pareil ; une civilisation qui c'est bâtie patiemment et méthodiquement au fil des siècles, sans jamais faillir. A cause de cela les brillantins sont parfois un brin condescendants avec les ressortissants des autres nations archipéliennes. Cependant ils ne tombent que très rarement dans le mépris des étrangers car cela serait indigne de leur statut de grande nation civilisée et raffinée. L'un des plus grandes fiertés de Brillance et de pouvoir profiter les autres de son rayonnement et de sa civilisation.

D'ailleurs les visiteurs venus d'île dites 'sauvages' sont parmi les mieux accueillis de tous. Dans l'espoir de leur inculquer quelques notions de vraie civilisation on leur fait les honneurs de nombreux salons et on les couvre de cadeaux et de titres honorifiques.

Cela crée dans les réceptions brillantines des moments où se mêlent faste, paradoxe et ridicule.

Voilà une liste de lieux remarquables de Khol Minaria que les PJ's pourront être amenés à visiter. Certains d'entre eux servent de décors à des scènes de la seconde visite des personnages à Khol. Afin d'ajouter une touche de continuité dans le scénario il peut être intéressant de présenter un maximum de lieux aux joueurs pendant leur premier séjour.

LE GROS PALAIS

Le scénario donne plusieurs fois l'occasion aux personnages de visiter le Gros Palais. Ces visites sont de bonnes opportunités pour bien mettre en avant le côté excessivement ordonnancé de la société brillantine, en particulier de ses hautes sphères.

Même accompagnés et guidés par Martius Nauz, faites rencontrer aux personnages des administratifs obtus et des serviteurs obséquieux mais intraitables. Qu'ils aient l'impression que se déplacer dans le Gros Palais obéit à des règlements trop compliqués pour qu'ils puissent correctement les appréhender.

LE QUARTIER DES NEFS

Le grand cimetière de Khol Minaria est un passage obligé du début de scénario tel qu'il est écrit. N'oubliez pas de montrer la tombe de Jayn aux PJ's, de préférence avec quelqu'un pour leur raconter un peu les origines de l'île.



Si vous remaniez le début de l'aventure en fonction de vos propres scénarios de transitions et que les PJs vont rencontrer Martius dans d'autres conditions, trouvez quand même le moyen de faire visiter le quartier des nefs aux PJs. Cela ne devrait pas être difficile ; les gens de Khol Minaria aiment beaucoup leur grand cimetière et il ne serait pas incongru qu'un PNJ devant rencontrer les personnages leur donne rendez-vous devant la tombe d'un parent.

LA COMMANDERIE JAINITE

Il est tout à fait possible que les PJs passent par la commanderie à un moment ou un autre. C'est une bonne occasion de montrer les paladins jainites dans toute leur gloire armurée.

S'il y a des paladins ou des combattants loyaux-bons parmi les PJs, ils seront très bien accueillis et pourraient même se faire quelques amis au sein de l'ordre. Si le groupe est venu à Brillance pour y chercher des alliés dans leur lutte contre les forces maléfiques ils auront rapidement l'impression d'avoir frappé à la bonne porte ; les jainites (en particulier les plus jeunes) sont toujours prêts à s'enflammer pour une juste cause.

LA PREMIÈRE ACADEMIE

La grande bibliothèque du Gros Palais est un passage obligé du scénario. Cependant avant d'en arriver à cette visite un peu musclée il pourrait être intéressant que les PJs découvrent les lieux et son archiviste dans des conditions plus calmes. S'il y a des érudits parmi les PJs et qu'ils font bonne impression au patriarche de Vultor celui-ci les autorisera à visiter la bibliothèque.

Cela pourrait provoquer à une scène où les joueurs vont mener en toute confiance des recherches sur des sujets un brin sensibles (Arax, Nadira, l'Eos, les généraux, etc.) avec l'aide d'un Daneel prévenant, professionnel et d'une amabilité à toute épreuve. Ces recherches ne donneront cependant rien du premier coup, mais Daneel promettra aux PJs de continuer lui même et de les prévenir lorsqu'il aura trouvé. Il sera toujours drôle de voir la tête des joueurs un peu plus tard dans le scénario quand ils repenseront à cette scène.

LE MONASTÈRE DES FOUDRES RÉDEMPTRICES

Ce n'est pas un endroit que les personnages pourraient facilement visiter, cependant ils auront plusieurs fois l'occasion de passer à proximité. Les clochers du monastère sonnent toutes les heures et marquent ainsi le train de vie d'une bonne partie de la population. La régularité de ces sonneries, ainsi que le mode de vie ascétique et codifié à l'extrême des Foudres sont considérés comme représentatifs d'un idéal de vie parfait par nombre de fidèles vultoriens de Brillance.

LE QUARTIER DES CLOCHERS

Sans conteste le quartier le plus exigu de la ville. Les rues y sont étroites, les temples et chapelles entassés les uns sur les autres et l'air vibre d'incessantes et nombreuses prières. En visitant ce quartier les personnages croiseront des prêtres et des pèlerins de la plupart des religions connues et pourrons visiter quelques temples remarquables.

♦ La tour du fils chéri de Vultor, Kaleb où nombre de guerriers viennent prier en croisant le fer avec ferveur au grand dam des fidèles du temple de Nébée situé juste à côté.

Les fidèles de la déesse trouvent ces prières bien trop bruyantes mais ils prennent leur mal en patience en ce disant qu'il est dans la nature des guerriers de rapidement présenter leurs respects à la Morbide Gardienne.

♦ L'agaçant temple labyrinthique de Laethia qui, tout en semblant minuscule de l'extérieur, donne l'impression une fois entré qu'on est perdu dans un entrelacs de couloirs et de salles où, à en croire les prêtres, l'homme d'esprit peut trouver l'illumination.

♦ Le très confortable et luxueux temple d'Eponia où se déroulent nombre de cérémonies de mariage et où l'on peut également, en échange d'une offrande au temple, passer un agréable moment en compagnie d'un ou d'une Officiant du Réconfort (plus semblables à des geishas multi-disciplinaires qu'à de simples prostituées)

♦ Le temple d'Istaïon décoré de nombreuses fontaines (dont certaines crachent de l'eau de mer) qui est très prisé en été pendant les grosses chaleurs. Cependant l'impressionnant réseau de canalisations que cela requiert n'est pas sans défaut. Régulièrement les rues et temples aux alentours se retrouvent inondés et cela provoque d'interminables disputes entre les prêtres. Certains passants impies ont même le culot de trouver ça drôle.

LE TEMPLE DE VULTOR

C'est le seul temple à ne pas être bâti dans le quartier des clochers. C'est l'un des bâtiments les plus impressionnants de la cité, et au vu de toutes les merveilles architecturales de Khol ce n'est pas peu dire. Il s'y tiennent tous les jours de grandes cérémonies fastes et pompeuses. Le citoyen brillantin lambda assiste en général à deux ou trois cérémonies par semaine, et les plus dévots (ou les plus tartuffes) y vont chaque jour, parfois plusieurs fois. Si les personnages ont des gens à rencontrer à Khol Minaria il est tout à fait possible qu'ils se fassent donner rendez-vous dans une auberge proche du temple, après une cérémonie.

MUSÉES ET THÉÂTRES

Avec des siècles et des siècles de civilisation raffinée derrière elle Brillance a eu le temps de produire nombre de grands artistes dans tous les domaines possibles et imaginables.

La plupart des grandes (ou moins grandes) œuvres d'art brillantines sont rassemblées dans des musées appartenant à des particuliers, à l'état brillantin ou à divers clergés (Talor en tête, mais aussi Vultor, Laethia, Mérés et d'autres). Certaines auberges, demeures privées ou même établissements administratifs ont quelques salles consacrées à l'exposition d'œuvres d'arts. On ne peut pas faire un pas dans Khol Minaria sans sentir le poids de siècles de création artistique.

De même que les musées hébergent moult œuvres d'art, les théâtres, salles de spectacle et autres auditoriums abritent nombre de représentations ; qu'il s'agisse de chants, de concerts, de pièces de théâtre ou de spectacles de danse.

Les personnages un tant soit peu intéressés par l'art seront aux anges devant le foisonnement créatif de Khol Minaria. Donnez leur l'impression lorsqu'ils partiront qu'il faudrait rester encore pendant des mois pour profiter pleinement de toutes les merveilles artistiques de la cité.

LES CABARETS

Si Khol Minaria est une ville qui peut sembler écrasée par sa culture, sa religion et ses lois, elle n'en est pas moins une ville où l'on s'amuse beaucoup. Les lieux de détente sont légion, qu'ils soit légaux ou pasd'ailleurs. Les restaurants, auberges, tavernes, estaminets, cabarets, salons de thé et clubs privés abondent. On y boit, on y fume, on y mange et on s'y amuse. Les jeux de sociétés, les représentations de chants, poésie ou théâtres sont la brioche quotidienne de tous les brillantins, quelque soit leur statut social. Même les citadins de la plus basse extraction ont un intérêt pour certaines formes d'art qui pourrait laisser pantois des bourgeois de Vendrest. Par exemple montrez à vos joueurs deux dockers attablés dans une auberge en train de discuter des mérites respectifs des dramaturges Corbac et Labranche, juste pour rire.

LES MAISONS NOBLES

Les maisons des grandes familles nobles de Khol Minaria sont autant de splendides palais, témoignages de siècles de prouesses architecturales. Le fait de graviter pendant quelques jours autour du Visage du Peuple pourrait permettre aux personnages de visiter des demeures nobles parmi les plus prestigieuses. En vous inspirant de films dépeignant les cours de Louis XIV à Louis XVI (Ridicule ou Beaumarchais l'insolent par exemple), vous pourrez donner aux personnages une bonne impression de comment vit et s'amuse la noblesse Brillantine.

LES JARDINS DE MÉDITATION

Bâtis en terrasses et surplombant le fleuve, les jardins de méditations sont un havre de paix et de verdure dans la grande cité de Khol Minaria. Moins grands et moins fréquentés que le quartier des nefs, on y trouve nombre de kiosques et de petites chapelles où les pieuses personnes peuvent trouver le calme dont elles ont besoin pour leurs prières.

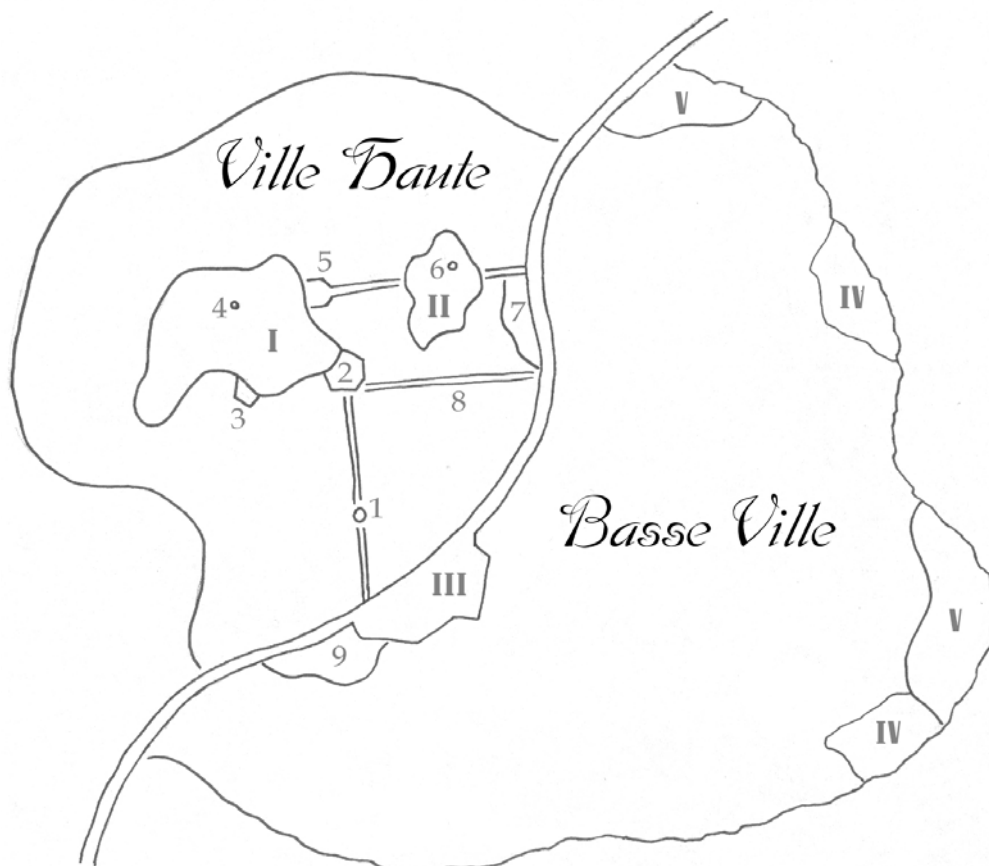
LE PORT

Le port fluvial de Khol Minaria a été bâti autour d'un bassin artificiel de bonne taille traversé par les eaux du Galandi. Le port abrite surtout les péniches de voyageurs faisant l'aller-retour avec Tal Lassenra, des péniches de transport véhiculant toutes sortes de marchandises le long du fleuve mais également des péniches de plaisance utilisées par certaines riches personnes appréciant d'aller flâner le long du fleuve.

L'ambiance du port de Khol Minaria est plutôt bon enfant, ce qui a de quoi déconcerter plus d'un loup de mer endurci. Même si les dockers ne rechignent pas à vider nombre de chopines de bière (voire de douce) et à se laisser aller à de bonnes petites bagarres quand ils sont au repos, sur les quais ils travaillent avec professionnalisme, efficacité et, O surprise, politesse. Aux yeux de nombreux marins de passage une telle ambiance est bien la preuve que Brillance est une civilisation en pleine décadence.

Plan :

- | | |
|-----|---|
| I | Quartier des nefs |
| II | Quartier des clochers |
| III | Port fluvial et bassin |
| IV | Bas-fonds |
| V | Quartier des entrepôts |
| 1 | Temple de Vultor |
| 2 | Gros Palais |
| 3 | Monastère des Foudres Rédemptrices |
| 4 | Arbre de Jayn |
| 5 | Statue de Bakorius |
| 6 | Petite place des temples (Laethia, Eponia, Istaïon) |
| 7 | Jardins de méditation |
| 8 | Boulevard des grands théâtres |
| 9 | Les «belles-ruelles», quartier des maîtres artisans |



Selon Messire d'Hézenbruns

par Rafael

Pour cette édition de notre magazine, nous avons invité le professeur Abhelion d'Hézenbruns, crustassologue à l'université de Brillance, et fondateur du mouvement GLOU (Groupe des Légendes Océaniques Unifiées) qui se consacre à l'étude des mythes et contes du grand océan.

Dans notre recherche de la vérité sur le mystérieux merbold enchaîné que nous avons, peut-être un peu imprudemment, choisi comme mascotte, nous recevons donc le professeur dans nos bureaux, pour une interview exclusive.

Rafael : Cher professeur bonsoir, et merci d'avoir répondu à notre invitation.

Professeur Abhelion d'Hézenbruns : Votre invitation ? Vous plaisantez ou quoi mon petit ? Je ne fais ici qu'exercer mon droit de réponse aux propos ineptes de cet imbécile de Hual Bouffeur d'écumes.

Oui professeur mais ...

Suffit ! Il est logique que je puisse m'exprimer ici, puisque vous recevez dans vos colonnes les pires affabulateurs des Archipels.

Messire Hual n'est pas aussi ...

S'il y avait que lui ! Vous avez même reproduit avec de la bonne encre (gâchis !) les paroles de cette outre pleine de vin de Capitaine Suikap ! Et en plus de dire n'importe quoi, il est malhonnête, il me doit encore 35 PO de notre dernière partie de piquet vendrestois, où ...

Et si nous commençons à parler du merbold enchaîné, très cher professeur ?

Humffff, oui, pourquoi pas, on reste dans le varech et les monstres à trois dès de vie après tout, alors embrayons. Bon, vous vouliez savoir quoi sur le merbold enchaîné ?

Heuuuuuu ... Ce que c'est. Tout simplement. Enfin qui il est, plus précisément, et pourquoi on a enchaîné ce pauvre diable. C'est un mystère insondable que nous ne parvenons à résoudre !

Hé ben vous devez enquêter dans une cave avec des mouffles et des œillères, parce que comme mystère insondable, on a fait mieux. Tiens, rien que le Kraken, ça c'est du mystère !

Le Kraken et le merbold enchaîné sont liés ?

Ca, ça m'étonnerait ! Le Kraken est un animal redoutable pour les marins et les navires isolés, mais il ne se lierait avec personne sans l'autorisation de sa femme. Elle est mille fois plus redoutable que lui, et quand il doit rentrer à la maison, croyez-moi qu'il ne s'emmêle pas les tentacules, de peur de fâcher la redoutable bobonne des profondeurs !

Le Kraken a ... une femme ?

Oui. La Krabarbie.

Hein ? Que ... quoi ?

Et encore, ça c'est juste le genre « petit mystère familial honneux ». Il y a des mystères que seule les forces de la magie ou du fisc peuvent éclaircir. Tenez : Vous connaissez le mystère des disparus de la Marie Joyeuse ?

J'ai un peu peur de répondre « non » ...

Ca c'est un sacré beau mystère. Durant plus d'une dizaine d'années, l'ordre de paladins enquêteurs des eaux de Vincènes se cassa les dents là dessus. Pensez donc : des équipages entiers de marins disparus par temps clair, corps et âmes, bateaux compris. En examinant les faits, on s'aperçut vite que les disparitions dessinaient une trajectoire, comme le chemin d'une bête monstrueuse, assoiffée de massacres.

Ah oui ! Ca c'est de l'histoire. Qu'était-ce ? Un poulpe des abysses ? Le dernier des dragons-tortues ?

C'est le genre de pistes que suivirent les paladins en effet. Moi de mon côté, je rassemblais une équipe et je me mis à la poursuite de cette trace sanglante.

Rhhha, ça sent l'épique et les embruns, j'aime. Alors maître ? Qu'avez vous affronté ?

Ben comme l'indique le nom de la légende, crétin : La Marie Joyeuse. C'est un bordel ambulant, tenu par une halfeline tri-classée Commerçante-Contortionniste-Aut'chose.

(Silence gêné, l'oeil marquant l'incompréhension)

Ben ouais. Les marins croisaient le navire, y montaient la bourse pleine pour en redescendre les poches vides. Du coup pas question de rentrer à la maison pour se prendre un coup de rouleau à pamoules +5 sur le museau. Les équipages refaisaient leurs vies ailleurs ...

C'est affligeant !

C'est ça les légendes ! Un coup, un salopiot se fait rosser par une fille un peu rétive et pour pas passer pour une lopette auprès des copains, il invente la succube affolante pleine de rancoeur et de pouvoirs magiques. Ailleurs, un guignol oublie de refermer l'eau de la salle de bain, noie le pays, et invente une histoire de césure pour pas se prendre une amende par la milice. Faut t'y faire mon gars, les grands mythes, c'est juste des mensonges d'ivrognes trop bien racontés !

J'ose à peine réaborder le sujet du Merbold enchaîné ...

Bah, rien de très folichon. Selon mes notes, peu de personnes l'ont vu. On hésite entre un Merbold-mage-ermite un peu misanthrope et un prêtre d'Istaïon, petit, bossu, bleu et vu de loin. La seule chose sûre, c'est qu'on le croise sur son caillou, qu'il hurle aux navires de s'enfuir, et leur balance des éclairs à la gueule s'ils font mine de s'approcher ...

Et on ne sait rien de ses motivations ?

Pas trop non. Il y a juste ce truc qu'il hurle en montrant son caillou, et les chaînes qui en pendent.

Et il hurle quoi ?

“ Faut pas toucher à la bonde ! “

Feymh

par Taliesin

Toi le fort qui brandit armes et bouclier
En rythme au son guerrier des fifres et du tambour,
Toi la belle qui au chant gracieux du troubadour,
Au gré de farandoles soulève vivement tes pieds.

Et toi le sage enfin dont la tête savante
Seule dodeline encore à l'air léger du luth
Arrêtez vos travaux, faites taire vos disputes
Et venez écouter la geste captivante.

Talor, divin aède, au front d'or couronné,
Père de la poésie, et Gardien des chants
Rends ma parole habile et mon verbe touchant
Et ne prends pas ombrage du rôle qui t'est donné.

Car des dieux eux-mêmes mon ode dit la puissance,
Elle conte amours divines et peines infinies
Qui donnèrent naissance au fils des harmonies,
Feymh l'étincelant, qui préside à la danse.

C'est sur le beau rivage d'une île merveilleuse,
Près d'une mer limpide, sur une plage d'or,
Que s'en allait rêvant le scintillant Talor,
A quelque nouveau chant aux rimes précieuses.

Alors qu'il contemplait les vagues D'Istaïon,
Il entendit venir un étrange cortège,
Mêlant à la musique, soupirs sacrilèges
Cris de femmes et satyres, et rugissement de lionnes.

Reconnaissant Gaki et sa joyeuse suite,
Talor se tint caché loin de tous les regards,
Car aux stridents accents des sistres nasillards
Il préférerait encore la quiétude et la fuite.

Mais parmi les ménades, les faunes et les bêtes,
Echevelée et nue, chante une nymphe gracieuse,
Dont la beauté sauvage et l'allure charmeuse,
Au modèle d'Eponia semblent avoir été faite.

Quand tous se tordent et crient dans les transes rituelles,
Se courbent et s'époumonent, aux monstres tous semblables
Elle reste aussi charmante qu'ils sont abominables,
Même en ces vains transports, éclatante et sensuelle.

Talor le cœur troublé s'éloigne de ces agapes
Il rejoint sa demeure et laisse passer les jours,
Mais ses pensées sans cesse perturbées par l'amour,
Le ramènent vers la nymphe, et le chagrin le frappe.

Plus d'épopées glorieuses, plus de nobles cantiques,
Tout son art ne sait plus que chanter la passion,
Et son divin esprit tout à cette obsession,
Ne sait que soupirer, n'est que mélancolique.

A force il n'y tint plus, poussé par le désir,
Il chercha le cortège où se trouvait la belle,
La voyant à nouveau ses charmes l'ensorcellent,
Il décide d'inventer un biais pour s'en saisir.

Par une pluie de lumière aux cent mille éclats
Mêlant en des rayons les plus belles couleurs
Il détourne et captive les regards et, voleur,
S'empare de sa proie sans qu'aucun ne le voit.

Gaki aux grappes pourpres perçoit vite l'artifice,
Mais sachant ses pareils en amour inconstants,
Il laisse partir la nymphe et Talor l'éclatant,
Et laisse le temps cruel accomplir son office.

Talor, vite lassé, renvoie la malheureuse
Qui rejoint le cortège de Gaki, père du vin
Et c'est le ventre rond de ses amours divins,
Qu'elle chante à nouveau dans la troupe joyeuse.

Hélas son cœur n'est plus aux folles réjouissances
Et ses larmes et ses pleurs brisent les cris de joie,
Son douloureux visage de tristesse apitoie
Même le dieu des fêtes par autant de souffrances.

Le Désespoir l'habite et la mélancolie
La ronge à un tel point que Gaki de colère
Pensa au remède qui de l'amour la libère
Lui fit boire dans du vin, de l'eau du fleuve oublié.

A l'instant où elle boit tout aussitôt s'effacent
Les souffrances infinies et se taisent les flammes
De la passion terrible qui dévorait son âme,
Elle peut de nouveau rire et chanter avec grâce.

Mais même si la peine a déserté son corps
Comme passent les saisons, son ventre s'alourdit
Et vint bientôt le jour où un enfant naquit
La lumière l'entourne tout comme l'astre d'or.

La beauté de cet être et son éclat céleste
Trahissent sans conteste une divine parenté.
Aucune grâce enfantine n'est à ce point vantée
Du père dont il est né, tous ses charmes attestent.

Et Talor aussitôt vient pour chercher l'enfant,
Pensant qu'il reprendrait son fils sans effort,
Mais voilà qu'à l'approche du dieu aux cheveux d'or
Du cortège se dresse un Gaki triomphant.

Il porte le nouveau-né dans ses bras protecteurs
Et semble peu enclin à le laisser aller.
Une telle opposition laisse Talor étonné
Il se proclame alors du bébé géniteur.

Mais la mère présente ne le reconnaît point
L'image du dieu brillant l'a ainsi désertée,
Que ni pleurs ni menaces ne peuvent l'amener
A se rappeler de lui comme de son conjoint.

Furieux Talor voit bien qu'il a été dupé,
Mais ne peut que laisser l'enfant au dieu des vignes
Celui-ci comme père alors se désigne
Et la mère l'approuve, puisqu'il l'a protégée.

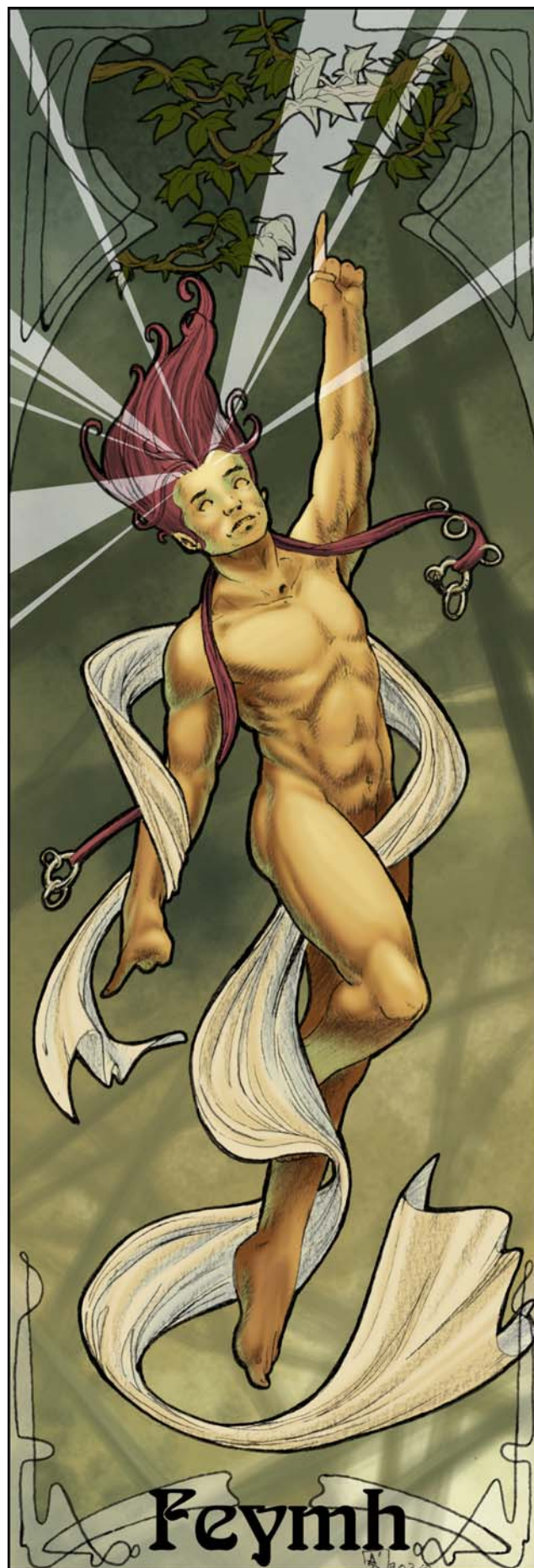
Auprès du dieu Gaki l'enfant est donc resté
Feymh il fut appelé, et les années passant
Adulte il est devenu, toujours resplendissant
De l'art et de la fête, la danse il a créé.

Il en est désormais maître parmi les dieux.
Du cortège de Gaki il est resté fidèle,
Car si l'art en est source, à la fête se mêle
la danse, en un couple toujours harmonieux.

Feymh a aussi gardé l'effet du vin d'oubli,
Puisque la danse efface les plus sombres pensées
Et que nul ne peut être longtemps préoccupé
Lorsque ses pieds s'agitent, et son corps se délie .

Ainsi fini le chant qui conte la naissance,
De Feymh l'éblouissant, dieu et père de la danse.

Taliesin, le chant des dieux



Le Continentalgue

par Iorek

GENÈSE

Avant la Césure, une partie d'Arkoss était recouverte d'une immense forêt dans laquelle peu de gens s'aventuraient. Trois esprits pouvant influencer la nature régnaient sur cet immense labyrinthe végétal. A la lisière de ce royaume, des légendes rapportaient l'existence de ces trois entités que l'on nommait le Tyran, l'Enfant Roi et le Sage. La Triade n'apparaissait jamais directement et n'exprimait que rarement ses tempéraments. Les quelques courageux qui y étaient allés et en étaient revenus contaient que les Trois partageaient un but commun. La Nature devait recouvrir le Continent sur lequel ils devraient veiller à la manière des dieux.

Puis, vinrent les Guerres Eossiques. Durant cette période trouble, les Esprits restèrent calmes, ne pouvant agir sur l'Eos malgré, certes, une envie certaine de la part du Tyran et de l'Enfant Roi. Mais le Destin d'Arkoss, allait ruiner le fruit d'un labeur millénaire : ils perdirent leur forêt durant la Césure. Il est de notoriété divine (de la notoriété du MD, donc) qu'une partie de ce vaste territoire fut préservée et est actuellement connue sous le nom de la Selva, sur Gorode.

Durant les premières années qui suivirent la Césure, ils réfléchirent à ce qu'ils allaient bien pouvoir faire de leurs pouvoirs de contrôle végétal. C'est ainsi qu'un jour, ils eurent une idée fabuleuse : ils nommèrent ce jour, le Premier Jour.

LE PREMIER JOUR

Se réveillant de la Césure, les Trois se concertèrent et en déduisirent qu'ils devaient rebâtir un Continent, une île ne leur suffisant pas. Ils se prenaient pour des dieux, mais ils n'en avaient pas les pouvoirs. C'est alors qu'ils pensèrent à former un continent fait d'un assemblage d'algues : ce jour là naquit le Continentalgue. Ils commencèrent par s'accaparer un banc d'algues de surface. Puis, voguant au grès des courants, ils assemblèrent de plus en plus d'algues de toutes sortes. Mais, la progression était trop lente à leur goût, du moins à celui du Tyran. A cette époque les Trois s'entendaient bien malgré leurs caractères opposés, mais le Schisme ne tarderait pas...

LE DEUXIÈME JOUR

Le Tyran commençait à s'ennuyer de cette lenteur et entreprit une petite expérience. Un orphelin croisait non loin et il lança quelques algues sur lui afin de l'annexer. Les deux autres esprits ne se préoccupèrent d'abord guère de cela mais ils finirent par y porter de l'attention. Le Tyran découvrit qu'une espèce d'algue avait tendance à s'approcher de l'îlot et à s'y agglutiner comme une sangsue. Le résultat était convaincant, cette algue se reproduisait beaucoup plus rapidement. L'Enfant Roi et le Tyran voulurent alors s'approprier d'autres îles pour agrandir le Continentalgue mais le Sage leur recommanda d'attendre et de voir si cela n'avait pas d'effets secondaires. C'est ainsi qu'il s'aperçut qu'au bout de quelques années, l'orphelin finit par ne plus flotter et sombra dans l'Océan.

Ses craintes étaient fondées : l'algue -- qu'il surnomma la Gloutonne -- pompait la substance vitale de l'orphelin, sa substance primaire qui lui permettait de flotter... son Eos.

Le Sage, qui était plus perspicace que ses semblables, les mit en garde contre un réel danger : " L'Eos, est à l'origine de la chute d'Arkoss, il sera à l'origine de la chute du Continentalgue. Le Septième Jour, les néo-Arkonautes viendront, sauveront mais détruiront... (1) " Cette prophétie est toujours ancrée dans les mémoires des habitants du territoire du Sage, mais est plutôt considéré comme un conte dans les autres zones. (Les zones sont apparues plus tard.)

LE TROISIÈME JOUR

Des années plus tard, quelques crabes avaient élu domicile sur le Continentalgue. L'Eos, qui commençait progressivement à s'accumuler dans les algues, avaient donné de nouveaux pouvoirs aux Esprits. Ils le sentaient. L'Eos a la faculté de réaliser progressivement la volonté des êtres qui en sont imprégnés, et la Triade avait besoin d'habitants dignes de ce nom sur le Nouveau Monde qu'ils avaient créé. Petit à petit, les crabes évoluèrent : d'abord ils grossirent pour atteindre la hauteur de la taille d'un humain, puis ils commencèrent à se servir d'outils et enfin ils acquirent l'usage de la parole. L'algueux est une langue gutturale, vibrante et bouillonnante. C'est un dérivé du commun auquel se sont ajoutés quelques mots spécifiques à un continent fait d'algues.

LE QUATRIÈME JOUR

Les relations entre les Esprits s'empiraient. Le Sage était déjà seul depuis le Deuxième Jour mais le Tyran et l'Enfant Roi allaient eux non plus ne plus être d'accord. Le Tyran voulait faire plus que regarder les crabes évoluer sur ses algues, il voulait les contrôler, leur modeler l'esprit même. C'est ainsi qu'il fanatisa quelques crabes et les soumit à sa volonté : ils étaient ses serviteurs. L'Enfant Roi jugeait plus amusant de regarder les crabes et de découvrir leur capacité d'adaptation à une vie " civilisée " sur le Continentalgue et le Sage était lui aussi heureux de pouvoir faire profiter de leur création à une race intelligente .

Chaque Esprit agissait maintenant pour son propre compte et c'est tout naturellement qu'ils se partagèrent le Continentalgue en trois zones qui prirent chacune la couleur de leur maître : ainsi, la zone du Tyran, prit une teinte rouge sang ; la zone de l'Enfant Roi garda la teinte majoritaire des algues qui la composait, le vert ; la zone du Sage devint bleue, un bleu profond, parfait et surnaturel. Peu à peu, même les crabes finirent par prendre la couleur de la zone dans laquelle ils vivaient.

LE CINQUIÈME JOUR

Installés et définitivement séparés, le Tyran et l'Enfant Roi, qui croyaient que la puissance de l'Eos leur était indispensable pour bâtir leurs royaumes respectifs, commencèrent une course aux îles qui croisaient non loin. Leur puissance n'était alors pas assez grande et ils ne pouvaient s'attaquer qu'aux orphelins.

Mais dans un seul orphelin, il y avait suffisamment d'Eos pour que la Gloutonne se multiplie à une vitesse vertigineuse, à tel point que dans la zone rouge et dans la verte, il ne subsista bientôt plus que la Gloutonne, qui avaient développé une tendance à étouffer les autres espèces d'algues. Tous les moyens étaient bons pour s'emparer des moindres bouts de terre flottant sur le Grand Océan et le Tyran et l'Enfant Roi développèrent chacun leurs techniques propres.

De son côté, le Sage continuait à grappiller les quelques algues d'espèces délaissées par ses confrères, que le Continentalgue trouvait lors de sa dérive. L'expansion de la zone bleue fut donc beaucoup plus lente et les autres zones commencèrent rapidement à l'encercler. La zone bleue n'a plus qu'un accès très réduit à l'Océan.

LE SIXIÈME JOUR

À l'aube du Sixième Jour, la puissance d'Arnold Schwartz... euh... des deux Esprits Végétaux concurrents était telle qu'ils pouvaient s'attaquer à des îles un peu plus grandes. Certaines étaient peuplées et là encore, leurs opinions furent contradictoires. Le Tyran n'avait que faire de ces intrus qu'il ne pouvait pas contrôler et il les tua en envoyant des hordes de crabes rouges fanatiques. L'Enfant Roi était intrigué. Il captura les îles mais " ordonna " aux algues de ne pas les recouvrir. Il préférait attendre et voir comment les humains et autres races intelligentes allaient s'habituer à une vie continentalguese. Le Sage interdit l'accès à sa zone à toute espèce étrangère. Il se rappelait encore à quel point les hommes et par élargissement ceux qui les fréquentent sont une espèce insouciante et avide de pouvoir.

Au crépuscule du Sixième Jour, les relations sont extrêmement tendues entre les zones, qui ont développé des modes de vies aux antipodes les unes des autres. Les frontières sont bien gardées et il existe des zones de démarcations que personne n'ose franchir. Pour l'instant, la Triade ne pense qu'à son Nouveau Monde et à ses petites luttes intestines, éloignée du cœur des Archipels et des événements majeurs. Le Continentalgue s'étend maintenant sur des centaines de kilomètres de la zone bleue à la zone rouge mais que réservera le Septième Jour ? Personne ne contrôle la dérive du Continentalgue et l'on aperçoit à l'horizon le profil d'une île bien plus grande que celles qui furent capturées jusqu'à présent. L'heure est à l'attente et à l'agitation. Mais la prophétie se réalisera-t-elle ? En attendant voici une description de chaque zone et de l'Esprit qui la protège.

FANATISME

LE TYRAN

Le Tyran, prend souvent l'apparence d'un homme d'âge mûr, musclé, aux traits sévères. Il se tient droit et fait preuve d'une grande prestance, parlant d'une voix profonde et colérique grâce à son système vocal fait de Gloutonne.

Depuis la nuit des temps, le Tyran a toujours été l'extrémiste des Trois. C'est lui qui martyrisait les populations vivant à la lisière de la forêt. La Césure ne l'a pas calmé et depuis le Premier Jour, il rêve de revoir la grandeur de son royaume d'antan.

Pour lui, ses confrères, plus patients ou plus tolérants, n'ont pas compris qu'ils pouvaient acquérir un pouvoir immense sans précédent. Il a donc coupé les ponts avec ceux-ci et se développe de son côté.

Actuellement, son territoire ne cesse de s'agrandir grâce aux îles qu'il donne à la Gloutonne et au travail acharné de ses crabes fanatiques lobotomisés. Sa zone est la plus grande et il est en passe de devenir le plus fort des Trois. Bientôt, la Triade ne sera plus et le Continentalgue sera rouge...

Le Tyran est un extrémiste. Il ne tolère pas que quiconque se dresse sur son chemin. Il est très impulsif et n'éprouve que très peu de sentiments. Seul son pouvoir compte. Il désire le contrôle absolu, et la puissance de l'Eos contenu dans les algues le lui accordera bientôt, sauf si... Sauf si la prophétie se réalise. Le Tyran n'y croit pas vraiment mais il a des doutes. Il en est très préoccupé et en a peur.

FLORE

Le territoire du Tyran est une immense plaine de Gloutonne rouge. Le paysage est plat, uniforme, calme et sec. Il transmet à qui y pose le pied une sensation de malaise et de lourdeur. Cela peut paraître étrange mais il ne pleut jamais en zone rouge : les algues de la surface vivent uniquement de l'Eos qui remplace tous les besoins des algues, y compris l'eau, inaccessible aux algues de surface. Les seuls reliefs qui viennent briser cette monotonie sont les îles vidées de leurs habitants et de leur substance, entièrement recouvertes d'une épaisse couche d'algues sangsues. Quand la Gloutonne a entièrement vidé une île, elle s'en retire, toujours aussi assoiffée, et laisse le bloc de terre et de roc désertique sombrer dans l'Océan. La zone rouge est très épaisse : environ une cinquantaine de mètres. En effet, l'essentiel de l'activité se passe sous terre, dans un réseau labyrinthique de galeries, parfois inondées, où vivent les crabes rouges.

Il y a aussi quelques îles résistantes. Mais ce sont généralement des îles annexées depuis peu, tentant désespérément de lutter contre la puissance incommensurable des algues. On les voit de loin car d'importantes colonnes de fumée s'en dégagent, fruits des incendies provoqués par les habitants. Il est vrai que la Gloutonne est très inflammable mais dès que le feu commence à se répandre, les algues vivantes s'écartent de l'île afin de former des sortes de douves jusqu'à ce que le feu meure. La Gloutonne revient enfin de nouveau à l'assaut, en toujours plus grand nombre.

FAUNE

Mis à part les résistants qui ne vivent pas longtemps, les seuls animaux vivant dans la zone rouge sont ses crabes. Ces êtres hostiles et sanguinaires accomplissent à la lettre la volonté du Tyran. Ils furent entièrement lobotomisés et fanatisés par ce dernier quand il découvrit la puissance que lui conférait l'Eos.

Ce sont des crabes évolués mais ils sont beaucoup plus décharnés que la normale. Leur carapace est d'un rouge vif et sanglant. Leurs pinces sont longues, agiles et mortellement coupantes. Les décapodes de la zone rouge sont plus petits mais aussi plus rapides que ceux des autres zones. Ils agissent souvent par des opérations suicides éclair.

Les fanatiques sont antipathiques et haineux envers les autres peuples mais aussi entre eux. Il n'est pas rare de les voir s'entretuer sur le champ de bataille alors qu'ils sont pris d'une furie destructrice. Les joutes sont aussi très fréquentes entre les tribus qui se disputent les faveurs de leur maître. L'influence du Tyran sur leur mental par l'intermédiaire de l'Eos a également eu des effets dévastateurs et nombreux sont les crabes qui deviennent fous et incontrôlables. Ils massacrent alors nombre des leurs, avant de se suicider ou de se faire remarquer par le Tyran qui a tôt fait de les éliminer. Les crabes rouges ont une absolue obéissance envers le Tyran, mais ils n'en sont pas pour autant loyaux. En effet, leurs crises de folie régulières les poussent également vers le Chaos. Ils sont donc généralement Neutre Mauvais.

Ces machines à tuer vivent dans les galeries creusées sous la surface de la zone rouge. Différentes tribus se partagent ces galeries et se font parfois la guerre, pour obtenir la faveur du Tyran, mais également pour étancher leur soif de mort pendant les périodes calmes. Chaque tribu est gouvernée différemment mais la plupart du temps, ce sont un ou plusieurs chefs spirituels qui sont au pouvoir. Ceux-ci se battent pour affirmer leur propre version de la vénération du Tyran. Ce dernier ne s'en préoccupe pas, tant qu'ils jouent les intermédiaires entre lui et tous les crabes.

La langue des crabes fanatiques est l'algueux mais ils le prononcent d'une façon particulière et leur vocabulaire s'oriente plus vers la mort et le carnage : on dit qu'ils ont mille et une manières de dire " tuer ". Leur voix est très sifflante, à la limite de l'audible. Les crabes de la piétaille ne portent pas de noms, mais portent généralement des matricules : ils savent en effet compter.

OBSERVATION

L'ENFANT ROI

L'Enfant Roi apparaît la plupart du temps sous la forme d'un enfant gâté de cinq ou six ans, bien coiffé et bien vêtu des plus belles algues vertes. De son grand sourire ingénu se dégage la joie et la curiosité. Son rire, par contre, est entaché des limites de la Gloutonne qui ne peut délivrer de sons assez chauds pour que la joie s'en échappe. L'Enfant Roi n'en fait qu'à sa tête et selon l'envie du moment et ce depuis bien longtemps. Il est tout simplement chaotique. Autrefois il invitait des étrangers dans la forêt : une fois il leur faisait découvrir des endroits merveilleux et discutait avec eux en leur posant des tas de question, une autre fois il les tuait. Il n'a pas changé et attire maintenant les îles sur son territoire pour se divertir. S'il est de bonne humeur, il les aide dans leur implantation. S'il s'ennuie, il submerge l'île et tous ses habitants. Tout ce qu'il veut, c'est que son terrain de jeu soit de plus en plus grand. La puissance de l'Eos ne l'attire pas vraiment. Pour l'instant, il attire les îles seulement parce que cela apporte de nouvelles découvertes et que cela agrandit l'espace couvert par les algues. Mais quand il aura exploré toutes les possibilités qui lui sont offertes...

L'Enfant Roi est très imprévisible et quiconque le rencontre fait tout pour le distraire et s'en aller le plus vite possible. Les disparitions sont nombreuses en zone verte. La plupart des disparus sont morts, mais d'autres sont enfermés au cœur des algues, oublié par l'Esprit Végétal distrait.

FLORE

La zone verte, prise entre celles du Tyran et du Sage, offre un paysage très varié. En moyenne, la nappe d'algue y est épaisse d'environ une dizaine de mètres mais offre un relief très diversifié : plaines, collines, montagnes, vallées encaissées...

La zone est parsemée d'îles prisonnières qui se sont petit à petit incrustées dans le paysage. Les fleuves qui se jetaient autrefois dans l'Océan sillonnent maintenant le Continental-ague et alimentent les cultures sur algue en eau douce. En effet, les îliens ont rapidement agrandi leurs surfaces agricoles sur les algues qui offrent un milieu très fertile et sur lesquelles le climat -- une bénéfique alternance de soleil et de pluie -- est souvent plus favorable à l'agriculture que celui de l'île, dont le climat se confond progressivement avec celui de la zone, avant de disparaître complètement.

A la différence de la zone rouge, l'Enfant Roi conserve les îles, mêmes quand elles sont entièrement vidées de leur Eos. Pour lui, le spectacle de la vie est aussi important que l'agrandissement de son territoire.

FAUNE

◆ Crabes : Les crabes verts sont des bons vivants. Ils vivent pour profiter de leur condition, si généreusement offerte par l'Enfant Roi. Ils se méfient d'abord des étrangers mais peuvent être très amicaux si l'on fait de même envers eux. Par contre, ils n'ont aucune pitié pour leurs ennemis qui finissent rapidement étouffés sous leurs carapaces, bloqués grâce à leurs pinces épaisses. Les crabes tentent de vivre du mieux qu'ils peuvent dans l'entraide et le bonheur : ils sont donc le plus souvent Neutre Bon.

Ces crabes évolués sont plus grands que ceux des autres zones. Ils sont également plus gros et plus imposants. Leur lourdeur les empêche de se déplacer trop rapidement et ils mènent donc une vie paisible dans les vallées encaissées tandis que les gardes-frontières préfèrent employer des techniques défensives. Leur carapace est très épaisse et leur permet d'encaisser de violents coups.

Les crabes ressentent essentiellement de la haine envers les rouges. Ils se sentent supérieurs à ces petits crabes décharnés mais savent bien que derrière eux se cache un grand pouvoir. De l'autre côté, ils considèrent les crabes bleus avec respect et crainte sans pour autant comprendre leur non volonté de choisir la solution la plus facile pour agrandir leur territoire. Au sein même de la zone verte, il existe également un autre type de rapport : celui avec les îliens. Selon les îles, les rapports sont plus ou moins bons. Certaines ont établi des liens commerciaux avec les crabes mais d'autres les chassent pour leurs carapaces d'une solidité à toute épreuve, non étrangère à la modification éosique dont les crabes ont été la cible.

Les crabes verts vivent en petites communautés, en quasi-autarcie. La plupart des villages sont dans les vallées mais d'autres se sont formés dans les plaines, se rapprochant ainsi des îles avec lesquelles ils ont tissé des accords commerciaux. Les crabes se nourrissent d'algues mais ils sont depuis quelques années touchés d'une maladie dont ils ne connaissent pas l'origine.

La rigueur de leur carapace disparaît peu à peu jusqu'à devenir aussi flasque qu'une algue. Leurs pinces sont également touchées et ils finissent cloués au sol avant de mourir. Cette maladie vient en fait de la trop forte teneur en Eos des algues qui commencent progressivement à se débarrasser de leur "prédateur". Une conscience commune à la Gloutonne, indépendante des esprits végétaux serait-elle en train de naître ?

Depuis leur évolution accélérée, les crabes vénèrent les Trois mais plus particulièrement l'Enfant Roi qui est leur protecteur. Ses sautes d'humeur lors desquelles il lui arrive de tuer un crabe sont considérées comme des punitions. Des sages sont chargés d'interpréter ses manifestations. Elles sont souvent synonymes de périodes troubles ou calmes, ou encore tout genre de présage vague et inventé. Les crabes vivant proche des îles ont tendance à s'écarter de ces croyances et se tournent vers les merveilles de la civilisation extra continentalguese. Les spiritueux donnés par les îles en échange des carapaces des crabes défunts ont des effets ravageurs sur les communautés et les crabes invités dans les îles reviennent rarement...

Les crabes verts parlent un algueux plutôt simple et facilement compréhensible par les îliens. Ceux qui vivent dans les montagnes emploient encore beaucoup de mots spécifiques mais les peuples des plaines apprennent même quelque fois des langues comme le gnome ou le halfelin, en plus de parler un commun parfait.

◆ **Iliens** : Ce sont des habitants de petites îles annexées par la zone verte. Ils sont de toutes les races et de toutes les cultures, chaque île ayant gardé son indépendance. Ces îles ont des proportions modestes, tout au plus quelques kilomètres de diamètre mais les nouvelles sont de plus en plus grosses. Depuis son annexion, chaque île a dû s'adapter à sa nouvelle condition. Les paysans ont commencé à cultiver sur le tapis d'algues. Les marchands ont tissé des liens commerciaux avec les autochtones et les habitants des autres îles. Les dirigeants ont tracé les frontières de leurs royaumes, menant parfois quelques petites guerres entre eux pour la possession d'une vallée, au grand dam des crabes qui y vivaient, et à la joie de l'Enfant Roi pour qui cela procure alors un furieux divertissement.

La zone verte ressemble donc d'un point de vue politique et démographique à un continent classique avec ses royaumes, ses différentes ethnies, ses guerres... Certains s'engouent de leur nouvelle condition et ont même essayé d'envoyer des bateaux au large pour vanter les mérites du Continentalgüe mais ce n'est apparemment pas du goût du Tyran qui a tout simplement pulvérisé ces navires. D'autres rêvent de repartir au loin et en cherchent le moyen.

De grand savants tentent d'élaborer des substances pouvant détruire la Gloutonne mais en vain... Un seul a obtenu un résultat moyennement probant (sur un échantillon en laboratoire) mais il a disparu mystérieusement.

Les îliens ne sont là que depuis la Veille et ils ne connaissent pas encore bien le Continentalgüe en dehors de la zone verte. Ils n'ont jamais vu de crabes d'autres couleurs et laissent les verts s'occuper des frontières. Ils sont bien trop occupés à se soucier de leur richesse immédiate et refusent même parfois l'aide de ces alliés potentiels, préférant les chasser pour leurs carapaces.

SAGESSE

LE SAGE

Le Sage aime prendre la forme d'un vieillard faible et rachitique. Ce n'est autre qu'une simple ruse qui l'amuse bien car il est d'une grande puissance, même sans Eos. Une aura de sagesse se dégage de lui quand on le regarde et l'on ressent une certaine euphorie devant un tel puit de connaissances. Quand il se met à parler, c'est une voix mélodieuse en perpétuelle mue qui sort de sa bouche tissée de centaines d'algues différentes.

Du temps de l'ancienne forêt, le Sage était comme un grand frère pour les deux autres esprits. C'était en quelque sorte la mémoire du groupe, qui conseillait et résonnait ses deux semblables, bien plus téméraires. Il traînait souvent à la lisière de la forêt, essayant de glaner toujours plus d'informations sur le monde. Il voulait en quelque sorte acquérir le savoir absolu.

Au moment des Guerres Eossiques, il resta calme mais particulièrement attentif et en comprit tous les tenants et les aboutissants, s'aventurant même parfois dans des bosquets en dehors de sa forêt. Le Deuxième Jour, lors de la découverte de la Gloutonne et de ses propriétés, il mit en garde l'Enfant Roi et le Tyran mais ils ne l'écoutèrent pas. C'est alors qu'il prophétisa la chute du Continentalgüe. Mais, chose étrange, il ne se rappelle plus l'avoir dite. Il ne l'apprit que plus tard.

Tout en les respectant, il ressent une certaine pitié envers le Tyran et l'Enfant Roi. Il les trouve juste un peu trop pressés et irréfléchis. Pour lui cela causera leur perte. Il ne voulait pas couper les ponts avec eux mais voulait essayer de les résonner, en vain... Finalement, il se résolut à les laisser faire, finissant par les oublier, en espérant ne pas être touché par la prophétie.

Le Sage est calme. Il met toujours un certain temps à réagir et à penser mais il a toujours de bonnes idées. Il refuse tout contact avec l'Eos de peur d'être à son tour corrompu et il rejette l'idée d'accueillir dans sa zone des races extra continentalguese, assoiffées de pouvoir, de richesse et d'expansion, tout comme la Gloutonne. Depuis le Premier Jour, il continue sans cesse la lente tâche de récupérer toutes les algues de l'Océan. Les variétés d'algues vivant dans sa zone sont si nombreuses qu'elles lui confèrent un pouvoir bien différent de celui de la Gloutonne : la surprise. En effet, chaque espèce a une propriété particulière et parfois très utile.

FLORE

La zone bleue est bien plus petite que les deux autres. De plus, elle est extrêmement mince, juste assez pour supporter le poids des crabes nomades.

Il y a de nombreux trous d'eau et sa traversée est donc des plus périlleuse, surtout quand on ne connaît pas les différentes algues du tapis sur lequel on marche : certaines sont dangereuses. Le Sage n'aime pas être dérangé, et il sait mettre à profit ses algues : les variétés offensives sont amassées à la frontière tandis que les variétés pratiques qui lui servent régulièrement, vivent au cœur de la zone. Certaines, des algues dotées d'ouïe, sont parfois même déplacées dans les autres zones, pour rester informé de ce qui s'y passe. Mais elles sont vite repérées. Le climat est très variable, ce qui entraîne de fréquents changements dans l'organisation des algues qui "migrent" parfois.

Il en résulte de grandes difficultés à s'orienter pour d'éventuels voyageurs. L'accès de la zone à la mer est très petit, réduisant d'autant plus la capacité à récolter les algues de l'Océan et donc la rapidité d'expansion de la zone.

FAUNE

Les crabes bleus sont des nomades dans l'âme. Ils aiment le changement mais aussi le calme de leur vie. Les relations entre familles sont pacifiques mais minimales. Ils ne s'intéressent pas aux autres zones, aux autres crabes et aux îliens. De part leur sérénité et leur passivité, les crabes nomades sont le plus souvent d'alignement Neutre.

La vie des nomades est basée sur les migrations des algues en fonction du climat. Ils mangent certaines et utilisent d'autres pour toutes sortes de choses : spiritueux, anti-septiques, médecines, mais aussi pour la contraception (le territoire est petit et les crabes doivent donc contrôler leur natalité) et bien d'autres choses encore (libre au MD d'en inventer). Pour mener leurs incessants périples, les crabes ont dû apprendre à connaître toutes les algues, éviter les plus dangereuses et repérer les indispensables. Les crabes nomades sont souvent des Rôleurs.

Les crabes ne vénèrent pas le Sage comme un dieu mais le considèrent comme un père. Ils tentent de suivre son exemple en vouant une adoration à la connaissance. Le patriarche de chaque famille est censé détenir le savoir de la communauté et le transmettre aux siens. De même, régulièrement, tous les patriarches se rencontrent et échangent les connaissances acquises au cours du dernier cycle.

Vivant en très petites communautés (souvent une seule famille), les crabes bleus discutent peu. Leur dialecte est assez sombre pour les non instruits puisqu'ils ont donné un nom à chaque variété d'algue vivant dans la zone. Chaque nom est alors dévié en une famille de mots ayant des significations variées en fonction de la nature de l'algue.

Par exemple : " gloutonner " signifie " corrompre ". Le timbre de leur voix est très changeant puisqu'il varie en fonction de la dernière algue qu'ils ont ingurgitée (ce n'est donc sûrement pas grâce à la voix qu'ils se reconnaissent entre eux). Certaines algues sont réputées pour les voix très étranges qu'elles confèrent.

NOTES :

1 - En fait, c'est une interprétation personnelle des néo-Arkonautes que se fait le Sage. Il pense plus à leur côté destructeur d'Arkoss, tout en gardant bien sûr à l'esprit qu'ils ont sauvé le monde.

Données techniques

LE CRABE ÉVOLUÉ

Créature magique de taille M

Initiative : +0

Attaque de base/lutte : +2/+3

Facteur de puissance : 1

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaque : Pince (+3 corps à corps, 1d4+1)

ou arme manufacturée simple

(+3 corps à corps, dégâts variables)

Attaque à outrance : Pince (+3 corps à corps, 1d4+1)

ou arme manufacturée simple

(+3 corps à corps, dégâts variables)

Compétences : Artisanat (divers) ou Profession (divers) +3, Déplacement silencieux +3, Equilibre +2, Survie +2

Environnement : le continental

Organisation sociale : groupe (5-10), bande (10-100 plus 60% de non-combattants, 1 sergent de niveau 3 tous les 20 adultes et 1 chef de niveau 4-6), village (40-400 plus 70% de non-combattants, 1 sergent de niveau 3 tous les 20 adultes, 1 ou 2 lieutenants de niveau 4-5, 1 chef de niveau 6-8)

Alignement : Rouges : Généralement NM

Verts : Généralement NB

Bleus : Généralement N

Dés de vie : 2d10+4 (15 pv)

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases), 6m (4 cases) sous l'eau

Classe d'armure : 18 (+8 naturelle, contact 10, au dépourvu 18)

Trésor : normal

Attaques spéciales : —

Particularités : Amphibie, Vision dans le noir (18m), Vision nocturne

Dons : Rouges : Arme de prédilection (pinces)

Verts : Talent (Artisanat ou Profession)

Bleus : Alguoriste

Jets de sauvegarde : Réf +3, Vig +5, Vol +0

Caractéristiques : For 12, Dex 10, Con 14, Int 10, Sag 10, Cha 8

Évolution possible : par une classe de personnage

Ajustement de niveau : +1

Les Crabes évolués mesurent environ 1m30 de haut, pour autant de large. Malgré leur taille on les considère comme des créatures de taille M en vertu de leur volume et de leur poids. Ils se déplacent sur huit fines pattes dotées de quatre articulations. Leurs bras épais et courts se terminent par des appendices ressemblant à une croisement entre une main humanoïde et une pince.

COMBAT

Les Crabes évolués ne sont pas de grands adeptes du combat mais ils sont tout à fait apte à se défendre. En général ils cherchent la sécurité dans le nombre et sont capable de mener des actions combinées de manière assez efficace, en particulier à l'aide de lance ou d'épieux.

COMPÉTENCES

Les Crabes évolués bénéficient d'un bonus racial de +4 aux tests d'Equilibre mais subissent, en raison de leurs mains-pinces moins précises que des mains humanoïdes, un malus de -4 aux actions nécessitant une grande précision manuelle (crochetage, contrefaçon, etc...).

MODIFICATION EN FONCTION DES COULEURS

Rouges : Dex 12, dégâts de base des pinces 1d6 / Verts : Sag 12, carapace épaisse (CA +10) / Bleus : Int 12, connaissance (nature) +3

Données techniques

L'ESPRIT VÉGÉTAL

Les esprits végétaux n'ont pas véritablement d'apparence. Leur manière de se montrer est assez particulière : ils ordonnent aux algues de prendre la forme qu'ils souhaitent. Ils prennent la plupart du temps une apparence humanoïde qui exprime leur caractère. Ainsi, on les voit comme s'ils évoluaient sous la nappe d'algues qui épouse alors leur forme, ne rompant que rarement le lien avec le sol. Aimant se faire remarquer, sous apparence humanoïde ils font entre 5 et 6 mètres de haut.

Fée (Intangible) de taille TG	Facteur de puissance : 15
Dés de vie : 12d6 (42 pv)	Espace occupé/allonge : 4,50 m/4,50 m
Initiative : +1	Jets de sauvegarde : Réf +9, Vig +4, Vol +15
Vitesse de déplacement : 15 m (10 cases)	Caractéristiques : For 28, Dex 13, Con --, Int 18, Sag 20, Cha 16
Environnement : le continentalgugue	Organisation sociale : solitaire (3 créatures uniques)
Alignement : NM(Tyran), N(Enfant Roi), NB(Sage)	Trésor : normal

Classe d'armure : 13 (-2 taille, +2 Dex, +3 Parade), contact 13, pris au dépourvu 11

Attaque de base/lutte : +6/+23

Attaque : Coup de poing (+13 corps à corps, 1d6+9)

Attaque à outrance : Coup de poing (+13 /+8 corps à corps, 1d6+9)

Attaques spéciales : Sorts, Empathie sauvage étendue

Particularités : Intangible, Manifestation, Résistance à la magie (18), Contrôle des végétaux, Vision noct., Vision aveugle.

Compétences : Art de la magie +14, Artisanat (manip. des plantes) +19, Bluff +14, Concentration +15, Connaissances (nature) +19, Détection +17, Diplomatie +16, Dressage +13, Fouille +14, Intimidation +15, Percep. auditive +17, Psychologie +20

Dons : Extension d'effet, Extension de durée, Extension de zone d'effet, Talent (Intimidation pour le Tyran, Bluff pour l'Enfant Roi et Diplomatie pour le Sage - le bonus n'est pas pris en compte dans la liste des compétences), Volonté de fer

MANIFESTATION (SUR)

L'Esprit végétal est une créature intangible capable de se manifester au travers de la végétation. (Manuel des Monstres p.311)

SORTS

Un Esprit végétal est capable de lancer des sorts comme un druide de niveau 12. Cela lui donne accès chaque jour aux sorts suivants :

Niv 0 : 6 ; Niv 1 : 7 ; Niv 2 : 5 ; Niv 3 : 5 ; Niv 4 : 4 ; Niv 5 : 4 ; Niv 6 : 2 (liste des Druides, jamais de sort de sort de feu)

EMPATHIE SAUVAGE ÉTENDUE (EXT)

Ce pouvoir permet à l'Esprit végétal d'influencer l'attitude des Animaux, Créature magique, Fée et Plantes et ce quelque soit leur degré d'intelligence. Cette aptitude suit les mêmes règles que les tests de Diplomatie joués pour modifier l'attitude d'une personne. Le résultat d'un test d'empathie sauvage étendue est déterminé par 1d20 + DV de l'Esprit végétal + le modificateur de Charisme de l'Esprit végétal, soit un total de 1d20 + 15. L'attitude initiale des animaux domestiques est l'indifférence, tandis que les animaux sauvages sont généralement inamicaux.

Pour utiliser d'empathie sauvage étendue, l'Esprit végétal et la cible doivent être en mesure de se voir ce qui signifie qu'ils doivent se trouver à moins de 18 mètres de distance dans des conditions normales. Pour que l'Esprit végétal puisse influencer une créature il lui faut en général un nombre de round égal au modificateur d'Intelligence de sa cible (avec un minimum de 1 round). Une créature ayant un score d'intelligence supérieur à 8 a droit à un jet de sauvegarde de volonté avec une difficulté égale au jet d'Empathie sauvage étendue de l'Esprit végétal. Si le jet est réussi la tentative d'influence échoue.

CONTRÔLE DES VÉGÉTAUX (SUR)

L'esprit végétal est capable de contrôler l'aspect, le comportement et l'organisation de la plupart des végétaux. En 1 minute il affecte un volume de 1m50 de côté. Dans ce laps de temps il peut modifier tous les paramètres d'apparence des végétaux, doubler le volume qu'ils occupent ou les réorganiser à sa convenance. Ce pouvoir va également affecter les monstre de type Plante, mais ceux ci disposent d'un jet de sauvegarde de vigueur DD20 pour résister. Cette capacité peut en particulier permettre de paralyser un monstre Plante qui rate son jet de sauvegarde tant que l'Esprit végétal se concentre.

LA GLOUTONNE

Une fois installée sur une île la Gloutonne s'y développe très rapidement. La première implantation de Gloutonne couvre en général une surface de 1,5m de côté et ensuite l'algue s'étend à grande vitesse. Après 2 heures elle a avancé de 1.5m. Ensuite toutes les 2 heures la Gloutonne progresse d'une distance qui est le double de celle couverte pendant les 2 heures précédentes.

Cela donne la progression suivante :

1 semaine : 5.3 km environ	3 semaines : 47.8 km environ	5 semaines : 132,6 km environ
2 semaines : 21,3 km environ	4 semaines : 84.9 km environ	6 semaines : 190,9 km environ

Une zone de Gloutonne de 1.5m de côté est détruite si elle subit plus de 10 points de dégâts par une énergie destructrice dans un même round (feu, froid, acide, son ou électricité). Des dégâts moindres sont sans effets et les réflexes de défense de l'algue empêche toute propagation naturelle des flammes.

L'ordre des Francs-Huissiers

par Le Bosco

« Chez vous, à Quandionne, vous avez peut-être votre mot à dire, mais ici c'est mon île et c'est moi qui fait la loi ! Et là, je vous dis que ce fugitif-là, il est pas pour vous. Alors venez pas réclamer de prime. Et pas la peine de m'envoyer de contrôleur : j'ai des relations haut placées à la Gégène... »

Quand on parle des Francs-Huissiers, l'image qui vient immédiatement à l'esprit est celle du chasseur de prime itinérant qui muni d'une décision de justice traque sans relâche le prisonnier évadé ou le débiteur récalcitrant. Adeptes de la survie en milieu hostile, qu'il s'agisse d'une bureaucratie ou d'une jungle sauvage, le Franc-Huissier ne renonce jamais, et, la perruque fièrement vissée sur le crâne, sillonne sans relâche les îles les plus exotiques.

Mais cette image masque une partie de la réalité : le Franc-Huissier a souvent besoin d'un soutien logistique, et ses pouvoirs sont loin d'être reconnus dans tous les Archipels - voir simplement connus (« Qui vous êtes, vous ? Et pourquoi vous portez ce truc ridicule sur la tête ? Relâchez mon frère ! »). Sans le soutien de son organisation, le fier chasseur de prime ne serait qu'un fier-à-bras sans scrupule comme beaucoup, gagnant sa vie avec le malheur des autres.

Il est donc logique que depuis leur implantation à Quandionne, les maîtres de l'ordre aient eu comme principal souci d'étendre leur influence à travers les Archipels. Qu'y-a-t-il de plus désagréable pour un représentant légal dûment assermenté que de se voir balancer dans le port avec sceaux et lettres de certifications parce qu'on « n'aime pas les clowns emperruqués outre-iliens, par ici ! ». Le côté quelque peu contesté de certaines activités de l'ordre n'ayant rien fait pour améliorer sa popularité, les grands stratèges ont développé une politique bâtie sur deux méthodes : le principe de la Réciprocité Synallagmatique, et le système des franchises.

Suivant le principe de la Réciprocité Synallagmatique, il est nécessaire pour que les autorités d'une île puissent faire appel aux services de l'ordre qu'ils reconnaissent un niveau minimum de pouvoir judiciaire aux Francs-Huissiers sur leur territoire. On peut aussi dire, selon la façon dont on préfère voir les choses, que l'ordre a l'obligation d'apporter son concours aux autorités politiques d'une île pour que les Francs-Huissiers aient le moindre pouvoir sur celle-ci. Des accords régissent donc les relations entre l'ordre et les îles qui ont choisi de travailler avec lui, et plusieurs niveaux de coopération existent. Le plus souvent, le Franc-Huissier n'aura que la possibilité de procéder à l'arrestation de la personne ou la saisie de la chose pour laquelle il a été appointé. Mais l'huissier peut aussi avoir le rôle d'un auxiliaire de justice, ou, plus rarement encore, être assimilé à un représentant autochtone de l'ordre, avec toutes les facilités que cela implique. Ce niveau de coopération a une directe conséquence sur la façon dont une île peut faire appel aux huissiers, et surtout sur le prix qui lui sera facturé.

Une formule « Privilège » existe même, qui procurerait un pouvoir sans limite de compétence ou territoire aux huissiers de passage, mais à ce jour aucune île ne l'a encore souscrite. Ce système a l'évident avantage de la flexibilité, mais il est long à mettre en place et beaucoup d'îles n'ont encore signé aucun accord (« A la baille, le perruqué ! »). Enfin, ces accords sont loin d'être stables, et les occasionnelles dénonciations unilatérales de contrats compliquent singulièrement les tribulations outre-iliennes des huissiers.

Le système des franchises vient élégamment compléter la précédente méthode, en permettant aux autochtones motivés des îles lointaines de créer eux-mêmes l'antenne locale de l'ordre. Celui-ci, n'ayant ni les ressources humaines ni les ressources financières pour s'implanter dans l'ensemble des Archipels, propose contre paiement d'une redevance annuelle la possibilité d'ouvrir une franchise locale. Contrairement à ce que l'on pourrait penser, ce ne sont pas seulement sur les îles ayant signé un accord de Réciprocité Synallagmatique que s'implantent les franchises, car le franchisé est souvent déjà un représentant du pouvoir local qu'un excédent de bénéfices n'effraie pas - ou tout simplement quelqu'un d'assez respecté pour que personne ne vienne le contredire (« Oui, oui, ça vous va très bien, cette perruque, Monsieur le Bailli. Ça vous donne un air... digne, c'est ça. »). L'impétrant dont le dossier est accepté suit en général un cours de base dans une Huisserie - bien que de nombreuses dispenses ou équivalences soient accordées - avant de se voir remettre les documents lui permettant de monter son officine. S'il verse régulièrement la taxe sur ses honoraires ou s'il ne triche pas de façon trop flagrante, il a bien peu de chances de voir un jour débarquer un contrôleur, et peut donc mener sa barque comme il l'entend.

On l'imagine bien, le système des franchises, s'il est satisfaisant sur le plan théorique, n'est pas la panacée pour le Franc-Huissier itinérant. D'une île à l'autre, il ne sait jamais s'il va tomber sur un vieillard faisant la sieste à l'ombre de sa cahute, un notable corrompu avide de pots-de-vin, un juriste rabougri porteur de valises, ou un justicier solitaire en croisade.

De plus, de nombreux contentieux existent : quand une franchise est révoquée, que deux franchisés se font concurrence, que l'ordre veut implanter sa propre maison sur l'île, ou que le franchisé craint un contrôle inopiné. Et trop souvent, l'huissier de passage ne reçoit pas l'assistance à laquelle il était en droit de s'attendre (« A la flotte, la moumoute ! »).

Ces deux solutions, bien que pratiques, ne permettraient pas à elles seules à l'ordre de se développer de manière harmonieuse. Sur les îles où les têtes pensantes ont estimé que « des intérêts vitaux étaient en jeu », et quand la situation le permet, l'ordre a donc créé des Huisseries, des succursales quasiment autonomes de la guilde. Seules les îles les plus tournées vers le juridisme et le commerce, comme Vendrest ou Brillance, ont été jugées dignes de cet honneur.

Les maisons qu'on y trouve rassemblent un nombre important de membres de l'ordre, et assurent la formation des nouveaux membres, l'administration et le financement des missions, l'attribution des franchises, l'organisation des contrôles, et bien d'autres choses encore. Seules les Huisseries dispensent les services les plus pointus de l'ordre, comme la négociation spécialisée.

Tous ces établissements dépendent du bâtiment dans lequel tout huissier digne de ce nom a fatalement, à un moment ou à un autre, mis les pieds, à savoir la maison mère de Quandionne, l'Huissierie Générale - affectueusement dénommée « Huigène » ou « Gégène » en interne. Dans ce gros bâtiment à l'air austère situé à proximité du palais du Gouverneur ont été formés certains des juristes les plus fins et les plus dangereux en combat rapproché des Archipels. On y forme aussi tous les autres types de Francs-Huissiers : l'ordre a aussi besoin d'administrateurs et de négociateurs, et les possesseurs des franchises déploient rarement l'arsenal de talents qu'on imagine être celui des traqueurs de l'ordre. Les contrôleurs, membres itinérants qui sillonnent les Archipels afin de faire respecter la déontologie de l'ordre, forment un rouage essentiel de la machine. Enfin, il existe des huissiers honoraires, possesseurs d'une licence temporaire ou permanente leur permettant de chasser la prime dans certaines conditions.

Tout ce petit monde est piloté par le Conseil de l'Ordre sis à Quandionne, et localement par les Huissiers Généraux qui ont en charge l'administration des maisons. La politique interne de l'ordre est une chose complexe, et il existe d'ailleurs une rivalité proverbiale entre l'Huissier Général de Quandionne et le Président du Conseil de l'Ordre, qui n'ont pas la même vision du futur de l'ordre.

Maître Macaillou, l'Huissier Général, un vieux brillantin au passé de maraudeur Gallian, pense que l'ordre devrait se contenter de continuer à exercer ses deux activités traditionnelles : la saisie de biens et la traque de criminels. Il regarde d'un œil méprisant les aspirants franchisés qui viennent dans son Huissierie subir un simulacre de formation, et ne mâche pas ses mots quand il s'agit de parler des relations de l'ordre avec les Libres-Pirates ou les Contrebandiers.

Il plaide ardemment en faveur du développement des accords de Réciprocité Synallagmatique pour contribuer à la croissance de l'ordre, et serait partisan d'une réduction drastique des effectifs des Francs-Huissiers.

Sigéon Balderlin, à l'inverse, nommé Président du Conseil de l'Ordre après une brillante carrière d'avoué dans les tribunaux de Vélène, fait partie des ambitieux qui rêvent d'étendre l'influence de l'ordre sur l'ensemble des Archipels, et ce quelque soit le moyen.

Entré sur le tard dans l'ordre, la déontologie de l'ordre et le niveau de qualité de ses services sont pour lui moins importants que le développement territorial et financier des huissiers et la diversification de leurs prestations. Ainsi, Balderlin pense à s'implanter dans de nouveaux secteurs d'activités, comme l'espionnage, le convoyage, ou la protection rapprochée. Son intention est de concurrencer sur certains points la Guilde des Dragonniers, dont il jalouse le succès. Mais dans sa mégalomanie, il pourrait bien finir par provoquer une confrontation ouverte entre les huissiers et d'autres organisations archipellicennes...

Dans notre prochain numéro, vous découvrirez les talents et secrets des membres de l'Ordre, avec notre petit manuel du Franc-huissier.



Les arts de la Navigation

par Rafael

La navigation, aux étoiles ou au sextant, à vue ou sur cartes, est un art difficile. Pourtant, quelles que soient les difficultés que le navigateur terrien puisse rencontrer, elles ne sont rien face aux aléas de la navigation archipellienne. Les mouvements des îles, les tempêtes imprévisibles et les météo contradictoires sont autant de difficultés que les marins ont du apprendre à gérer. Comme si surpasser les fureurs d'Istaion n'était pas suffisant !

Un mot de mise en garde pourtant avant de commencer cet article : toutes les informations livrées ici sont issues de ma vision personnelle des Archipels et ne colleront peut-être pas avec chaque version imaginée par tel ou tel MD. Les boussoles par exemple, ne pourront pas exister dans un monde où il n'existe pas de pôle magnétique. Triez, jugez, mais avant tout, amusez-vous bien...

LES BASES DU MÉTIER

La tâche première d'un navigateur est de tracer la route d'un endroit à un autre. Ce n'est déjà pas une mince affaire avec deux points fixes, mais avec des îles en mouvement perpétuel, cela devient une véritable gageure.

Pour le point de départ, c'est en général assez facile. Même le mhodos le plus obtus parvient en général à se rappeler qu'il a les pieds sur la ligne de départ. Ensuite, il faut localiser l'île vers laquelle on souhaite se rendre. Il existe plusieurs possibilités pour cela.

LES TRACEUX

On désigne sous ce sobriquet les gens qui font profession de garder trace du passage des îles. Écoutant conversations et ragots de marins, ils savent quelles îles sont passées à proximité et dans quelle direction elles se déplaçaient. Ils essaient aussi d'estimer la vitesse des îles et, en fonction de la date courante, leur position actuelle.

Gardant trace de chacun de ces passages, ils sont en mesure de vous dire - par exemple - que Brillance était toute proche il y a un mois et qu'elle doit actuellement se trouver à deux semaines de voyage direction nord-est. Bien sûr, les informations en question sont sujettes à caution et il est assez difficile de tout prévoir. Certaines îles font de brusques virages ou de subites accélérations et ont peut se retrouver à l'opposé de l'île recherchée parce que l'on a simplement écouté la mauvaise personne et le mauvais conseil.

On trouve des traceux dans de nombreux endroits. Les capitaineries par exemple ont souvent un ou deux employés chargés de garder de telles informations. Ce sont des fonctionnaires et on en trouve de très doués comme d'extrêmement flemmards.

Certains aubergistes ou artisans, anciens marins, garde des registres sur les passages d'îles, pour garder le contact avec la mer. Fiables et expérimentés, ils sont par contre un peu plus chers que les traceux des capitaineries.

Les plus grandes îles voient fleurir sur leurs ports des cabinets de traceux professionnels, établissant des sortes de cartes toujours en évolution et garantissant leurs informations (remboursement possible sur présentation d'une déclaration signée du chef de capitainerie concerné et d'une déclaration sur l'honneur du navigateur dans un délai de trois mois maximum).

LES DRUIDES COURANTINS

Il existe quelques personnes particulièrement douées, capables de deviner ou de sentir la position des îles sur le Grand Océan. Souvent solitaires, ces gens ne font en général pas une profession de ce don, préférant l'exploiter pour leur propre intérêt. D'autres offrent leur talent aux marins pour les guider d'île en île. Parmi ses ordres de guides, l'un des plus connus est celui des druides courantins.

Utilisant leur magie pour deviser avec les courants, les animaux ou les peuples marins, ils peuvent retrouver une île bien plus vite qu'un équipage classique. De plus, en se référant uniquement aux informations venues de la mer, ils se libèrent de la tyrannie des îliens, et ne sont plus obligés de s'approcher des îles et de risquer de se retrouver pris dans un conflit ou une intrigue locale.

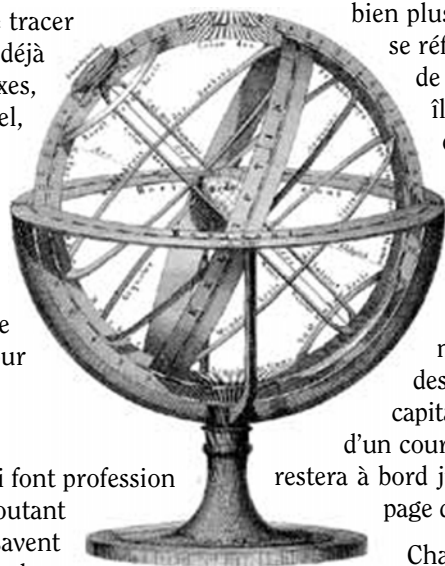
Les courantins sont assez faciles à approcher, mais plus difficiles à embaucher. Ils tendent à choisir leurs employeurs en fonction de critères connus d'eux seuls. Selon la manière dont un capitaine les approche, la destination possible, la météo du jour et l'âge du capitaine, on ne sait jamais quelle sera la réponse d'un courantin. Une fois engagé, un druide courantin restera à bord jusqu'à destination, n'abandonnant un équipage que s'il s'estime trompé ou trahi.

Chaque voyage avec un courantin est un festival de découverte et même le marin le plus expérimenté découvrira sûrement une ou deux choses au cours de la ballade. Il n'est pas rare que les navires guidés par un druide de l'ordre rencontrent des créatures inconnues ou soient ravitaillés en produits étranges par un peuple marin que l'on a jamais vu près d'une côte.

LES ASTUCES

Les îles les plus rapides ou les plus erratiques sont souvent impossibles à retrouver et c'est une véritable quête qu'il faut entreprendre pour les croiser autrement que par hasard. La nature est pourtant bien faite, puisque nombre de ces îles ont trouvé une méthode pour " rappeler à elles " leurs habitants. Voici quelques exemples de ces astuces.

Némédia, l'île aux brumes, est une véritable savonnette pour les traceux. Changeant de trajectoire sans signe avant-coureur, accélérant ou décélérant sans logique, elle a provoqué plus d'ulcères que les ouvrages d'Hual Bouffeur d'Ecume lui-même.



Pourtant, les expéditions de piraterie (autrefois) et les diplomates (aujourd'hui) retrouvent toujours sans mal leur chemin en se fiant... à leurs guêpes. Aussi éloignées soient-elles des côtes némédiennes, les montures des amazones sentent toujours sans erreur possible la direction de leurs ruches et sont capables d'en indiquer le chemin à leurs dresseuses. C'est une des raisons pour lesquelles aucune guêpe némédienne n'a jamais été vendue à un étranger.

Gran'Cité, la mystérieuse et fragmentaire pseudo-capitale, utilise un peu la même méthode, mais remplace les guêpes par des perroquets un peu particuliers. Les GPS (Grands Perroquets Sinoples) sont capables de sentir la présence de leur île à de très longues distances. Ils présentent aussi l'avantage sur les guêpes de pouvoir demander leur chemin s'ils se retrouvent réellement perdus.

Si une dernière île " astucieuse " mérite d'être citée, c'est bien Ker-Ku-Kan. Ile rocheuse et presque stérile, elle n'est habitée que par une population naine frustrée qui extrait du sol plusieurs métaux précieux qui y foisonnent. Ces trois métaux ont des propriétés bien particulières, puisqu'ils permettent de forger des objets et armes que les mages jugent plus faciles à enchanter.

Le Ker, métal rouge sombre, se gorge plaisamment des sortilèges orientés vers la magie élémentaire. Le Kan, gris et veiné de noir, accepte avidement les sortilèges divins. Quant au Ku, on crut longtemps qu'il ne servait à rien, si ce n'est peut-être à l'ameublement, tant il est vrai qu'il est doux et agréable au toucher. Mais pour ce qui est de la magie, autant s'asseoir dessus. C'est un mage Ker-Ku-Kanais expatrié à Vendrest qui découvrit que le Ku n'était pas sans attrait. D'un naturel ombrageux, il mettait souvent son laboratoire sans dessus dessous. Un jour, il jeta son repose-pied en véritable Ku par une fenêtre donnant sur le port. Ennuagé, il envoya un assistant repêcher l'objet mais vit revenir le jeune homme l'air effaré. Loin de couler, l'objet s'était mis à flotter et s'était éloigné à grande vitesse vers le large. En effet, tout objet en Ku plongé dans l'eau est irrésistiblement attiré vers son île d'origine...

Les commerçants ou voyageurs Ker-Ku-Kanais possèdent ainsi tous un objet particulier en Ku, statuette ou orbe décorative. D'ordinaire, ils le laissent chez eux, posé sur une commode, mais ne manquent jamais de l'emporter en voyage. Lorsqu'ils souhaitent rentrer, ils le jettent simplement à l'eau et le suivent jusqu'aux côtes de leur île. Il importe par contre de ne pas le perdre de vue, car il est alors assez malaisé de demander son chemin au premier navire croisé.

- *Ohé du bateau ! Holà noble guerrier Mortaillais !*
- *Ouais ?*
- *Excusez-moi, mais est-ce que vous l'auriez vu ?*
- *Vu quoi ?*
- *Mon... euh ! non je vais me débrouiller autrement en fait...*

LES CLOUS

Les marins nomment " clous " certains points des Archipels dont on sait que leur position géographique est fixe ou presque. Il existe quelques types de clous, que nous allons examiner rapidement, ainsi que leur intérêt pour les navigateurs.

LES MAINS OUVERTES

Ces îlots aux formes étranges se trouvent à intervalles plus ou moins réguliers dans le Grand Océan. Elles ressemblent à des mains sortant des flots, souvent solitaires ou en paires jointes, comme en prière. Il existe mille légendes à leur sujet, mais les histoires les liant à des titans pétrifiés sont les plus fréquentes. Les îles passent rarement à proximité, mais c'est à chaque fois un événement. Il n'est pas rare qu'un îlien plus dévot ou excité que les autres organise une véritable procession vers la main.

Les processionnaires se rendent vers l'île et y laissent offrandes et victuailles accompagnées de parchemins portant leurs prières ou leurs souhaits.

Pour les navigateurs classiques, les mains ne servent pas à grand chose, si ce n'est à signaler qu'il n'y a probablement pas d'île à proximité. Seuls les dragonniers semblent les utiliser, leur accordant une valeur mystique assez incompréhensible. Les insulogues, par contre, adorent ces clous-là, les considérant comme d'inestimables repères dans l'établissement de leurs fameuses cartes perpétuelles.



LES HAUTS-FONDS

Il existe quelques endroits dans les Archipels où les fonds marins s'élèvent des ténèbres pour approcher la surface et presque en toucher l'écume.

Ces hauts-fonds sont craints des marins et les navigateurs doivent apprendre à en deviner l'approche, sous peine d'y déchirer leur coque. Il n'est heureusement pas trop difficile de détecter un haut-fond, tant leur présence trouble l'apparence classique du Grand Océan.

Certains marins se sont toutefois trouvés pris dans les labyrinthes coralliens de certains hauts-fonds. Tous racontent y avoir souffert d'un mal étrange, nommé mal de terre et provoqué par cette immobilité dérangeante du plancher océanique, que n'anime nul gîte ni tangage. Pour qui a grandi sur une île mouvante, puis vécu la moitié de sa vie sur un pont de bois, cette surface figée est une vision d'horreur.

Les hauts-fonds sont, par contre, très propices à la vie marine et il n'est pas rare qu'ils soient habités de peuples tels que les elfes marins ou les téhanis. On peut ainsi y commercer avec les peuples bleus, à condition de vouloir affronter le mal de terre.

LES CLOUS DE BOIS

Ce surnom - un peu moqueur, avouons-le - est donné par de nombreux navigateurs aux îles les plus lentes et les plus régulières. Ainsi, Vendrest et Brillance sont deux exemples de clous de bois bien connus. En raison de leur stabilité, les navigateurs ont souvent recours à des escales par les clous de bois lors de leurs recherches d'une île précise.

Suivant des chemins connus et presque prévisibles, ces îles connaissent plus ou moins leur environnement à venir. Il est ainsi parfois plus simple d'aller mouiller à Brillance quelques semaines lorsqu'on sait qu'elle croisera à coup sûr l'île recherchée dans un mois.

LES DIFFÉRENTS TYPES D'ÎLES

Les navigateurs, habitués à courir après les îles, ont fini par s'en sentir bien proches, comme d'amies intimes ou d'ennemies personnelles. La profession a fini par se forger une classification des îles, en fonction de leurs tempéraments plus ou moins mobiles et de la facilité que l'on peut avoir à les trouver.

LES COMMUNES

On appelle communes les îles les plus connues. Ce sont les mêmes que l'on surnomme clous de bois entre navigateurs. Lentes, régulières, prévisibles, elles servent de point de départ à l'essentiel des routes commerciales et les expéditions se trouvent grandement facilitées si elles partent de ces terres bien balisées.

LES LANDZ

Les landz (« nombreuses terres » en langage nain) sont les terres qui entourent les grandes îles communes. Orbitant ou stagnant dans les eaux proches de ces nations, on sait toujours à peu près où les trouver ou au moins dans quel secteur.

Elancelle, qui précède toujours Crachefer de quelques semaines, est un bon exemple de landz.

LES PAS-SI-COMMUNES

Il s'agit d'îles errantes, orbitant sur de larges ellipses ou se rendant où bon leur semble, tout en restant dans le nuage général des Archipels. Ces îles sont probablement les plus nombreuses, même si on a un peu l'impression de toujours croiser les communes et les landz. Elles ne sont pas toujours faciles à trouver et il faut de longs mois de navigation pour retrouver leurs côtes, à moins d'avoir droit à un sourire de Koril.

LES RARH

Les Rarh (« savonnettes » en langage gnome) semblent animées d'un véritable sentiment de frénésie nautique. Rapides, erratiques, surprenantes - certains navigateurs énervés ajouteront vicieuses - elles semblent vouloir jouer à cache-cache avec les marins.

Certaines îles se sont même forgé une véritable réputation de perversion, tant elles sont capables de jouer de sales tours à leurs visiteurs.

Dans ce genre, on citera l'exemple de Pandanl. Cette île était si rapide et louvoyante, que le rite de passage imposé aux jeunes hommes avant de pouvoir accéder au statut d'adulte consistait à quitter le port dans un petit voilier. Au matin suivant, le jeune homme devait retrouver seul le chemin de l'île, qui lui avait faussé compagnie en profitant des ténèbres. Aujourd'hui, on ne trouve plus sur Pandanl que quelques ruines lissées par le vent, dernier vestige d'une civilisation disparue suite à une violente dénatalité.

LES DORÉES

Les dorées sont surnommées ainsi en raison des espoirs que caresse chaque marin qui en découvre une. Il s'agit d'îles qui pour une raison ou pour une autre ont disparu des cartes et des registres communs ou n'y ont jamais figuré. Némédia est un bon exemple de dorée et elle doit ce statut à son rideau de brumes qui la protégea si longtemps des regards. A présent, mieux connue et moins isolationniste, elle commence à perdre cette aura. Gageons néanmoins que l'idée d'une île entièrement peuplée de femmes lui gardera encore longtemps sa place au panthéon des rêves de marins.

Il y a de nombreuses îles qui restent inconnues à cause de récifs particulièrement traîtres ou de bancs d'orphelins en interdisant l'approche, mais beaucoup de dorées doivent surtout ce statut à leurs trajectoires. Animées d'une course longue et fuyante, ces îles restent longtemps, parfois des siècles, à l'écart du grand nuage qui constitue le cœur des Archipels. Nombre d'entre elles sont désertes et provoquent de véritables ruées lorsqu'elles traversent une zone habitée. Sur celles qui abritent une nation, on trouve des gens ignorant tout des coutumes et des manières archipelliennes. Ce sont de formidables sources d'aventures mais parfois de redoutables pièges.



LES OUTILS DU NAVIGATEUR

Les navigateurs archipelliens ont davantage besoin d'expérience et de relations que de matériel, mais il existe tout de même quelques objets utiles à connaître avant de se lancer dans la profession.

Le lecteur attentif des ouvrages traitant des Archipels connaît déjà les cartes animées d'Arta Monhdi (voir page 103 du MdH) et les doigts de Dathys (voir page 177 des CdV), aussi ne reviendrons-nous pas sur ces gadgets bien utiles.

Pour obtenir un repère fiable dans ses voyages, le navigateur devra d'abord choisir son point de référence. Il existe de nombreuses écoles, mais les plus fréquentes sont celles qui se réfèrent au nord (les Nordistes), aux vents (les Chhhutistes) ou aux étoiles (les Constellérés).

LES NORDISTES

Les Nordistes utilisent des boussoles et tracent leur route en se fiant aux cartes et registres des traceux ou à leur propre expérience des îles.

Les meilleures boussoles sont originaires de Crachefer ou de Vendrest. Les boussoles naines l'emportent pour la sophistication et les options gadgetoïdes, mais les vendrestaises sont connues pour leur précision et leur résistance aux influences extérieures. Cela est dû à l'existence d'une petite mine de métal particulièrement adapté sur une des îles accompagnant Vendrest (une de ces landz, un marais paraît-il).

Il existe quelques boussoles magiques, telles la pointe frieuse de Geld le Peureux. Cette boussole, quoique assez précise, a une fâcheuse tendance à dévier du nord si elle sent une tempête ou un navire elfe en mer dans les parages.

LES CHHHUTISTES

Les navigateurs Chhhutistes utilisent les « mobiles fidèles » pour se diriger. Ces objets en bois et cordelettes ressemblent aux mobiles décorés que l'on accroche au-dessus des berceaux pour amuser les enfants. Il s'agit en réalité de pièces de bois et de vents tissés par des artisans spécialisés utilisant des techniques ancestrales. Les mobiles, à peine secs, sont suspendus à l'extérieur des ateliers afin de « baigner » durant de longues heures dans un vent particulier.

Une fois enchanté, chaque mobile ne réagit plus qu'au vent auquel il est lié, aussi loin en soit-il, se fichant comme d'une guigne des brises et courants d'air qu'il rencontre par la suite. Les navigateurs chhhutistes disposent ainsi d'une direction immuable à laquelle se fier et d'un repère presque aussi fidèle que le nord magnétique.

Le petit défaut de cette méthode est que les mobiles étant produits sur plusieurs îles différentes, tous les Chhhutistes ne se réfèrent pas au même vent et doivent donc effectuer des calculs de correspondances en fonction du vent auquel se fie le traceux dont ils tirent leurs informations. L'île qui fournit le plus de mobiles, Iver, reste tout de même une valeur sûre et la référence de nombreux équipages. Bien des marins assistent à la fête nationale d'Iver dès qu'ils le peuvent, louant son vent si utile alors qu'il agite les conifères de la verte Iver.

LES CONSTELLÉRÉS

Les Constellérés sont une troupe moins importante mais assez intéressante à observer. Il convient tout d'abord de savoir que c'est à eux que l'on doit le terme étrange de « Constellérés », préféré au plus correct « Constellés », jugé un peu trop populaire et passe-partout. Cela en dit long sur les Constellérés.

Doctes pédants toujours en train de gloser sur les autres marins, ils constituent cette élite énervante et hautaine dont chaque société a besoin pour que les imbéciles se disent qu'ils ne sont pas si mal lotis que ça.

Etre constelléré n'est pas une tare ou une vocation réservée aux gens ayant besoin de se sentir supérieur. Non, c'est un travail à plein temps, une quête, menée dans la solitude la plus complète. En effet, même sur le navire le plus sympathique mené par le capitaine le plus débonnaire, il ne faut en moyenne à un Constelléré que trois semaines pour se mettre tout le monde à dos. Les gnomes, plus sociables et rieurs, peuvent tenir jusqu'à cinq semaines avant de detester un navigateur constelléré.

Les Constellérés, bien sûr, calculent leur route en fonction des étoiles. Ces travaux sont réalisés au moyen de sextants, compas, règles et autres cartes complexes. Comme si ce n'était pas déjà assez difficile, ils se servent selon le mois en cours - et la divinité tutélaire indiquée dans leur calendrier d'application - d'une constellation différente et de cartes résolument incomplètes.

Ces modifications ne sont que des usages, des décrets de la profession, mais un Constelléré préférerait se faire trancher une main plutôt que d'y déroger. Il existe ainsi bien d'autres petites lois et manies dans la profession. Par exemple, s'ils approchent d'une île en pleine saison hivernale, ils s'interdisent d'utiliser pour leurs calculs les constellations et étoiles dédiés à Ceoris. Ils utilisent alors la carte B25 bis (la jaune clair, pas la bleue), celle dont on a gommé les constellations en question. Toutes ces lois et méthodes leurs sont inculquées par l'université qui est à l'origine du mouvement constelléré, l'Ecole de Navigation Astronomique.

Tout cela rend les Constellérés assez imbuables avouons-le, aussi pourra-t-on se demander pourquoi il en reste autant sur les navires. Et bien tout d'abord, ces navigateurs-là ne sont pas gênant pour un capitaine. Il ne leur viendrait jamais à l'idée de monter à la barre pour hurler des ordres à leur place ou de se promener sur le pont en plein milieu d'une manœuvre. Ensuite, les Constellérés ont tout de même fini par se rendre compte qu'il tapait sur les nerfs de tout le monde, aussi ajoutent-ils souvent quelques cordes à leur arc. Il n'est pas rare qu'un navigateur de ce genre soit aussi comptable ou négociateur, aidant l'équipage dans les tâches financières, où leur esprit étroit et mesquin est si utile.

Le Mécaprothésiste

par Iorek

Les mécaprothésistes sont rares et leurs sorties au grand jour sont improbables, traqués qu'ils sont par quelques mouvements extrémistes. Il opèrent seuls ou se réunissent en sociétés plus ou moins organisées. Ainsi, au pied même du Bloc, un trafic de membres mécaniques s'est implanté, géré par une mafia crapuleuse vendant, au nez et à la barbe de l'Ekilibrium, une pléthore de prothèses belliqueuses. D'autres se promènent d'île en île, dressant leur clinique en place publique le soir avant de disparaître le lendemain.

De nombreux érudits s'interrogent sur cette technologie. A première vue, on y voit de la conception avancée, associée à une connaissance poussée de l'anatomie humaine. Mais à y regarder de plus près, on se met vite à penser que de telles prouesses proviennent d'un coup de pouce de Keranos ou d'un secret du Bloc dévoilé par un traître. Mais qui sait ?

Les mécaprothésistes sont souvent des passionnés d'anatomie et de mécanique qui sont entrés d'une manière ou d'une autre en contact avec une organisation ou un indépendant. On en trouve de tous les genres mais beaucoup ont appris à rester discrets et à ne point étaler leur science au premier venu. La mécaprothèse sert de gagne-pain à certains ou d'expression d'une soif de création pour d'autres.

La mécaprothèse est une science nouvelle, en pleine ébullition. Même si les organes complexes comme l'œil ou le cerveau n'ont pas encore été modifiés, les réalisations des mécaprothésistes sont de plus en plus puissantes, exploitant de mieux en mieux les possibilités anatomiques des corps humanoïdes.

Un excentrique se serait même spécialisé dans la mécaprothèse animale. Le futur de cette technologie et de ses acteurs est flou. Un personnage s'engageant dans cette voie mènera une vie trépidante et mouvementée dont la seule certitude sera qu'il aura tout à perdre ou tout à gagner.

Données techniques

Dés de vie : d6.

CONDITIONS

Pour devenir mécaprothésiste, il faut satisfaire aux conditions suivantes :

- Artisanat (au choix) : degré de maîtrise de 8 ;
- Artisanat (au choix) ou Profession (au choix) : degré de maîtrise de 4 ;
- Premiers secours : degré de maîtrise de 4.

COMPÉTENCES DE CLASSE

Les compétences de classe du mécaprothésiste (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Alchimie (Int), Artisanat (Int), Concentration (Con), Connaissances (au choix, chaque compétence devant être prise séparément) (Int), Crochetage (Dex), Désamorçage/Sabotage (Int), Estimation (Int), Fouille (Int), Premiers secours (Sag), Profession (Sag), Utilisation d'objets magiques (Cha, compétence réservée). Toutes ces compétences sont décrites dans le Chapitre 4 du Manuel des Joueurs.

Points de compétence à chaque niveau : 6 + modificateur d'Int.

ARMES ET ARMURES

Le mécaprothésiste est formé au maniement des armes courantes. Il est également formé au port des armures légères. Notez qu'une armure plus lourde que l'armure de cuir impose un malus aux jets d'Acrobatie, Déplacement silencieux, Discrétion, Equilibre, Escalade, Evasion, Saut et Vol à la tire. Pour leur part, les jets de Natation s'accompagnent d'un malus de -1 tous les 2,5 kilos d'équipement transporté (armure comprise).

Niveau	B.a.b	Réf.	Vig.	Vol.	Spécial
1	+0	+0	+0	+2	Initié, Prothèse externe, Soupçonné
2	+1	+0	+0	+3	Expérimentation
3	+2	+1	+1	+3	
4	+3	+1	+1	+4	Expérimentation, Recherché
5	+3	+1	+1	+4	Homme machine, Prothèse remplaçante
6	+4	+2	+2	+5	Expérimentation
7	+5	+2	+2	+5	Traqué
8	+6	+2	+2	+6	Expérimentation
9	+6	+3	+3	+6	Prothèse interne
10	+7	+3	+3	+7	Expérimentation, Homme machine, Mort ou vif

Caractéristiques de la classe

INITIÉ

Le personnage a suivi une formation auprès d'un mécaprothésiste avec lequel il a pris contact. Il fait maintenant partie de la " grande famille " et s'il désire se greffer une prothèse dont il ne maîtrise pas le type, il peut chercher un mécaprothésiste plus expérimenté qui ne lui fera généralement payer que le coût de fabrication de la prothèse : entre mécaprothésistes, l'entraide est de rigueur.

PROTHÈSE EXTERNE

Le mécaprothésiste peut réaliser des mécaprothèses externes. Cela n'altère en rien le corps du patient mais lui donne des capacités qu'ils n'avaient pas jusqu'alors. Les techniques employées se basent donc essentiellement sur la mécanique. Exemple de prothèse externe : l'exosquelette.

SOUPÇONNÉ

Les rumeurs vont bon train et des gens ont entendu parler des travaux du mécaprothésiste. Certains sont même peu recommandables comme les membres des services secrets du Bloc, très intéressés par cette technologie encore peu exploitée, ou encore des envoyés d'un gouvernement religieux conservateur n'appréciant guère qu'on touche au corps humain pour l'améliorer. Quoi qu'il en soit, on soupçonne le mécaprothésiste, on le suit, on l'espionne. Une fois par niveau, un PNJ ou un groupe de PNJ dont le total des niveaux est deux fois supérieur au niveau de mécaprothésiste du personnage tente d'en apprendre d'avantage.

EXPÉRIMENTATION

La progression passe par l'expérimentation. Pour évoluer dans son domaine, le mécaprothésiste doit tester les prothèses qu'il a élaborées ou se doter de mécaprothèses qui ont fait leurs preuves et qui sont l'œuvre des pionniers de cette science. Devant cette nécessité, il repousse sans cesse les limites de son organisme et supporte de plus en plus de membres mécaniques : sa limite de mécaprothèses est augmentée de 3 mécapoints.

RECHERCHÉ

Des espions ont remarqué les greffes du mécaprothésiste malgré toute la discrétion dont il fait preuve. Le même groupe - ou un autre si ce dernier a pour une raison ou pour une autre disparu - a donc reçu pour ordre de faire comprendre au mécaprothésiste qu'il a tout intérêt à arrêter ses travaux. Sabotages, saccages, pillages et escarmouches (destinés à faire peur, pas plus) sont des imprévus auxquels il faut désormais s'attendre, une fois par niveau.

PROTHÈSE REMPLAÇANTE

Le mécaprothésiste est maintenant capable de réaliser des prothèses remplaçantes. Il a acquis la maîtrise de l'anatomie humaine pour que le greffé puisse contrôler ses mécaprothèses à l'aide de ses nerfs et de ses muscles. Un bras peut ainsi être remplacé par une réplique mécanique bien plus herculéenne mais aussi bien plus bruyante.

TRAQUÉ

Le mécaprothésiste va trop loin pour ses ennemis. Ils ont donc décidé de l'appréhender et ont mandaté quelques chasseurs de prime à cet effet. Une fois par niveau, un PNJ ou un groupe de PNJ dont le total des niveaux est deux fois supérieur à celui de mécaprothésiste du personnage tente de le capturer par tous les moyens.

PROTHÈSE INTERNE

L'expérience du mécaprothésiste est telle qu'il peut désormais implanter dans le corps du patient des éléments mécaniques sans en altérer l'extérieur. Ceci est idéal pour les personnes désirant agir avec discrétion tout en bénéficiant de capacités bien utiles comme les articulations inversées et autres ossatures repliables.

HOMME MACHINE

L'accumulation de greffes et de mécaprothèses a profondément modifié le corps du mécaprothésiste. Il ne lui reste plus grand chose d'organique. Lors d'un combat, il devient de plus en plus ardu d'atteindre son corps d'origine. Sa taille est diminuée de deux rangs (un premier au niveau 5 et un second au niveau 10) pour le modificateur de taille à la CA. Exemple : au niveau 10, un mhodos de taille G (-1) est considéré comme un être de taille P (+1) pour le modificateur de taille à la CA.

MORT OU VIF

Si le mécaprothésiste en est arrivé là, c'est que toutes les méthodes non violentes destinées à l'arrêter ont échoué. C'est un danger public pour certains et il ne faut plus se risquer à le laisser en liberté : il faut l'avoir mort ou vif. C'est la consigne qui a été communiquée aux chasseurs de prime. Sa vie va maintenant être une course-poursuite incessante et il a tout intérêt à prendre des leçons auprès de quelque roublard.

Mécaprothèse

“ Il existe deux ou plutôt trois genres de mécaprothésistes. Les premiers ne réalisent que des prothèses connues et éprouvées, et n'en inventent aucune. Ils n'ont pas envie de se risquer dans une telle aventure ou n'ont tout simplement pas le temps car ils vivent du trafic de membres mécaniques, un métier difficile et sans répit. Les deuxièmes ne sont au contraire mécaprothésistes que pour la passion de la création et sont souvent à l'origine des merveilles de cette science. Les troisièmes, plus nombreux, partagent leur temps entre la découverte des prothèses anciennes et la création de nouvelles. Il va sans dire que les premiers baissent fraternellement les deuxièmes et réciproquement alors que les troisièmes jouent plutôt le rôle de modérateurs... Nous, nous les baissons tous et vous devez tous les châtier par le feu selon la très sainte volonté de Ceoris Purificatrix ! “

- Extrait d'un briefing de mission au QG des inquisiteurs purificatrix de Montmoorb

LE BLOC... OPÉRATOIRE

JET DE COMPÉTENCE

La fabrication d'une prothèse équivaut à un simple jet d'Artisanat approprié réussi à l'issue de la fabrication. Pour implanter la prothèse dans le corps du patient, il faut ensuite réussir un jet de Premiers secours au terme de l'opération. Le DD de ces deux jets dépend essentiellement du type de la prothèse et des mécapoints qu'elle utilise.

- Prothèse externe : DD 10 + mécapoints
- Prothèse remplaçante : DD 15 + mécapoints
- Prothèse interne : DD 20 + mécapoints
- Opération sur soi-même (Premiers secours) : + 2

Les bonus ou malus inhérents à l'utilisation ou la non utilisation de matériel de compétence (outils d'artisan, outils de maître artisan, trousse de premiers secours) s'appliquent normalement aux jets de mécaprothèse.

TEMPS DE RÉALISATION

La fabrication d'une prothèse dure environ une semaine par mécapoint. L'opération, quant à elle, dure bien moins longtemps. Il faut vite refermer les entailles faites au patient pour éviter qu'il ne perde trop de sang ou que ses blessures ne s'infectent. La durée de l'opération dépend du type de prothèse à greffer :

- Prothèse externe : 2 heures
- Prothèse remplaçante : 4 heures
- Prothèse interne : 8 heures

BOUCHERIE CHARCUTERIE

Malgré toutes les précautions prises par le mécaprothésiste, une opération affaiblit toujours temporairement la valeur de Constitution du greffé selon le type de la prothèse implantée :

- Prothèse externe : 1 + mécapoints
- Prothèse remplaçante : 2 + mécapoints
- Prothèse interne : 3 + mécapoints

En cas d'échec du jet de Premiers secours de 5 points ou plus, en sus d'une opération ratée, le patient subit un affaiblissement deux fois supérieur.

COÛT DE FABRICATION

Le coût de fabrication d'une mécaprothèse se calcule en fonction du type de la prothèse et des mécapoints qu'elle utilise :

- Prothèse externe : mécapoints au carré x 100 PO
- Prothèse remplaçante : mécapoints au carré x 400 PO
- Prothèse interne : mécapoints au carré x 900 PO

Le prix de vente est généralement le double du coût de fabrication pour une prothèse en kit et le triple quand l'opération est comprise.

De plus, le mécaprothésiste dépense une énergie considérable pour créer une prothèse, ce qui se traduit par une perte de PX égale au quart du coût de fabrication. Un personnage ne peut jamais sacrifier de la sorte suffisamment de points d'expérience pour redescendre au niveau inférieur. Par contre, s'il gagne assez de PX pour gagner un nouveau niveau, il peut choisir de rester à son niveau actuel et d'affecter les PX nécessaires à la création de la prothèse choisie.

PRÉPARATIFS ET PRÉCAUTIONS

PRÉCIS D'ANATOMIE

L'anatomie limite quelque peu l'implantation de prothèses remplaçantes. Une telle prothèse, à même titre qu'un membre organique occupe un " emplacement " du corps du patient. On ne peut pas greffer deux prothèses sur un même emplacement. En effet, il faut des nerfs et des muscles pour contrôler chaque prothèse et un emplacement n'en fournit que pour un membre ou sa réplique mécanique. De ce fait, un humanoïde ne peut bénéficier de trois bras mécaniques. Les prothèses externes ou internes ne connaissent, elles, pas de contraintes anatomiques.

LES MÉCAPOINTS

Avant d'aller plus en avant dans la démarche, il faut s'assurer que le patient supportera sa nouvelle prothèse. En effet, les prothèses utilisent des mécapoints. Les simples mortels disposent de 6 mécapoints. Si le total de mécapoints utilisés par les prothèses du patient passait outre cette limite, ce dernier ne pourrait tout simplement pas se servir de la prothèse lui ayant fait dépasser ce seuil, son organisme ne la supportant pas. De leur côté, les mécaprothésistes disposent de plus de mécapoints que la plupart des gens, leur corps s'étant habitué à leurs différentes expérimentations. Au niveau 10, ils disposent de 18 mécapoints (6 + 3 tous les deux niveaux dès le niv. 2).

L'EXPÉRIENCE DU CHIRURGIEN

Le mécaprothésiste ne peut implanter à son client une prothèse dont il ne maîtrise pas le type. Ainsi, un mécaprothésiste de niveau 8 ne peut greffer de prothèse interne.

LA TABLE D'OPÉRATION

Un mécaprothésiste à besoin de matériel approprié afin de fabriquer une prothèse et d'opérer son patient. Ce matériel peut être entreposé dans son " cabinet " ou transporté dans une grande valise noire en cuir de squal. Le prix du matériel dépend du type de prothèse pour lequel il est requis :

- Prothèse externe : 500 PO, 5 kg
- Prothèse remplaçante : 1000 PO, 10 kg
- Prothèse interne : 2000 PO, 20 kg

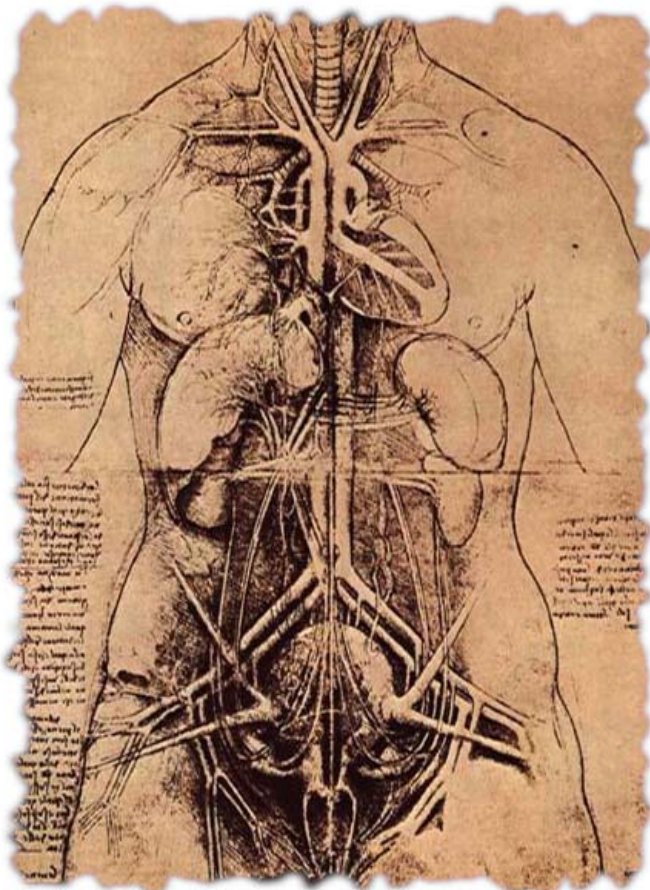
ADAPTATION

Juste après une opération il est plus ou moins difficile d'utiliser directement sa prothèse. Le nombre de jours durant lesquels le patient ne peut se servir de son membre mécanique provient essentiellement du type de la prothèse (une prothèse remplaçante est plus facile à maîtriser qu'une prothèse interne), de sa complexité (les mécapoints qu'elle utilise) et de la faculté d'apprentissage et d'adaptation du greffé (autrement dit sa Sagesse) :

- Prothèse externe : 1 x mécapoints - mod. de Sagesse
- Prothèse remplaçante : 2 x mécapoints - mod. de Sagesse
- Prothèse interne : 3 x mécapoints - mod. de Sagesse.

LE MAL DU GREFFÉ

Une fois l'opération terminée, le greffé peut profiter de sa toute nouvelle prothèse. Mais c'est sans compter l'existence d'esprits qui, entre autres, sont connus pour animer les automates éveillés. Ce sont des esprits ayant la fâcheuse tendance à s'implanter dans des corps mécaniques. Celui du greffé est peut-être lui aussi en proie à quelque envieux.



Le personnage jette donc 1d100. Si le résultat est inférieur ou égal au nombre N de mécapoints utilisés par la totalité de ses prothèses, un esprit le repère et s'implante dans les parties mécaniques de son corps.

Une fois par scénario et quand le MD le décide, le personnage doit alors réussir un jet de Vigueur DD 10 + N. En cas d'échec, l'esprit prend le contrôle des mécaprothèses du greffé pendant un nombre de rounds égal à N.

L'esprit est contrôlé par le MD et agit en fonction de la mentalité que ce dernier lui a donnée. Il peut très bien s'agir d'un esprit de type " gremlin " qui s'amuse avec les prothèses ou encore d'un esprit sombre, mélancolique et suicidaire, avec automutilation à la clé. C'est fou tout ce qu'on peut se choper comme saleté dans les hôpitaux !

PÉRIODE D'UTILISATION

DISCRÉTION

Les prothèses, c'est bien, mais ce n'est pas toujours très discret. Si le greffé désire dissimuler ses prothèses - ce qui est sérieusement conseillé - il souffrira pour ses jets de Discrétion destinés à ce but, d'un malus équivalent aux mécapoints utilisés par ses prothèses remplaçantes et au double des mécapoints utilisés par ses prothèses externes.

ÉCHEC ALÉATOIRE

La science progresse mais les mécaprothèses ne sont pas encore très stables. Un dysfonctionnement ou un mécanisme qui s'enraye peut très vite arriver. Ainsi, pour les prothèses fonctionnant par utilisation et non en continu, à chaque utilisation, le greffé doit jeter un d100. Si le résultat est inférieur ou égal à 18 moins la limite de mécapoints du personnage, la prothèse produit un effet inattendu défini par le MD.

Un mécaprothésiste expérimenté rencontre de moins en moins ce type d'effets, s'habituant progressivement à ses prothèses et les maîtrisant même parfaitement au niveau 10.

COMBAT : PROTHÈSES CIBLÉES

Lorsque l'on désire frapper une prothèse externe ou remplaçante, on se réfère aux règles sur l'attaque d'un objet (voir les pages 135 et 136 du MdJ).

Ces prothèses sont considérées comme des objets portés ou tenus en main par l'adversaire et utilisent la taille, la solidité et les points de résistance définis lors de leur création ou dans le catalogue fourni en fin d'article. Par soucis de simplicité, afin de détruire une prothèse, il est seulement possible de la " frapper " : on ne peut la " casser ". De plus, les prothèses internes, du fait de leur situation à l'intérieur du corps de leur porteur, ne peuvent être la cible d'une quelconque attaque.

SERVICE APRÈS VENTE

RÉPARATION

Beaucoup de prothèses sont utiles en combat mais elles y sont aussi régulièrement endommagées. Si elles sont seulement détériorées, elles continuent de fonctionner, mais une fois détruites, elles perdent tout pouvoir. Un mécaprothésiste peut réparer une prothèse détruite si celle-ci fait partie de celles qu'il peut créer et ce sans avoir à retirer la prothèse du porteur. Il doit simplement réussir un jet d'Artisanat dont le DD est le même que celui de la fabrication. Par contre, le temps nécessaire et le coût en PO et en PX sont réduits de moitié.

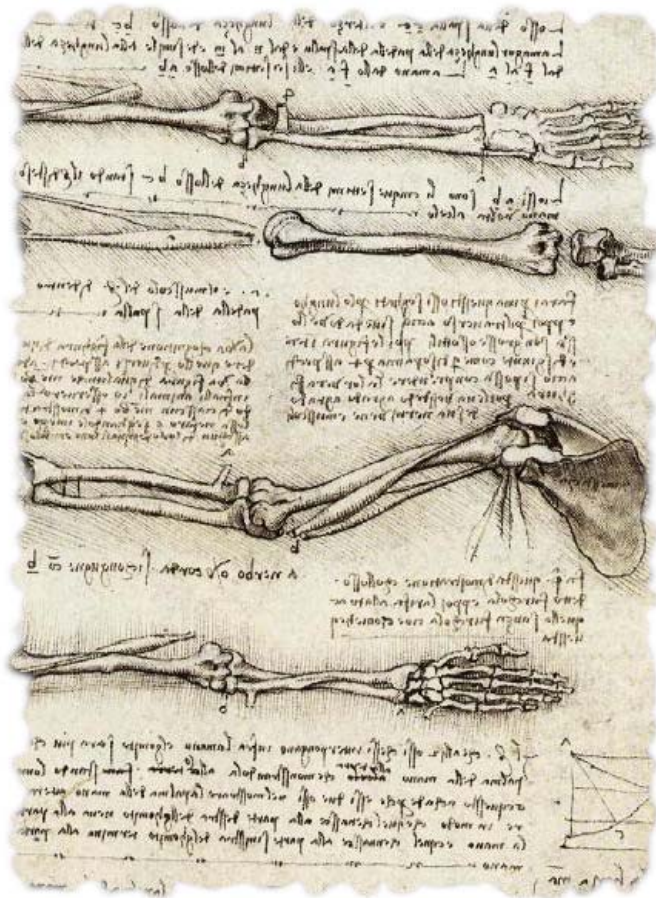
RETRAIT

Il arrive qu'un patient retourne voir le mécaprothésiste lui ayant greffé sa prothèse en lui demandant de la lui retirer. En effet, il est peut-être déçu ou soucieux de se faire oublier de personnes ayant remarqué ce membre mécanique.

Cela ne gêne absolument pas le mécaprothésiste qui fait d'ailleurs rarement payer l'opération puisqu'il est toujours possible de réimplanter une prothèse retirée.

Le retrait d'une mécaprothèse requiert un simple jet de Premier secours dont le DD est le même que celui de l'opération. Les règles de Boucherie Charcuterie s'appliquent à nouveau et la durée du retrait équivaut à celle de l'implantation.

S'il s'agissait d'une prothèse remplaçante, le patient ne recouvre pas le membre initial et encourt tous les inconvénients qui peuvent en découler (i.e. : impossibilité d'utiliser des armes à deux mains après le retrait d'un bras mécanique). Cependant, un sort de Régénération peut être une solution.



LES PROTHÈSES

Maintenant que la théorie est assimilée, le mécaprothésiste n'a plus qu'à créer ses propres prothèses ou à fainéanter. Les fainéants n'ont cependant rien à se reprocher, au contraire : cet inventaire référençant les prothèses mécaniques les plus populaires des Archipels leur est proposé. Il suffit de choisir.

Eurêker ses propres prothèses au lieu d'utiliser celles référencées en fin d'article et qui ont demandé des heures de travail de recherche dans les archives des multiples commanderies-bibliothèques jainites disséminées aux quatre coins des Archipels est cependant possible et même nécessaire si l'on souhaite concevoir les classiques mais non moins pratiques plaques et lames hypodermiques dont le catalogage n'a pas été jugé prioritaire par l'auteur.

Pour inventer une prothèse, il faut établir avec l'accord du MD une fiche récapitulative des diverses informations techniques indispensables à son utilisation. Ces informations seront identiques à celles des descriptions des prothèses inventoriées dans ce catalogue.

Voilà comment se présentent les descriptions. Ce qui ne s'applique pas à une prothèse donnée a été supprimé de l'en-tête.

NOM DE LA PROTHÈSE

([MÉCAPOINTS] ; EXTERNE [POIDS] ; REMPLAÇANTE [POIDS] ; INTERNE [POIDS])

L'en-tête comprend les informations suivantes :

Mécapoints

La valeur en mécapoints que la mécaprothèse utilise, sachant que la limite pour un être normal est de 6 et qu'une prothèse utilisant 3 mécapoints est déjà relativement puissante.

Externe, remplaçante, interne et poids

Les différentes formes que peut prendre la prothèse, desquelles découleront son prix, sa discrétion et bien d'autres aspects.

A chaque forme est associé un poids qui, une fois la prothèse greffée, n'est plus pris en compte comme poids transporté mais ajouté au poids du porteur. Le poids d'une prothèse externe ou remplaçante est généralement plus élevé que celui d'une prothèse interne.

L'en-tête est suivi d'une description sommaire des capacités que confère la prothèse, de son (in)utilité et de son origine ainsi que la description des différentes formes qu'elle peut prendre (externe, remplaçante, interne). Puis viennent les informations suivantes.

Artisanat

La compétence d'Artisanat associée à cette prothèse. Elle relève des techniques employées lors de sa fabrication.

Caractéristiques

La taille, la solidité et les points de résistance (voir les tables 8-11 et 8-12 du MdJ) des prothèses externes et remplaçantes, nécessaires lorsqu'elles sont la cible d'attaques.

BOMBE PLASTIQUE (5 ; INTERNE 1 KG)

Aussi surnommée la " beauté fatale ", cette prothèse est en fait une arme très puissante. Elle fut inventée par une mécaprothésiste paranoïaque au charme ravageur et au goût raffiné lui proscrivant le port d'arme. Il est vrai que beaucoup vous accorderont qu'elle était un peu tordue. Mais ces trois particularités la conduisirent à inventer la " bombe plastique " (cette mécaprothésiste était également connue pour son goût du jeu de mot). Cette prothèse permet aux femmes désarmées de se promener sans crainte. C'est un système discret implanté dans la poitrine. On peut y stocker deux projectiles à impact et, grâce à une trappe et un système de ressorts, les lancer un par un de la même façon que s'ils étaient tenus en main. La plastique des femmes sera une fois de plus leur arme la plus redoutable.

Au lieu de stocker des projectiles à impact, les deux emplacements qu'offre la prothèse peuvent recevoir des objets destinés à passer inaperçu. En effet, un jet de Fouille DD 20 accompagné d'une incongruité affligeante est nécessaire pour découvrir cette cache.

De plus, lorsqu'elle est chargée, cette prothèse augmente assez considérablement le tour de poitrine de sa porteuse. L'attitude des hommes à l'égard de cette dernière est donc d'un cran supérieur quand deux projectiles à impact sont stockés. C'est sans doute de là que vient le surnom de " beauté fatale ". Il se peut aussi qu'un homme porte une telle prothèse.

Lorsque la bombe plastique est chargée, il ne bénéficie cependant pas du même avantage mais ne souffre plus du modificateur habituel de -2 aux jets de Déguisement pour se faire passer pour une femme (voir page 66 du MdJ).

Cette prothèse, encore peu connue récemment, commence à se faire une place dans certaines civilisations matriarcales et l'on raconte que des hussardes némédiennes renégates prises en embuscade et désarmées auraient lancé de nulle part une pluie de feu grégeois, leur arme favorite.

Artisanat

De part les mécanismes qui composent cette prothèse, sa création tient surtout de la fabrication de pièges.

DOIGT D'E.T. (1 ; EXTERNE 500 G ; INTERNE 250 G)

Derrière ces initiales se cache en fait le nom de l'inventeur de cette prothèse qui préféra rester anonyme, on ne sait pourquoi. On raconte qu'il concevait ses prothèses dans un endroit sombre et caché, sans aucune lumière hormis sa vieille lampe à huile. Mais, utilisant souvent le carburant de la lampe pour huiler ses prothèses, il se retrouvait vite dans le noir, situation très désagréable s'il en est. Il mettait alors un temps considérable à trouver une torche et de quoi l'allumer, trébuchant plusieurs fois sur ses prototypes, les détériorant quelque peu.

Un jour, il eu la merveilleuse idée de se greffer une torche au bout de l'index. Ainsi naquit le doigt d'E.T. Un silex est relié à la phalange et se déclenche par claquement de doigt. Il est associé à une minuscule boule de combustible dur, à base de sel inflammable d'une rareté considérable.

Cette boule, conçue pour durer des années, provoque la brûlure des graisses et des tissus du doigt. La lente consommation de ceux-ci émet une lueur de l'intensité d'une bougie (voir page 144 du MdJ), mais inflige 1 point de dégât toutes les 10 minutes. Aucune flamme n'est produite par la prothèse, seul un mince filet de fumée s'en échappe.

Tous les composants étant enfermés dans une boule de verre pour la version externe ou dans le doigt pour la version interne, il est impossible de mettre le feu à quoi que ce soit avec le doigt d'E.T. Cette invention augmenta fortement la productivité du mécaprothésiste. Mais l'on raconte également qu'en voulant intensifier la lumière ainsi créée, il prit feu et tout son atelier avec lui.

Artisanat

La fabrication d'une telle prothèse relève de la pyrotechnique. Les composants essentiels étant le silex et la boule de combustible dur à sel.

Caractéristiques

Externe : taille I, solidité 1, pr 2.

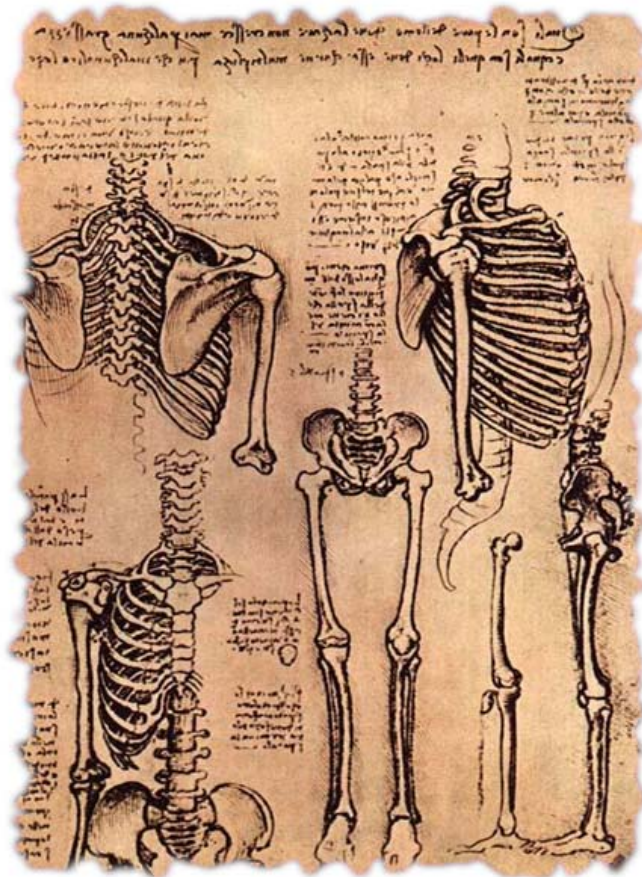
ESTOMAC SECONDAIRE (2 ; INTERNE 1 KG)

L'estomac secondaire est sans doute l'une des plus anciennes prothèses mécaniques. Ce deuxième tube digestif offre des utilités variées. A l'ingestion d'un produit quelconque, le greffé peut décider de la destination de celui-ci.

Il lui suffit de déplacer un clapet dans sa gorge qui bloque soit l'œsophage classique, soit l'œsophage secondaire qui conduit vers un estomac hermétique. A l'intérieur de cet estomac, ni l'alcool ni le poison ne se répandront pas dans le sang. Ils resteront en parfait état de conservation jusqu'à ce que le greffé décide soit de les déverser dans son estomac organique par un conduit spécial, soit de les régurgiter par contraction de l'estomac artificiel. L'estomac secondaire dispose d'une capacité de deux litres.

Artisanat

La fabrication d'un estomac secondaire repose sur la composition du tissu qui le compose. Celui-ci doit être parfaitement hermétique tout en offrant la possibilité d'être contracté. Il requiert quelques compétences en vannerie.



GONFLETTE (3 ; EXTERNE 1 KG ; INTERNE 500 G)

Il est des inventions dont on ne comprend, au premier abord, ni l'utilité, ni l'inventeur. La gonflette fait partie de celles-là. Inventée par un marin kobold qui complexait à la fois sur sa frêle carrure et sur sa peur de l'eau, cette prothèse a depuis fait le bonheur de beaucoup qui étaient dans son cas.

Qu'elle soit externe ou bien interne, cette prothèse que l'on greffe au niveau des biceps, est constituée d'une poche gonflable pour chaque bras.

Gonflées, les poches confèrent à leur porteur un bonus de +2 en Natation. Mais ce n'est pas tout. Pour peu que les poches soient internes ou bien cachées, s'il s'agit d'une version externe, elles confèrent également un bonus de +2 en Intimidation, le porteur ayant l'air plus impressionnant. Paradoxalement, gonfler les poches se fait par flexion extension des avant-bras, ce qui finira par muscler le greffé...

Quoi qu'il en soit, le kobold peureux a aujourd'hui pris confiance en lui : il est second sur un navire de libre-importation kargirien. Il manigance même de renverser le capitaine pour prendre sa place. On a beau être peureux, on n'en est pas moins une saleté de bold.

Artisanat

Le tissu utilisé pour fabriquer les poches doit être étanche et expansible. Il faut donc que le mécaprothésiste ait quelques connaissances en vannerie.

Caractéristiques

Externe : taille TP, solidité 0, pr 3.

PIED LUTTEUR (4 ; EXTERNE 10 KG, INTERNE 10 KG)

Originellement (et originalement) appelé " pied marin ", son concepteur a par la suite renommé " pied lutteur " la prothèse dont il avait remarqué l'étrange ressemblance nominale avec de curieuses bottes commercialisées par L'Epars Bazar du Soutard. Il s'est d'ailleurs par la suite excusé mais a continué de fabriquer cette prothèse qui offre bien plus que de simples pointes au bout des pieds, se vendant dans une gamme de prix supérieure.

C'est l'histoire d'un halfelin, capitained'un navire marchand express qui proposait à ses clients des livraisons très rapides. Il n'y avait pour cela aucun secret : il empruntait les routes maritimes les plus dangereuses et les plus en proies aux tempêtes... et aux tempestins.

Le halfelin bravait les ennemis ancestraux de son peuple pour regagner la confiance du hameau à voile dont il avait été banni bien des années auparavant. Les marins qui embarquaient sur son navire n'avaient pas froid aux yeux mais rares étaient les traversées sans disparus passés par-dessus bord. A chaque nouveau départ, il devenait de plus en plus difficile au capitaine de recruter un nombre suffisant de marins, la plupart ayant appris la sombre réputation du halfelin.

Un jour, il rentra en contact avec un vieux mécaprothésiste dont il savait le manque de patients. Il lui exposa son problème et l'idée qu'il avait eu pour y remédier. " C'est un étrange balancier : un long tube souple expansible, enroulé et greffé autour des jambes du porteur.

Ce tube contient un liquide lourd qui se déplace dans le tube par simple flexion des jambes. Ainsi, lorsqu'on plie une jambe, il se déplace vers celle-ci. Lorsque les deux jambes sont équitablement fléchies, le liquide est correctement réparti. On peut ainsi mettre un poids conséquent sur une jambe pour éviter de tomber. "

Le capitaine halfelin fit installer ce système sur chacun de ses marins et plus jamais il n'y eu de disparus en mer. Ils étaient bien plus stables (bonus de +2 aux jets d'Equilibre) et les vagues qui se brisaient sur le pont supérieur ne les surprenaient plus (bonus de +2 aux jets de Réflexes pour éviter de tomber).

De plus, ils acquièrent une sérieuse réputation de lutteurs redoutables (bonus de +2 aux jets de défense lors d'un croc-en-jambe). Depuis, cette prothèse est interdite dans la grande majorité des tournois de lutte, et pour consoler ses marins qui arrondissaient leur paye dans ces compétitions, on raconte que le halfelin aurait conçu et commandé au vieux mécaprothésiste une version interne de cette prothèse.

Artisanat

Le secret de fabrication du " pied lutteur " est la composition du tube qui contient le liquide. Souple, étanche, expansible et très résistant, il demande de sérieuses connaissances dans le domaine de la vannerie pour le tresser avec des végétaux soigneusement choisis.

Caractéristiques

Externe : taille P, solidité 5, pr 10.

SOURIRE ÉBLOUISSANT (2 ; REMPLAÇANTE 250 G)

Le baron Khol Gathe, demi-orque de Khol Minaria qui émigra à Velène, était constamment stressé par ses affaires. Il tirait constamment sur sa pipe d'écume et ne se souciait guère de son hygiène buccale : une rangée de dents jaunes et pourries ornaient son sourire de diplomate hypocrite. Or, les dents pourries, négligées dans la plupart des civilisations demi-orques, ne l'étaient pas dans la capitale culturelle des Archipels. Secrètement, son médecin donnait dans la mécaprothèse et fit bientôt remarquer au baron l'urgence de remédier au problème, la cote de popularité du demi-orque à l'assemblée chutant de jour de jour. Le médecin prépara donc un alliage de pierres précieuses afin d'obtenir un matériau d'une blancheur ivoirine, d'une résistance diamantine et d'une brillance solaire. Il tailla ce matériau en 32 dents magnifiques qui remplacèrent les anciennes.

Depuis, à chaque fois que le baron prend la parole au Hall des Métiers, tout le monde remarque l'éclat de son sourire et l'écoute attentivement (bonus de +2 aux jets de Diplomatie). De plus, quiconque le regarde à la lumière du jour est ébloui (voir page 83 du GdM) par la blancheur de ses dents. Il va sans dire que le sourire éblouissant de Khol Gathe a fait le tour des Archipels et est à la pointe de la mode sur Vendrest, tandis qu'il frise le ridicule sur Zarouse.

Artisanat

Une fois que l'on connaît la méthode pour fondre l'alliage, le plus difficile consiste à tailler les dents. Une bonne maîtrise de la taille des pierres fines ou précieuses est donc nécessaire.

Caractéristiques

Remplaçante : taille Min, solidité 20, pr 40.

Barbara

par Taliesin et Rafael

La rédaction se joint à moi pour remercier les centaines de marins, matelots et filles de mauvaise vie - ainsi que les deux nonnes - qui nous ont inondés de lettres après l'annonce du décès de Mocha Forte-Dextre.

Notre rédacteur spécialiste de la page rose avait, semble-t-il, plus de fans que nous ne le suspicions. Le petit Gronzz, mousse sur le 74 mats "On peut toujours essayer", fleuron des techniques expérimentales naines, nous fait ainsi part de sa terreur à l'idée d'être privé des conquêtes sculpturales du défunt, qui ornaient jusqu'à présent chaque mois les murs des 55 cm3 qu'il occupe à bord.

Rassure toi, O très-fidèle-quoi-que-verticalement-contrarié-lecteur, tu n'as plus à t'inquiéter. Grâce au fameux capitaine Prie-Tout, président fondateur du FTPLRDMFD-JGLMSIYEA

(Fond Temporaire Pour La Résurrection De Messire Forte Dextre - Je Garde La Monnaie S'Il Y En A), nous avons enfin réuni la somme nécessaire à la restauration - faut dire qu'il était bien abîmé - et à la résurrection de notre séducteur maison.

J'ai donc le plaisir de vous annoncer que Messire Forte-Dextre, grâce à vos nombreux dons, est de retour parmi nous !

Ravi de retrouver l'usage de ses membres - ravi en fait de retrouver ses membres - le courageux Mocha s'est aussitôt mis en quête d'une belle digne d'orne ce numéro, et nous ramène la sémillante Barbara.

Je rédige ce texte avant d'avoir vu les images, aussi ne suis-je pas bien en mesure de comprendre pourquoi Taliesin insiste pour qu'on demande un remboursement partiel au prêtre qui s'est chargé de la résurrection.

Y m'énerve cet elfe ... Jamais content !



Mutinerie

par FX

Si les batailles en mer et autres péripéties maritimes sont le lot des bourlingueurs des Archipels, l'ennui montre le bout de son nez malgré tout, car il ne peut pas se passer quelque chose à chaque traversée. Revenant sur le dicton « Tout PJ prenant la mer, confronté au danger il sera », cet entracte propose à vos personnages de faire valoir leurs talents de biclassés détectives/diplomates en herbe. Il peut être adapté à tous les niveaux de puissance de vos aventuriers, puisque le principal obstacle sera le niveau des autres marins.

Il peut également servir de scénario d'introduction, car il permet à un groupe de mieux se connaître : durant la traversée, les personnages auront le temps de discuter, de partager des points de vue, et la perspective de mourir en mer est en général un élément de leur histoire que vos personnages n'oublieront pas. Le capitaine peut être un PNJ qui plaira aux personnages, et sa vie vient de basculer dans l'aventure la plus complète.

UN EMBARQUEMENT BIEN RAPIDE

Parfois, on prend le premier bateau qui vient, sans trop se poser de questions, du moment que le capitaine est d'accord. Fuyant une troupe d'orques enragés, une serveuse à qui vous avez encore posé un lapin ou les hommes de la commanderie qui vous ont vu faire de la contrebande, vous avez grimpé à bord de l'Embrassade des Loups, un fier navire costaud, comptant une équipe de 45 hommes aguerris.

Quelques riches passagers vous accompagnent, s'offrant à votre exemple une cabine personnelle pour chaque invité, moyennant finances. C'est un peu cher, mais comme nous l'avons dit, vous n'aviez pas le choix, vous deviez partir rapidement (ramener les ferrets à la reine, le croc d'un dragon à un magicien aux bourses pleines ou le traité de paix entre deux peuples qui s'entredéchirent, peu importe).

Les PJs ont pu déjà croiser le capitaine Sanguefroy dans les tavernes du port si vous le souhaitez (voir description). Prudence toutefois, car la méfiance d'un PJ n'a pas de limites. Une précédente rencontre augmenterait sûrement la confiance des personnages dans le fait d'avoir choisi un bon pavillon, et caresser l'espoir de pouvoir enfin voyager tranquille.

D'ailleurs, les premiers jours de la traversée sont très agréables, l'équipage est compétent, et les passagers sont discrets. Tout laisse à penser que ça va continuer comme ça et pourtant...

JE T'AIME, MOI NON PLUS

LE CAPITAIN SANGUEFROY

Sanguefroy n'a connu que la mer. Né sur un bateau, il ne se voyait pas vivre un jour sur le plancher des vaches et des moutons, et les dangers des mers des Archipels lui encombraient bien assez l'esprit pour qu'il ait le temps de s'ennuyer. Souvent dressé fièrement devant son gouvernail, il domine le pont de l'Embrassade des Loups, son bateau.

Marin de longue date, le capitaine Sanguefroy commence à sentir les affres de la vieillesse. Après avoir vu mourir des équipages entiers sous ses ordres, son histoire lui confère un trésor qu'il n'est pas prêt à partager avec le premier venu. Il s'est replié sur lui-même dans une carapace bougonne, et s'est habitué à rester seul, à l'écart de ses marins : il évite ainsi de développer quelconque amitié avec un marin qui va peut-être laisser sa peau dans la prochaine traversée. Malheureusement, cette habitude ne va guère le servir dans la tourmente d'ennuis qui lui tombe dessus.

Tout a commencé quelques jours avant que les personnages ne montent à bord. Le bateau avait jeté l'ancre dans le port, et les hommes avaient bien mérité leur quartier libre. Comme à chaque escale, Sanguefroy a mené son équipage faire la traditionnelle tournée des bars et des maisons closes avant de repartir en mer. Le capitaine commence à se faire vieux, et n'a plus beaucoup de joie à rouler sous la table. En revanche, il est de plus en plus ravi de retrouver une fille pour quelques soirs pendant le temps qu'il est à terre. Néanmoins, avec son expérience et sa bourse, les charmeuses doivent trouver de nouvelles fantaisies pour l'émoustiller. C'est ainsi que la gardienne du bordel, qui le connaît bien à force, lui présente des brins de fille toujours plus exotiques. La dernière en date fut une femme renarde, dont le regard peut voler le cœur de tout coq en passage dans la basse cour. Bien que son habitude de l'action lui donne goût pour le rut animal, Sanguefroy ne fut ni insultant, ni violent avec la prostituée, et cette dernière voulut le remercier de sa « délicatesse » peu fréquente en lui donnant un anneau de sa collection personnelle. Après avoir lancé la promesse de revenir la voir très bientôt, le capitaine est reparti ravi dans sa cabine, prêt à sillonner à nouveau le Grand Océan.

MISABEL, LA FEMME-RENARDE

Misabel a joué un vilain tour au capitaine, sans le moindre remord. Elle offre ses charmes pour couvrir son train de vie hallucinant, car elle aime parader dans les fêtes nobles et bourgeoises et faire tourner la tête des hommes sans expérience. C'est également une voleuse experte, qui a dans ses possessions personnelles des objets de grande valeur, qu'elle récupère généralement après un flirt ou en revenant sur les lieux des festivités quelques heures après que tout le monde soit parti. Si tout objet de valeur aiguise son appétit pour embellir ses collections personnelles, la femme-renarde n'a guère le temps d'étudier la magie, et n'a pas toujours la possibilité de faire identifier les objets qu'elle récupère. Misabel se moque de la vie, préférant la parcourir dans une succession de farces que comme un sujet sérieux.

Elle a donc pris pour manie d'offrir ses « OM » aux clients les plus riches. Soit la magie est bénéfique et l'homme devient un habitué qu'elle tourne facilement en protecteur. Soit la magie est maléfique, et le pauvre gars qui veut se venger devra d'abord éliminer les courtisans et généreux amis qui la défendront. Ainsi Misabel poursuit sans vergogne sa carrière, se fichant du sort des malheureuses victimes de ses « cadeaux » comme de sa dernière toilette. Nous ne fournissons pas les caractéristiques, vu le peu de chances que les PJs la rencontrent un jour, mais au cas où votre groupe réussissait à sauver le capitaine, elle peut devenir un PNJ de votre campagne...

L'ANNEAU INIQUE

Si vous ne connaissez pas encore les 4 Généraux, peut être vaudrait-il mieux arrêter là cette lecture, et demander à votre Maître de Jeu s'il vous autorise à lire ces quelques pages. Dans le cas contraire, le nom d'Er-ful doit vous dire quelque chose.

Depuis la Césure, le Seigneur de l'Ombre consacre une partie de son temps à étudier comment ramener Nadira du Désespoir au même titre que le retour de ses frères. Er-fûl n'officie qu'à travers ses agents, qu'ils soient des pions agissant pour son compte à leur insu, des serviteurs de la déesse des Abysses ou encore des créatures maléfiques invisibles du commun des mortels. Néanmoins, si aujourd'hui ses réseaux occultes s'étalent sur tous les Archipels, il a gagné ce pouvoir de ses tentatives et de ses échecs passés.

Il y a bien longtemps, oeuvrait pour le maître des assassins un serviteur ambitieux de Nadira, Qanguel, également assassin de profession. Après une mission périlleuse pour le compte d'Er-fûl autour d'un lieu ancien, celui-ci mit la main sur une relique datant d'avant la Césure, un anneau capable d'accorder un souhait.

Après quelques analyses magiques, Qanguel eut la confirmation des pouvoirs de l'objet. La mainmise d'Er-ful sur ces agents était alors partielle, car il ne contrôlait pas encore ses légions d'esprits capables d'influencer et de surveiller ses hommes. Et lorsqu'on est un fidèle serviteur de Nadira du Désespoir et qu'on espère bien la reconnaissance de sa déesse, critères remplis par Qanguel, on ne passe pas à côté d'un anneau de souhait. Chose imaginée, chose faite, la puissance de l'anneau se déchaîna autour de l'assassin, qui ne tarda pas à regretter son égoïsme et son empressement.

Les Abysses s'ouvrirent sur l'agent d'Er-ful, et les dieux seuls savent ce qu'il est advenu de lui. De cette tentative avortée pour le réveil de la déesse de la haine est resté l'anneau de souhait, qui a perdu ses facultés à octroyer des souhaits pour les troquer contre des pouvoirs abyssaux. Cet objet a semé ensuite une vague de désespoir digne de la déesse qui l'a porté.

Le malchanceux capitaine s'est fait refile un bijou mille fois maudit, et va peu à peu entamer sa dernière traversée, celle qui va le mener dans les Ultimes Profondeurs. Il n'aura même pas l'occasion de venir se venger à priori, à moins que les personnages soient très compréhensifs et l'aident d'importante manière.

DESCENTE DANS LES ABYSSES

Au premier rang du spectacle, le capitaine va se rendre compte avec horreur qu'il est victime d'une magie maléfique des plus étranges. La crainte de se faire tuer sur place par l'équipage en tant que monstre patenté, ajoutée à l'incompréhension totale des événements, a plongé Sanguefroy dans un mutisme presque complet. Il a complètement oublié l'affaire de l'anneau, lui qui a l'habitude d'avoir plusieurs favorites dans chaque port, et pense plutôt qu'un ennemi lui a jeté un mauvais sort.

PREMIÈRE ÉTAPE

Dans les premiers jours de la traversée, la tête du capitaine qui a été « convertie », c'est à dire qu'elle est en grande partie intangible, on peut passer à travers. Celui-ci, peu attentif aux soins de sa personne, ne s'en aperçoit pas avant d'avoir des problèmes à se couvrir de son chapeau.



DEUXIÈME ÉTAPE

Lorsque l'effet de l'anneau est descendu sur les bras, il a pu constater avec effroi que ses avant-bras et ses mains devenaient blanchâtres, et qu'il ne pouvait plus bouger le gouvernail. Il n'eut pas de mal à masquer sa peau en portant des gants. La peur va l'amener aux comportements les plus extrêmes.

TROISIÈME ÉTAPE

L'intangibilité de Sanguefroy devient préoccupante. Il demande à son second d'exécuter tous ses ordres, prétextant une fatigue soudaine, et reste enfermé dans sa cabine. Si l'équipage s'aperçoit de la supercherie, la mutinerie ne manquera pas d'arriver.

L'anneau

L'anneau est devenu une clé de passage pour passer dans les abysses. Bien que rien ne puisse déclencher un vrai portail vers les profondeurs abyssales, le porteur de l'anneau va progressivement se transformer en fantôme jusqu'à temps d'être prêt pour basculer dans l'errance éternelle aux côtés de Nadira du désespoir. La transformation est progressive, et n'opère que la nuit. La victime devient petit à petit intangible, fantomatique, et perd une grande partie de ses possibilités d'action dans le monde réel. Il faut environ un mois pour que la transformation soit complète. En termes de règles, si jamais un de vos joueurs vient à posséder l'anneau, une partie de son corps (membres, une partie du torse, la tête) basculera dans l'éthéré à chaque jet de constitution raté (un jet par nuit, DD15).

DERNIÈRE ÉTAPE

L'anneau a absorbé toute l'essence du capitaine qui, nourri de cette énergie, en profite pour s'attaquer au bateau lui-même, qui commence lui aussi à devenir intangible.

Des fuites apparaissent dans les cales, puis le bateau coule lentement à couler, se dirigeant tout droit vers les Abysses. Avec un peu de chance, un autre pavillon passera à proximité, et si les PJ's ont été trop nuls, un PNJ aura sûrement volé l'anneau avant de passer sur le navire providentiel... De quoi faire un bon film d'horreur de série Z !

LE COMMANDANT NE RÉPOND PLUS

Heureusement qu'il y a Findus, l'inventeur des poissons gé-lés par les froids abyssaux, mais aussi des héros sur ce navire. Le premier qui dit « Ou Cà ? » ...

Si les PJ's arrivent d'une manière ou d'une autre à aider Sanguefroy, la situation peut s'arranger sans effusion de sang. Par contre, si les PJ's ne font rien, ou méprisent la situation, le capitaine sera tué par l'équipage en colère, et il faudra ensuite pour être nourri entrer dans les bonnes grâces des nouveaux rois du pont... corvée de patates ou lavage intensif de pont ?

L'intérêt de ce scénario repose sur votre interprétation du capitaine. Si vous faites en sorte qu'il avoue tout dès la première discussion, cette aventure est sans intérêt. Même chose si vous ne donnez aucune chance aux personnages. Il ne sera pas facile de faire jouer la traversée sans que vos joueurs se rendent compte d'emblée que vous avez prévu une intrigue sur le bateau, et donc que leur jugement soit faussé (Les vétérans du jdr appellent cela le méta-conditionnement).

Une des solutions les plus sûres est d'avoir intégré au préalable dans le groupe un nouvel arrivant, PNJ. Au départ, vous faites jouer au début de la traversée les discussions et les problèmes qui tournent autour de ce nouveau venu. Les joueurs n'aiment pas trop avoir des PNJ's dans les pattes en général, mais si jamais les personnages s'entendent déjà bien avec votre PNJ, faites en sorte qu'ils discutent de leurs affaires en cours.

Ce PNJ pourra également vous servir à repérer des éléments étranges qui se passent sur le navire, et que les personnages n'auraient pas vu. Néanmoins, il est tout à fait possible de faire jouer ce scénario sans introduire de PNJ au groupe. La tactique reste la même.

Le groupe devra être par exemple absorbé par une affaire à discuter (quoi faire une fois arrivés à destination, concevoir des plans à l'abri des oreilles indiscretes des tavernes, ou analyser tous les objets magiques du dernier trésor qu'ils viennent de piller, encore une fois, peu importe, faites en fonction de votre groupe), qui vous servira de prétexte pour faire jouer la vie au quotidien sur le bateau.

Ce que les personnages pourront voir au fil des jours de la traversée, c'est que le capitaine a l'air de plus en plus fatigué et préoccupé.

Si les personnages engagent avec lui une conversation de courtoisie, celui-ci leur dira sèchement qu'il a beaucoup de choses à faire, et qu'il ne peut bavarder plus longtemps. Mais il est évident que si les personnages ne s'en occupent pas suffisamment tôt, il sera très vite trop tard pour agir.

Le capitaine, d'abord persuadé qu'une influence maléfique s'exerce sur lui, sera convaincu que l'un des personnages sert un dieu mauvais, et qu'il lui a jeté un sort. Il essaiera donc d'en apprendre un maximum sur le groupe indirectement, en demandant à des personnes de confiance dans son équipage de surveiller les PJ's.

S'il y a vraiment un de vos aventuriers qui ressemble ouvertement à un agent du mal, auquel cas le capitaine s'arrangera pour monter l'équipage contre le groupe, et finira par les envoyer par dessus bord.

Si vos personnages sont propres sur eux et peu démonstratifs, comme c'est probablement le cas, le capitaine finira par se ressaisir. Par la suite, le capitaine aura de plus en plus peur que les marins découvrent la vérité et qu'une mutinerie se déclenche. Il verra alors les personnages d'un meilleur œil, et si les personnages sont suffisamment ouverts et amicaux leur proposera d'assurer sa protection en échange de pièces ou d'objets qui peuvent les intéresser. Le capitaine les paiera chèrement, puisqu'il sait que de toute façon il a de grandes chances de mourir et que son argent a peu de chances de lui resservir un jour.

S'il y a un magicien dans le groupe, il renforcera sa surveillance et essaiera de découvrir la preuve de son art avant de savoir s'il peut se dévoiler au PJ lanceur de sorts. Si tous les éléments se passent comme le capitaine le souhaite, après quelques efforts sur lui-même, Sanguefroy arrivera à demander de se faire examiner. Pour jouer correctement le capitaine, il faut bien comprendre qu'il est au bord de la paranoïa, et craint que n'importe quel propos ou geste ne le trahisse.



A moins qu'il ne voit dans les personnages une aide miraculeuse, il ne dira rien des problèmes qui l'accablent avant qu'il ne soit trop tard.

Même si les personnages sont dans leurs affaires, et rejettent les offres du capitaine parce qu'ils sont bardés de richesses, la situation peut s'arranger. Chacun des personnages devrait par son expérience et ses talents pouvoir s'apercevoir que le capitaine n'est pas dans son état normal (à condition que vous placiez les scènes adéquates, MJ à vous de jouer !).

TU SAIS CE QU'IL TE DIT, TON CHER WATSON ?

Certes, les PJs peuvent finir par s'apercevoir que certains membres de l'équipage les observent de façon insistante, ou pour les magots que leur cabine a été nettoyée de manière très « propre ». C'est suffisant pour avoir des doutes qu'il se passe quelque chose sur ce navire, mais nos héros doivent maintenant trouver quelques indices s'ils veulent savoir à qui ils ont affaire et réagir en conséquence.

QUELQUES FAUSSES PISTES

UNE SECTE SILENCIEUSE

Si vos joueurs ont fait la campagne, ils se sont souvent trouvés en face des sectes séditeuses, petit groupe dans le groupe qui passe son temps à espionner, assassiner et empêcher les PJs d'avoir une vie normale. De manière générale, ils peuvent suspecter d'une guilde voleuse ou maléfique, ou un groupe d'influence parmi les marins, cherche à se renseigner sur eux. Il serait difficile de leur faire croire que tous les marins sont plus innocents que l'agneau venant de pousser son premier « bêê », car la plupart ont des alignements à faire crier un paladin, on ne s'engage pas dans la Marine quand on est un enfant de cœur ! Si les PJs cherchent à trouver des preuves que certains membres de l'équipage sont louches, ou ont des motivations inavouables, ils trouveront. Simplement, nos héros ne pourront pas recouper les informations trouvées entre elles pour démontrer le complot, car il n'y a pas de secte invisible qui cherche à les espionner ou les détruire.

CAPITAINE À LA PLACE DU CAPITAINE

S'il y a un barde dans votre groupe, glissez lui régulièrement des histoires de marin à raconter. Évidemment, celle que tout le monde connaît, c'est celle du second qui veille dans l'ombre pour prendre la place du capitaine. Nous ne sommes pas sur un bateau pirate, mais tout de même. Toutes les rumeurs qui glissent le soir au coin de la coursière sont bonnes à raconter pour entretenir l'imaginaire et les mythes. Néanmoins, il n'y a aucune légende qui raconte la vie et la mort d'un capitaine qui rejoint chaque jour un peu plus les bras de Nadira.

KAUCHEMAR

Si vos PJs ont déjà rencontré ce genre de créatures invisibles dans de précédents scénarii, ils peuvent bien entendu se dire que vous manquiez d'imagination (un affront que vous leur ferez payer au centuple) et que vous avez replacé une de ses bêtes qui possède les gens. Les exorcismes classiques ou les détection de magie ne donneront rien, à moins qu'elles se fassent en présence du capitaine.

LES INDICES

A moins que vous vous amusiez à recréer la vie de tout un équipage et de ses multiples personnages secondaires, ne lancez pas trop de fausses pistes quand même : résoudre la crise devrait vous prendre quelques heures de jeu si vous voulez en gérer tous les aspects. Voici quelques pistes qui s'offrent aux héros.

LOGIQUE HIÉRARCHIQUE.

Celui qui contrôle tout sur un navire, c'est le capitaine. S'ils sont surveillés, c'est peut-être que le capitaine en a donné l'ordre. C'est un raisonnement simple et véridique. Néanmoins, pour le vérifier, la tâche sera moins aisée. Les « espions » sont bien entendu loyaux au capitaine tant que celui-ci n'a pas révélé son véritable état. Du reste, aucun d'entre eux ne fait des surveillances complètes, le capitaine demande des surveillances ponctuelles à des membres différents de son équipage. Évidemment, interroger un marin avec la manière forte est le meilleur moyen de finir dans l'estomac d'un monstre des océans... Si les PJs sont aussi discrets que leurs surveillants (Discrétion +7 en moyenne, en général dans des endroits qui s'y prêtent, les marins connaissant bien leur bateau), ils pourront arriver à la conclusion qu'on les fait surveiller.

DÉTECTER LA MAGIE

La probabilité pour qu'il y ait un personnage pour analyser l'anneau dans le groupe est assez forte, s'il y a un magicien ou un voleur dans le groupe : il suffit de détecter l'alignement ou l'école de magie qui sous-tend ses pouvoirs pour comprendre qu'il ne faut surtout pas le porter. Et que le capitaine n'a pas intérêt à garder cet anneau, à moins qu'il soit mauvais et précipite son équipage dans un funeste destin. Avant de porter un jugement hâtif, les PJs auront peut-être envie de dialoguer avec le capitaine, en privé.

VISITE DE LA CABINE DU CAPITAINE

Si les PJs se doutent que le capitaine a des secrets inavouables, chose assez logique puisqu'il est fort bougon et renfermé sur lui-même, ils iront sûrement rendre une petite visite officieuses dans la cabine de Sanguefroy. Ce dernier a falsifié les relevés cartographiques pour que l'équipage ne s'aperçoive pas de la dérive du bateau, car il sait maintenant qu'ils n'ont plus assez de vivres pour atteindre n'importe quelle escale. En effet, comme il ne peut plus manœuvrer le gouvernail la nuit, les corrections discrètes du capitaine la journée ne suffisent plus pour garder le cap prévu. Les cartes qui sont dans la cabine du capitaine sont les vraies cartes, et révèlent donc la supercherie. En revanche, pas d'emplacement de trésor, pas de lettre à un gouverneur corrompu, la raison de cette erreur volontaire de trajectoire ne se révèle pas par la fouille de la cabine.

PRENDRE LA VICTIME SUR LE FAIT

Le capitaine s'arrange la nuit pour être quasiment seul sur le pont, mais les personnages n'ont pas les mêmes interdits que les marins. En espionnant à leur tour Sanguefroy, ils pourront l'entendre pester dans sa barbe contre un sortilège ou quelque chose d'approchant, et pourront peut-être surprendre une de ses mains traverser le gouvernail, ou apercevoir sa peau devenue diaphane sous la lumière lunaire.

Toutefois pour cela, il faudra tromper sa vigilance, Sanguefroy étant paranoïaque dès que les pouvoirs de l'anneau se manifestent, vous vous rappelez ?

A CAPITAINE, CAPITAINE ET DEMI

Un grand marin, apprenti capitaine en herbe, pourra s'il fait attention à tout ce qui se passe sur le navire que le cap change assez souvent, étrangement, alors que le vent ne s'y prête pas forcément. Ou constater que les vivres qui restent sont étonnamment peu nombreuses par rapport aux calculs qu'il a réalisés avec son sextant sur la trajectoire que vous avez prise jusque là.

UN ISOLEMENT SUSPECT

Si vos PJs ne sont pas assez performants, passez à la phase où le capitaine ne sort plus de sa cabine. Dans ce cas, nos héros se douteront qu'il a des secrets à délivrer, mais il n'aura pas facilement confiance à ce stade avancé de la transformation.

LA CATHARSIS

Une fois que le groupe aura compris d'où venait le problème, les ennuis sont loin d'être finis : en pleine mer avec des rations limitées, et un équipage qui n'a que faire de la santé de son capitaine, sans connaître exactement les coordonnées auxquelles le bateau navigue, la traversée s'avère plus complexe que prévue. Quoi que fasse le groupe, la situation sera tendue, et il y aura sûrement croisement de fer.

Si les personnages sont au service du pauvre capitaine, ils devront peut-être tuer quelques marins rebelles pour l'exemple, et organiser le partage de la nourriture (ou des séances de pêche). S'ils se rangent du côté des marins, ils ne doivent pas s'attendre à un commandement équilibré et équitable. Rejoindre la terre ferme sans le commandant risque d'être très délicat, car le capitaine n'a confié aucune information sur l'avancée de la traversée. Essayez que vos joueurs le comprennent s'ils s'emparent trop rapidement.

NE PAS FAIRE TROP DE VAGUES

Les marins ne remarqueront rien avant un long moment, parce qu'ils sont habitués à obéir au capitaine sans discuter, surtout quand ce dernier est de mauvaise humeur et ne veut voir personne. En revanche, dès qu'ils sauront qu'ils sont perdus en mer sans suffisamment de vivre pour nourrir tout le monde, ils se rebellent dans la seconde. De même qu'ils tueront le capitaine sur le champ s'ils apprennent que celui-ci est infecté par la mort ou quelque chose de magique et mauvais. L'équipage est là comme une épée de Damoclès pour le capitaine et les personnages. Ils sont dociles et sympathiques tant que les personnages et le capitaine resteront discrets. Dès que les informations vont filtrer ou si les personnages font une grosse erreur, tout le monde va pâtir de la colère des marins... Ce scénario punit les joueurs un peu trop impulsifs.

MUTINERIE

Monter une rébellion et prendre le contrôle du navire, voilà une idée qui peut griser l'esprit d'un joueur. Suivant le niveau des personnages, accordez 1, 2, ou 3 DV par membre d'équipage encore vivant pour créer le « monstre » que les PJs doivent terrasser pour vaincre l'équipage.

Traduisez les actions d'empoisonnement, d'intimidation ou d'étourdissement comme autant de chances pour le groupe de revenir à une négociation moins violente. Mais ne privez pas vos joueurs d'une petite lutte avec un équipage entier s'ils le désirent parce que vous ne voulez pas gérer 50 combats particulier : l'occasion est trop belle !

SOIGNER LE CAPITAINE

L'anneau enlevé, le mal est fait, ce dernier ne va pas disparaître d'un coup. Le royaume des abysses continuera plus lentement son œuvre. A moins qu'il y ait un vrai spécialiste des malédictions de haut niveau dans le groupe, le capitaine devra accomplir une quête pour se libérer de sa malédiction, et sûrement pas sur ce bateau. Toutefois, il survivra assez longtemps pour trouver une île en vue et un prêtre pour le guider vers la solution. Inutile de dire qu'il sera très reconnaissant si les PJs l'aident à s'en sortir, et peut-être que le groupe décidera de continuer à l'aider et l'accompagner pour lutter contre cet anneau maudit, dont l'histoire comporte bien des tragédies. Mais ceci sort du cadre de ce scénario.

COMMANDER LE NAVIRE

Utilisez les règles navales dans Carnets de Voyages si le bateau change de capitaine, ou n'en a plus. Un PJ peut prétendre à ce titre, une fois qu'il a convaincu l'équipage.

EPILOGUE : LA CHAÎNE SANS FIN

Les objets maléfiques ont généralement la faculté d'attirer la convoitise des êtres faibles ou avides de pouvoir. Il est certain que si les PJs ne font pas attention, un marin volera l'anneau, qui continuera son œuvre d'évangélisation par l'Abysses. S'il est envoyé au fond de l'anneau, un sahuagin le trouvera bien...

Trouver les moyens de le détruire peut faire l'objet d'une campagne. Sachez juste si vous voulez écrire une vaste épopée digne d'un hobbit pour vos joueurs qu'il est l'opposé de l'Anneau des Révélations (cf Korilenn, dans les Carnets de Voyage). Ils se repoussent l'un l'autre, et contrent mutuellement leurs effets.

AVERTISSEMENT

Il ne faut pas non plus forcément compter sur la bonté de vos joueurs. On pourrait très bien envisager le fait que les personnages non seulement ne soient pas intéressés par le sort du capitaine, mais également qu'ils montent l'équipage contre le capitaine pour prendre la tête de la mutinerie en raflant l'or du capitaine et l'anneau au passage. Après tout, un bateau et un équipage, c'est un bon début pour se lancer dans la piraterie, se diront certains...

Avant de vous lancer dans ce scénario, étudiez vos joueurs, et consultez l'alignement de leurs personnages, pour avoir une idée des réactions qu'ils auront durant l'aventure.



Vieux capitaine

Humain Guerrier/Capitaine 7/3

FP 10 ; pv 57 ; Init +4 ; VD 9m ; CA : 20 (toucher 16, dépourvu 15) ; AI CB

Attaques : +11/+7 corps à corps (épée longue 1d8+3, critique 19-20/x2)
ou +9 à distance (arbalète légère 1d8, critique 19-20/x2)

Sauvegardes : Réf +5, Vig +9, Vol +4 ;

Carac : For 13, Dex 10, Con 12, Int 14, Sag 13, Cha 12

Compétences : Artisanat (charpentier naval) +7, Connaissance (Archipels) +7, Détection +5, Equilibre +4, Escalade +5, Estimation +4, Intimidation +5, Maîtrise des cordes +6, Profession (marin) +12, Natation +9, Saut (For) +3, Survie +6

Dons : A l'abordage, Arme de prédilection (épée longue), Arme en main, Expertise, Loup de mer, Prestige, Science de l'initiative, Spécialisation martiale (épée longue), Vigueur surhumaine

Capacités de classe : CA du navire (+1), Influence sur l'équipage (Science de l'initiative)

Équipement : armure de cuir +2 de défense légère, médaillon portant de symbole d'Etharos et incrusté d'un saphir (charme de bonne santé), épée longue à garde gravé de motifs marins (+1), deux potion de soins modérée, une potion de résistance au poison

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.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

15. COPYRIGHT NOTICE Open Game License v 1.0 © 2000, Wizards of the coast, Inc. Le Merbold Enchaîné n°04 Copyright 2004, <http://www.merbold.fr:st> ; OGL Authors : François-Xavier Guillois, François Lalande, Adrien Trouillaud.

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.

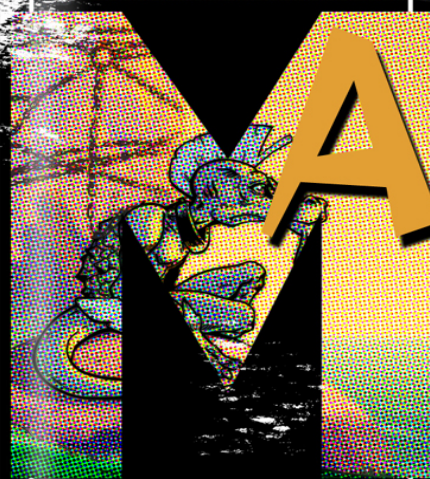
11. Notices to Licensor :

Wizards of the Coast c/o Publishing Division Attn : Roleplaying 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.





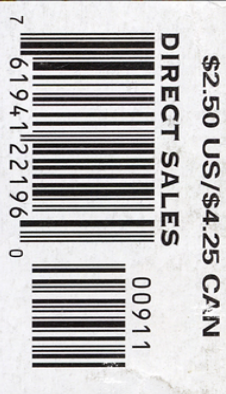
MERBOLD COMICS

#4 JAN

FEATURING
THE WEIRD
KELP-MEN



1534070937.MCM



\$2.50 US/\$4.25 CAN

DIRECT SALES

00911

7 61941 22196 0