

Donjons & Dragons®

Unofficial game adventure

RHADJABÁN

CITÉ DE L'AIRAIN



Rhadjabán

La cité du dieux Airain

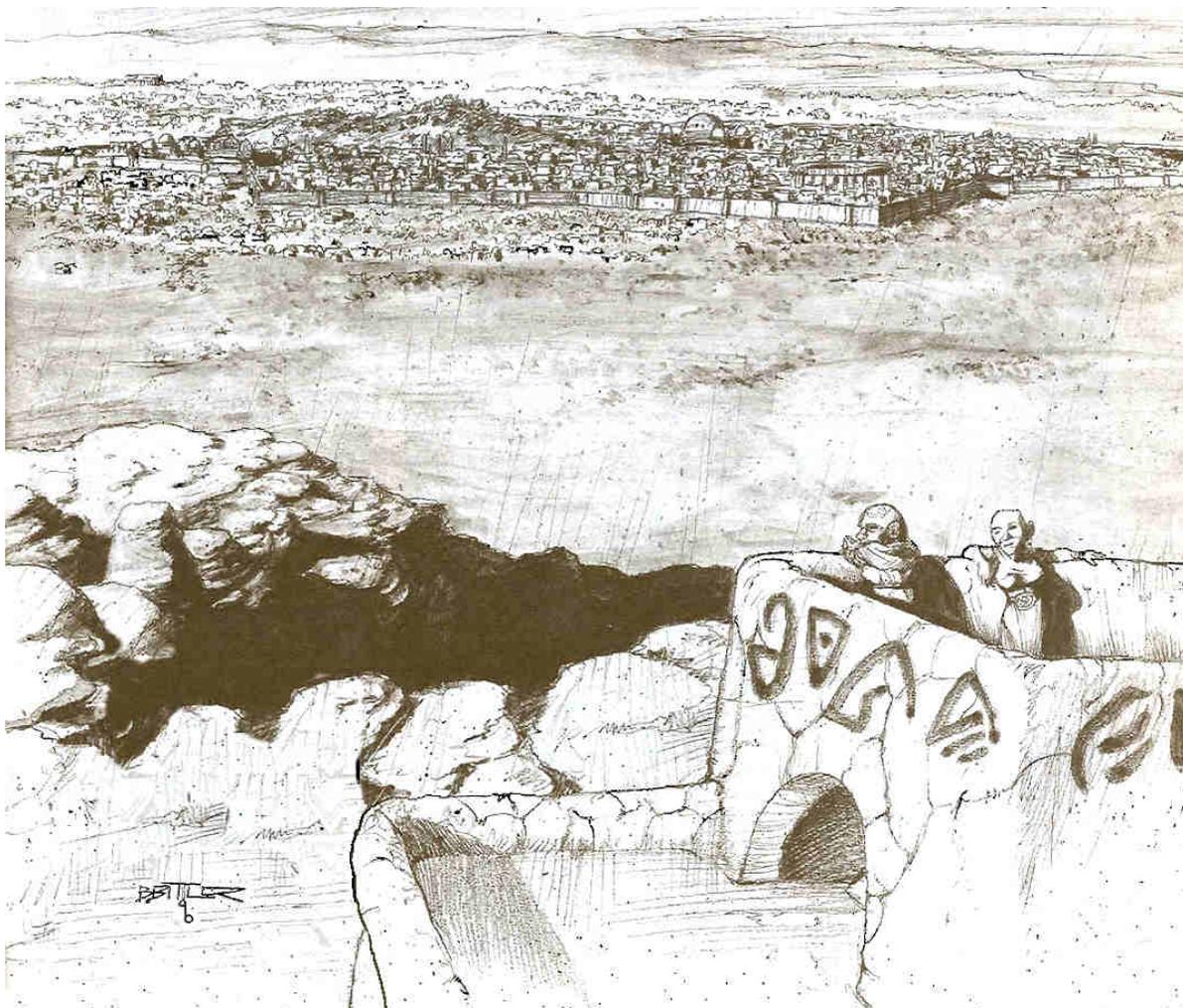
Là-bas vois-tu, à la lisière du désert, entre Mer et montagne s'élève depuis peu la cité de Rhadjabán! Si je t'en parle voyageur, c'est parce que ton cœur me semble pur, ton esprit élevé, ton ambition Saine. La cité du dieu Airain t'apportera sagesse et paix de l'âme, et même, si tu t'intéresses aux mystères de la magie, de nouvelles perspectives. Ne crois pas ceux qui te parlent des redoutables hommes-dragons bleus, des pièges mortels des nains des montagnes, des orages étranges et des alcools qui rendent aveugle; ce sont des mécréants, des jaloux qui, n'ayant pas la force de partir à la découverte, veulent en dissuader les autres.

RHADJABÁN

Une cité neuve dans un vieux pays

Avant propos

Nous avons rêvé pour vous la région d'Artab et sa ville principale, Rhadjabán, afin que vous puissiez les introduire sans peine dans n'importe quel monde médiéval-fantastique. Ici, pas de dangers omniprésents, de sombres menaces prêtes à rendre la vie de vos aventuriers insupportable. Rhadjabán est une ville nouvelle, mélange des villes champignons du Far West, des cités étranges des Mille et Une Nuits, ou des utopies à la Jules Vernes. Cela ne veut pas dire que vous n'y trouverez pas de nombreux mystères et matières à aventures. Au contraire, D'ailleurs, certains secrets qui sommeillent aux alentours vous réserveront peut être quelques surprises plus tard. Ainsi, plutôt qu'une région que vous n'utiliserez qu'une seule fois, Artab pourra servir de point de départ à vos campagnes, les voies de communication qui l'entourent devraient suffire à n'importe quel meneur de jeu.



Nous avons choisi aussi de ne pas défavoriser les joueurs par rapport aux meneurs de jeu. Ainsi, en dehors des secrets de la région et des caractéristiques, regroupées dans les pages de fin, tout ce qui est indiqué ci-après pourra être aussi bien lu par le meneur de jeu que distribué aux joueurs/personnages. Si vous désirez avoir plus de renseignements sur les chevaliers d'Airain, ou sur certaines armes de la région, vous trouverez des compléments d'information sur les chevaliers p. 37-39, sur les armes p. 40-44).

Terre de contraste

Située en dehors des grandes routes commerciales, la région d'Artab est d'un intérêt stratégique quasiment nul, et bien peu la connaîtraient si depuis une cinquantaine d'années on ne parlait de la nouvelle ville de Rhadjabán.

Pour accéder à Artab, on peut venir du nord, par bateau, et débarquer à Havresol, un port marchand creusé dans les falaises. Ses ressources les alcools préparés à Formont et à Rhadjabán et, depuis peu, les voyages des pèlerins et l'importation de cuivre.

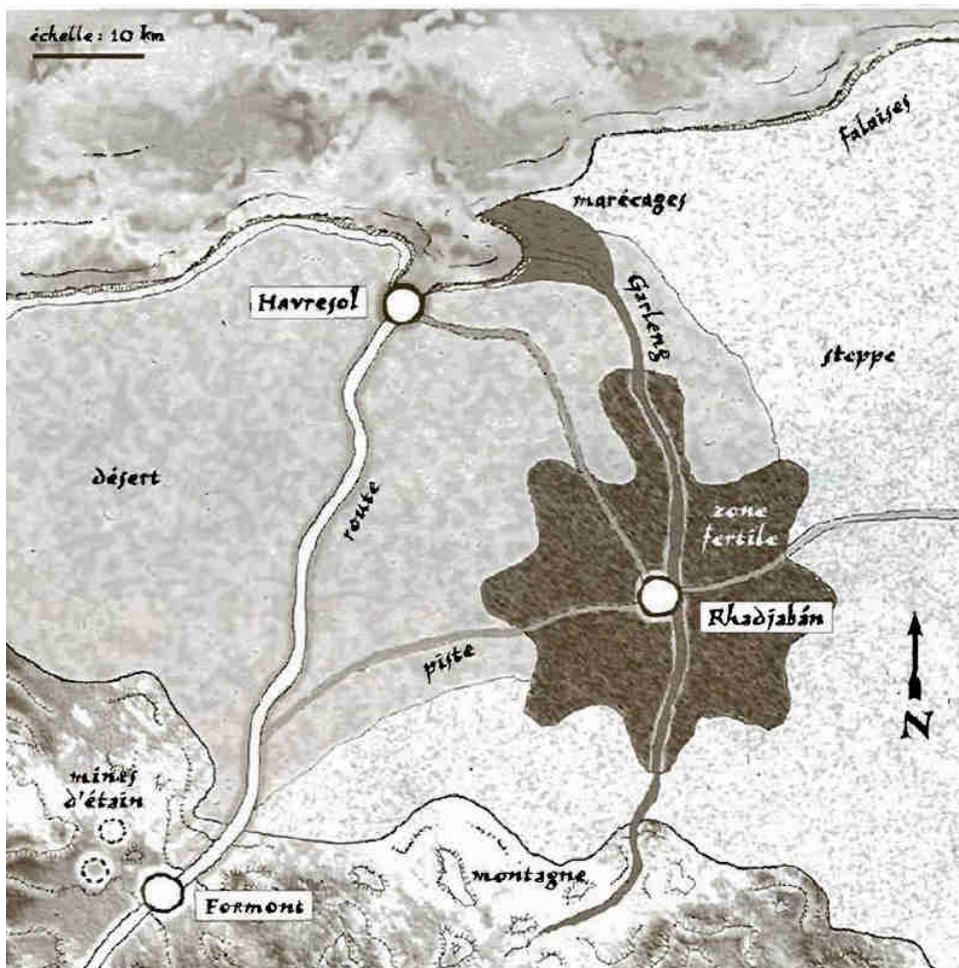
Si l'on arrive par le sud, après avoir traversé une forêt dense et sauvage, on franchit de hautes montagnes et l'on débouche dans le col de Formont, une forteresse naine spécialisée dans la production du khetzâl et le travail du métal. Par l'ouest, personne ne vient jamais que les Skilyss, des humanoïdes draconiens, les seuls capables de survivre au désert de rocaïlle et de sable qui s'étend à perte de vue. Par l'Est enfin, ce sont de grandes savanes, des plaines sèches, qu'empruntent seulement quelques caravanes par an. Elles viendraient d'un ensemble de petits royaumes souvent en conflit.

La route qui relie Formont à Havresol est bien entretenue, très empruntée, c'est une très ancienne voie, en partie pavée. Les routes entre ces deux villes et Rhadjabán sont plus rustiques, n'étant souvent qu'une piste tracée dans les rocaïlles par les caravanes.

Les injures s'inscrivent sur l'airain et le bienfaits sur le sable

La Fondation de Rhadjabán :

Il y a cent cinquante ans, lors d'un violent orage, une météorite fendit le ciel et s'écrasa dans la région d'Artab, non loin de la rivière Garleng, là où s'élevait jadis la ville morte de Takrnesch. Le climat rude, la rivière souvent à sec, les orages violents, la terre peu fertile, avaient fini par décourager les habitants qui l'ont abandonnée. Il n'en restait que les traces d'anciennes citernes et les ruines d'un gigantesque théâtre de pierre. Des savants mystiques, ayant vu depuis Havresol la chute de la pierre céleste, décidèrent d'aller observer le phénomène. Il y avait bien eu quelques autres traînées mystérieuses vers les montagnes, mais



retrouver une trace paraissait plus facile dans le désert. Une fois sur place, ils sentirent la puissance qu'irradiait la pierre, rouge cuivre, émergeant de deux mètres du sol, sans cratère visible. Ils décidèrent de l'abriter et de bâtir autour une construction en terre cuite.

Au cours de la première nuit, deux des savants firent un rêve. Lors d'une grande bataille dans les cieux, le dieu Airain - fils du soleil - fut l'objet d'une attaque magique d'une rare puissance de la part de Thanéos - fille de la lune -, déesse des ténèbres, de la mort et de la sorcellerie. Quasiment mort, réduit en miettes, les restes de son corps tombèrent dans le désert, La suite du rêve montra la renaissance de la terre, la verdure se propager autour d'une grande pierre rouge, des hommes minuscules travailler la terre, planter et semer tout autour. Puis l'image vaporeuse d'un géant émergea de la pierre.

Au réveil, les deux sages décidèrent de fonder une nouvelle ville qu'ils appelleraient Rhadjabán, « Celle qui appartient au soleil » et dont la vocation serait de faire renaître la vie dans cette région. Leurs compagnons se moquèrent d'eux. Comment faire pousser quoi que ce soit sur ces pierres ? À peine avaient-ils ricané que le ciel se couvrit de nuages noirs comme la nuit. Les éclairs zébrèrent le ciel et la pluie tomba, drue, pendant une heure. Et il en fut ainsi tous les jours qui suivirent. Un mois après, la première caravane de colons arrivait d'Havresol, la ville était vraiment née.

Le Climat :

La région est de type désertique et rocailleux, évoluant en savane à l'est. Même les montagnes sont peu boisées sur ce versant. Tout autour de Rhadjabán, sur environ 10 km, des cultures variées ont vu le jour (céréales, fruits, coton). Au-dessus de cette surface verte (dont la cité est le centre exacte), des nuages venus des montagnes assombrissent le ciel plusieurs fois par jour. Ils éclatent et déversent des trombes d'eau pendant plusieurs minutes (jusqu'à une demi heure). Souvent les précipitations sont précédées d'éclairs, de tonnerre et de foudre. Une fois la pluie tombée, le ciel s'éclaircit, le soleil darde ses rayons et tout sèche en moins d'une heure. Si les orages sont aléatoires, il pleut de cette façon au moins une fois par jour (mais seulement au-dessus de la cité).

La région d'Artab connaît plusieurs saisons :

- **La haute saison** : de deux à quatre orages par jour, elle correspond plutôt à l'été. Il fait 35-40° à l'ombre. La saison se termine par le mois des Tornades, au cours duquel les vents redoublent de violence.

- **La basse saison** : un orage tous les quatre à cinq jours (correspond généralement à un mois au cœur de l'hiver). Il fait 20-25° à l'ombre.

- **Les jours ordinaires** : tous les autres moments. Un orage par jour, en général juste avant midi ou en milieu d'après-midi, jamais la nuit.

- **Les jours de Fureur** : quatre à six orages par jour, annoncés par un ciel plombé. Les rayons de soleil qui arrivent à transpercer la couche nuageuse sont comme des pinces de projecteur. Le temps est lourd, sauf pendant l'orage proprement dit où le vent semble souffler du froid. On dit que les éléments racontent une fois encore le duel du dieu Airain et de la Ténèbre. Il y a toujours cinq jours de Fureur à la fin du mois des Tornades, mais il arrive que ces phénomènes se reproduisent de façon irrégulière deux ou trois fois dans l'année.

Les animaux de monte :

Il y a très peu de chevaux dans cette région, en avoir est un signe de richesse. Certains marchands nantis vont jusqu'à entretenir un haras, juste pour affirmer leur puissance et leur goût du luxe. Certains des chevaliers d'Airain ont des chevaux, leur Temple étant assez riche



pour leur en fournir. L'animal à tout faire, équivalent du chameau, est le shôg-shôg. Ce mammifère. ressemblant à une grande autruche à poil long, sert de monture (pour une personne) et d'animal de trait. Il est placide et très bête, mais capable parfois de s'emballer car il est sensible aux vapeurs d'alcool qui l'enivrent très rapidement. Des tapis, des couvertures et des vêtements chauds (pour la nuit dans le désert) sont tissés avec ses poils. Ils sont très solides, mais malodorants.

Dans Rhadjabán, il existe quelques shôg-shôgs rouges, appelés ainsi en raison de la couleur de leur pelage. Ce sont des animaux sacrés protégés par le culte du dieu Airain, à la manière des vaches en Inde. Il y en a très peu, mais ils vivent en liberté et il est interdit de les maltraiter, de les gêner, de les harnacher, etc.

Les hommes-dragons bleus :

Les Skilkyss sont les premiers habitants du désert de pierre. Ce sont des hommes-dragons, proches des gargouilles mais sans ailes, au cuir épais et écailleux de couleur gris-bleu. Hauts de deux mètres, assez costauds mais minces, ils ont un vestige de queue au bas des reins. Ils sont habillés d'amples vêtements bleu sombre et se déplacent généralement à pied, mais ils utilisent des shog-shôgs pour transporter leurs tentes. Certains portent des turbans pour se protéger du soleil. Les Skilkyss sont quasiment insensibles à l'électricité. Chaque tribu (de dix à soixante membres) pense qu'elle a un dragon bleu totem qui lui est dévoué, proche de l'esprit de la tribu et qu'elle contacte au cours de séances de danse et de rêve en commun (grâces aux décoctions de bleuche, une herbe-racine du désert aux vertus oniriques). Il n'existe pas de magicien chez eux, mais ils ont des chamans, et sont reconnus pour être à la fois résistants et/ou perméables à la magie (en fonction de ce qu'ils désirent).

Ceux qui vivent en ville sont des sans tribu, des hors-castes. Ils ne sont pas méprisés par les leurs, juste considérés comme des handicapés. Les Humains se méfient des Skilkyss, mais ne leur cherchent pas noise (on se sait jamais, ils pourraient devenir dangereux!).

HAVRESOL

Le comptoir des eaux bleues

Un port au soleil :

Havresol, au fond de la baie du Soleil, est l'un des principaux accès à la région de Rhadjabán. La ville proprement dite s'étend en haut des falaises, qui sont, à cet endroit, hautes d'une vingtaine de mètres. Le port, quant à lui, se trouve sur un îlot rocheux. C'est un labyrinthe complexe de jetées et d'entrepôts, où la place commence à manquer.

Les maisons d'Havresol sont basses et blanches, généralement organisées autour d'une cour intérieure, avec beaucoup d'arcades. Toutes ont, sur le toit, une citerne plus ou moins profonde. En effet, l'approvisionnement en eau douce est un problème constant. Il n'y a qu'une source, qui alimente la fontaine de la Grand-Place et les pluies suffisent à peine pour assurer le complément. Un aqueduc est en cours de construction, mais seuls les travaux préliminaires ont commencé.

Histoire :

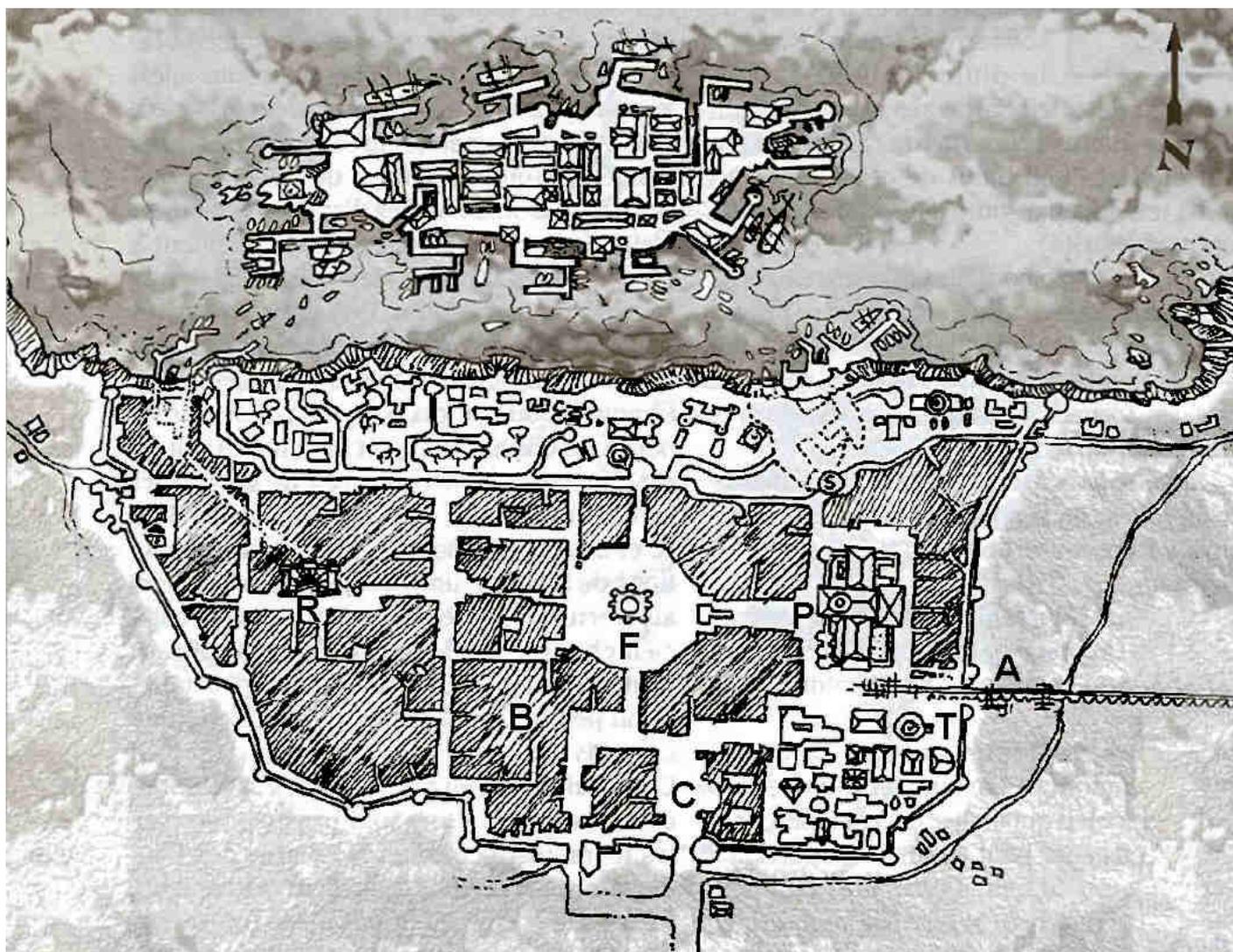
Fondée par un navigateur naufragé il y a huit siècles, Havresol a connu un développement lent, mais régulier. La ville devrait, en fait, porter le nom de Nouvelle-Havresol. La première cité baptisée Havresol (celle du naufragé) était construite à l'embouchure de la Garleng, dans un site beaucoup plus rationnel. Il y a cinq siècles, elle fut détruite par une étrange combinaison de tremblement de terre et d'inondation. Les survivants s'installèrent en haut des falaises. L'ancienne Havresol a la réputation d'être hantée, mais en fait on n'y trouve que serpents, moustiques, crocodiles et fièvres malignes...

Pour les voyageurs :

Si vous êtes raisonnablement aisé, ou si vous en avez l'air, vous pourrez accéder à la ville et profiter de son luxe. On y trouve pratiquement de tout, à des prix très élevés (le double de ceux pratiqués dans les régions civilisées). Les auberges sont accueillantes, et les divertissements nombreux.

En revanche, si vous êtes pauvre, ou si vous le devenez, vous risquez fort d'être condamné à travailler comme portefaix dans l'île du port. C'est un travail éreintant, abrutissant et dangereux. La plupart des

portefaix ne reviennent jamais en ville. Ils dorment à la belle étoile. sur le toit des entrepôts, et dépendent de la distribution quotidienne de nourriture et d'eau organisée par la Seigneurie (le conseil des maisons marchandes qui dirige la cité).



À visiter :

- **La fontaine (F).** Cette grande vasque de marbre vert, ornée de génies porte-chance, est toujours très fréquentée : domestiques, porteurs d'eau ou simples particuliers viennent y puiser de l'eau et échanger des potins.
- **Le quartier riche (Q).** Une rangée de maisons somptueuses, perchées au bord des falaises. La vue sur la baie est superbe, mais tout le monde attend le jour où elles s'écrouleront...
- **L'Escalier sans fin (S) et la Rampe (R).** L'Escalier part du port et donne sur la place d'armes, le palais et la caserne. Seuls les gardes et les hauts fonctionnaires passent par là. La Rampe, beaucoup plus fréquentée, sert au transit des marchandises. Tous deux peuvent être bloqués par des herses, en cas d'attaque venue de la mer.
- **Le palais (P).** Il abrite les différents conseils et la Seigneurie.
- **Le quartier des temples (T).** Les marins et les marchands qui fréquentent la ville sont d'origines et de confessions très diverses. Moyennant une petite redevance, les autorités d'Havressol sont toujours heureuses d'accueillir un oratoire dédié à un dieu étranger, à condition que son culte ne trouble pas l'ordre public. Beaucoup de marins, faute de trouver un engagement, s'autoproclament « initiés », et ouvrent leur chapelle.
- **Le quartier commerçant et le grand bazar (B).** On y trouve des auberges, des restaurants et des échoppes de toute nature.

• **Le caravansérail (C)**. C'est à la fois la Bourse et le centre d'organisation des caravanes vers l'intérieur des terres (et, accessoirement, un endroit idéal pour des aventuriers sans emploi et désireux d'en retrouver rapidement).

Personnalités marquantes :

Arren Toanthir. maître de caravane

Ce petit homme sec, avec un visage mangé de barbe et un turban légèrement de travers, a la réputation d'être l'un des meilleurs caravaniers de la région. En tout cas, ses caravanes ne sont jamais attaquées par les brigands (qui sont d'ailleurs peu nombreux dans la région).

Maître Gedhi, ingénieur malgré lui

Venu d'un lointain royaume du nord, ce petit bonhomme replet a commis deux erreurs dans sa vie se présenter à l'entrée de la ville comme « hydraulicien », et se laisser entraîner dans une affaire sordide où sont intervenus une prostituée de luxe, deux kilos de lotus vert, une jarre d'huile, neuf brigands... et, au bout du compte, la milice. La Seigneurie lui a laissé le choix entre la décapitation et la construction d'un aqueduc (**A**) autour de la baie, permettant d'amener à Havresol l'eau de la Garleng, Il a préféré l'aqueduc, mais il lui arrive de le regretter.

Comment jouer les Solavris, les habitants d'Havresol

La cité est proche des villes grecques et turques de la fin de l'antiquité. Si on lui en laisse le temps, la Seigneurie développera une aristocratie proche de celle de Venise du XIV^e au XVIII^e siècle.

FORMONT

La forteresse des Nains chauves

Cité d'ocre et de lumière :

Barrant la route commerciale de l'ouest, Formont fut jadis l'ultime forteresse-refuge des colons nains partis chercher aventure et richesse dans Les montagnes. À présent, c'est une véritable ville, paresseusement nichée entre les flancs abrupts d'un canyon. À l'ombre d'impressionnants remparts de bois et d'argile craquelée, des centaines de bâtisses cubiques s'agglutinent en un dédale anarchique d'étroites ruelles sinuant entre les terrasses accablées de soleil ou à l'ombre des surplombs rocheux. Chaque façade, blanchie à la chaux, est ornementée de runes ocres formant de splendides fresques. Les ruelles étant perpétuellement encombrées, la plupart des habitants préfèrent progresser de toit en toit en empruntant de rudimentaires échelles ou échafaudages. En périphérie, de grandes demeures dominant la ville : ce sont les domaines des puissantes scorias, les familles fondatrices et sacrées de Formont.

La terre qui dort

Rudes et courageux, les Kâs (ou Nains kâs, soit les Nains « chauves » en dialecte local) forment une communauté solidaire et originale. Ils attachent une importance particulière à leur barbe, qu'ils tressent patiemment avec des perles de couleur : sa longueur dépend du rang social, et chaque perle correspond à un événement marquant. Leur peau tannée par le soleil et leur crâne rasé et tatoué d'arabesques complexes (les symboles de leur scoria, tout comme les fresques des façades) donnent aux Kâs un air farouche. On dit que c'est la chaleur accablante de Formont qui les pousse à paresser le jour dans de confortables hamacs, et à ne s'activer qu'en cas d'extrême nécessité; mais lorsqu'on les connaît bien, on sait qu'ils pensent que la vie rêvée est presque aussi importante que la vie « réelle ». Les Kâs sont de redoutables lutteurs, et leur agilité est bien plus grande que leur corpulence ne le laisse suggérer :

Curiosités marchandes

Les mille et une facettes de la culture kâ ont donné à la ville-forteresse une couleur locale unique et pittoresque, offrant aux visiteurs de multiples attraits commerciaux :

- **Les artisans**. Les Nains kâs se considèrent comme des artistes et prennent tout leur temps pour façonner leurs chefs-d'œuvre : selles ornementées et fers à shôg-shôg, trompettes, cymbales et orgues, machines

étranges commandées par les mages de Rhadjabán, etc. — Les poings de Pandore. Certains Nains kâs sont de véritables experts dans la création, la fabrication et le maniement de cette arme.

- **Le khetzâl.** Puissant tord-boyaux de fabrication artisanale résultant de la macération d'un certain serpent des sables dans de l'alcool de blé à 60, le khetzâl anime les tavernes enfiévrées de Formont.

- **Les forgers de rêve.** Les Nains kâs savent non seulement forger des armes et des armures de grande qualité, mais on leur prête (à juste titre) la capacité de les enchanter. Pour cela, des rituels secrets ont lieu au fond des forges, sous la montagne, là où l'obscurité favorise le sommeil



La légende du Dragon aveugle

On dit qu'au cœur des montagnes, au-delà de Formont, s'élèvent les ruines de la Cité interdite. Nul ne sait quel peuple l'a bâtie, mais on prétend qu'un fragment du ciel s'y écrasa jadis. Peu après, d'étranges maladies se répandirent, éradiquant toute vie. Émergeant de la cité détruite, un monstrueux dragon bipède apparut alors. Son corps aux mutations étranges était bardé de scarifications rituelles et ses

paupières étaient cousues afin, dit-on, qu'il ne puisse contempler sa propre abomination. Le Dragon aveugle établit son domaine au cœur des sombres monolithes de la Cité interdite. Sous les arches se rassemblèrent bientôt d'immondes formes de vie mutantes, sinueuse et dansant au son de flûtes impies. Quand on demande aux Nains kâs ce qu'il en est de la cité, comment l'atteindre, ils répondent : « En rêve bien sûr, comme toutes les légendes ; mais pas sans un bon guide. »

Le poing de Pandore

Facile à dissimuler sous un pan de vêtement, il se présente sous la forme d'un bracelet de cuir épais (parfois de métal) couvrant l'avant-bras. Sur sa face supérieure court un tube épais comme un goulot de bouteille. L'arrière du tube contient un puissant ressort, tandis que l'avant accueille un petit projectile : bille de plomb, insecte venimeux, etc. En combat, il faut pointer le bras pour viser et actionner le ressort avec l'autre main, le tube s'ouvre alors, projetant sa charge qui touche sa cible à 50 m (voir page 42).

Comment jouer les Kâs

Inspirez -Sous du mode de vie des Indiens navajos. des histoires d'Indiens navajos, des histoires d'Indiens yaqui (récits de Carlos Castaneda). et d'éléments de la civilisation aztèque (entre autres le partage du travail).

EN APPROCHANT RHADJABÁN

Haltes-là

Les douanes :

La première chose qu'un voyageur découvre en allant à Rhadjabán (mis à part les grandes exploitations agricoles), c'est l'une des trois douanes installées le long des pistes conduisant aux portes de la ville. Situées chacune à un ou deux kilomètres en amont de leur porte respective, elles ont plusieurs fonctions, mais en tout cas pas celle d'empêcher les étrangers de passer. Ces douanes sont des ensembles de grands bâtiments à un seul étage, qui font office de :

- caravansérail, pour l'arrivée, le départ et l'organisation des convois marchands. On y prélève les taxes diverses sur les marchandises qui seront vendues au marché local ou en ville;
- bureau de change, où l'on échange son cuivre contre des zirhams. la monnaie locale (voir plus loin);
- consigne. endroit fortement gardé où l'on dépose les objets interdits en ville (voir plus loin);
- poste de police et prison.

Les chevaliers qui y résident maintiennent l'ordre dans le faubourg proche du poste.

Des écuries avec des chevaux y sont attenants :

- tribunal et conseil. La loi est l'apanage des prêtres d'Airain. On peut les consulter à propos des us et coutumes de la ville, ils font office de scribes ou de témoins officiels de contrats.

Chaque douane a sa particularité. Celle du nord est dite douane d'Airain, c'est la plus importante garnison de chevaliers d'Airain (cent hommes). Elle gère la plus grosse part des faubourgs. Celle de l'ouest est dite douane d'Acier, on y trouve une cinquantaine de chevaliers d'Acier (voir plus bas).

Enfin, la douane de l'Est, dite douane de l'Eau, est bien plus petite. Construite à côté du pont qui enjambe la Garleng, on n'y trouve pas de prison et les écuries n'abritent que des mules et des shog-shôgs qui servent à transporter l'eau de la rivière aux citernes de la ville.

Ne cherche pas la connaissance en essayant d'éclairer la Ténèbre.

Si la lumière du soleil t'aveugle, c'est pour que tu perçoives mieux la flamme de ton cœur ?

Zaldane, grand prêtre d'Airain

Les faubourgs :

Les faubourgs s'étendent surtout au nord et à l'ouest de Rhadjabán, vers les douanes et au pied des murailles. On y trouve pour moitié des paysans et autres ouvriers agricoles qui travaillent dans les champs

proches, et pour moitié des voyageurs pauvres qui s'y sont sédentarisés. Il faut dire que l'on y trouve autant de maisons en terre cuite que de tentes, et que les taxes de résidence sont plus que faibles. Le voyageur pourrait craindre de circuler dans un bidonville, mais il s'agit plutôt d'une ville champignon qui s'étend un peu anarchiquement, suivant de grandes allées plus ou moins droites. Ici, plus qu'en ville, on trouve toutes sortes de services : portefaix, gardes du corps, artisans du verre et de la terre. Si la loi est sommaire, elle est bien plus lâche que derrière les murailles, et les chevaliers laissent les voleurs relativement tranquilles. Il est même possible (et encouragé) de bâtir temples et chapelles à son ou ses dieux favoris. La seule réelle interdiction est : pas de dieux dits de la Ténèbre, et pas de pratiques ou rituels pouvant s'apparenter (de près ou de loin) à la magie noire.

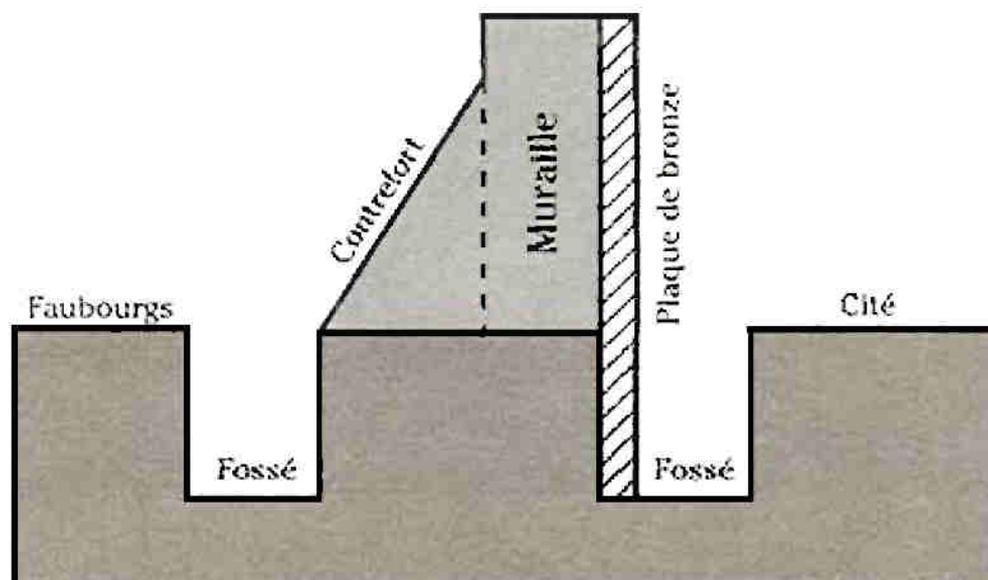
Le théâtre des Skillkys :

Au centre d'une vaste esplanade trônent les ruines à demi englouties par le désert d'un fantastique théâtre abandonné. Personne n'ose s'aventurer en ce lieu, que l'on dit hanté par les spectres de défunts acteurs. Personne, mis à part les mystérieux hommes-dragons - les Skillkys - qui s'y installent en masse deux à trois fois l'an, lorsque leurs migrations les mènent sous les remparts de Rhadjabán. Le jour, ils sommeillent au milieu de leur impressionnante cité de tentes mordorées. ou sur les bancs de pierre baignés par le soleil. Mais sitôt la nuit tombée, le théâtre résonne de clameurs étranges, tandis que les Skillkys échangent des plantes rares ramenées du désert profond contre des objets manufacturés par les mages de la ville. Jusqu'ici, ils se sont toujours montrés pacifiques et réservés. Mais au fond, qui les connaît vraiment ?

Les murailles :

Il y a cinquante ans, après les jours de Fureur, le grand prêtre de l'époque réunit le conseil et tous les prêtres pour leur annoncer qu'il avait eu une vision du dieu Airain. Il fallait construire une grande muraille pour ceindre la ville, avec le temple pour centre. La forme de cette enceinte serait le nouveau symbole du culte. On percerait seulement trois portes, la quatrième figurant sur le symbole représentant les mystères que l'homme ne peut franchir.

Et la construction commença. Que ce soit grâce à l'énergie humaine ou par magie, il fallut seulement cinq ans pour achever la structure elle-même et encore un an pour parer les murs intérieurs de grandes plaques de bronze. Les murailles, constituées de terre cuite et de pierre, avec des contreforts, sont longées par un petit fossé (2m de large sur 1,50 m de profondeur) à l'extérieur comme à l'intérieur (aucune maison ne s'adosse à l'enceinte). Les portes de la ville sont en bronze (on les ferme pour la nuit) et elles coulissent à l'intérieur des murailles. Le grand pont de bois qui franchit le fossé est lui aussi recouvert de lamelles de bronze. La ville s'étant plutôt développée en direction de la rivière Garleng, lors de l'achèvement des murailles on aménagea le nord de la cité (plutôt vallonné) en jardins plutôt que de le laisser en friche. C'est de ce moment que datent également les premiers faubourgs et la construction des douanes.



L'usage du cuivre :

Le transport et la possession :

Que ce soit aux douanes ou aux portes de la ville, on expliquera au voyageur les usages et la réglementation concernant les métaux à Rhadjabán. En résumé, on peut y introduire n'importe quel type de marchandise, sauf tout ce qui est composé des matériaux suivants : cuivre, bronze, fer et acier.

Pour le fer et l'acier, on autorise l'équivalent d'un poids de 5 kilos par personne (en général, une épée et une dague, mais pas une cotte de mailles et encore moins une armure de plates).

On rachète aux aventuriers leurs pièces en cuivre, en échange de pièces en argent, à un taux relativement intéressant. Le zirham, utilisé en ville, est une pièce gravée à base de zinc et d'étain. Il est possible d'échanger ses pièces de monnaie contre des zirhams (1 pièce de cuivre contre 1 zirham). Mais il est encore plus intéressant d'échanger du cuivre contre de l'argent (les douaniers offrent 10% de plus d'argent que ne vaut le cuivre). Quand on quitte la ville, on peut rechanger ses zirhams contre de l'argent ou de l'or (mais pas du cuivre). La monnaie est donc perdue.

Il est interdit d'introduire en ville des objets (casserolles, armes et/ou armures, etc.) en airain, cuivre ou bronze, mais leur possession est autorisée dans les faubourgs. On oblige les voyageurs qui possèdent de tels objets à les laisser en dépôt aux consignes de la douane. Ils sont récupérés en repartant. Il y a néanmoins des exceptions pour tout ce qui concerne les objets magiques ou enchantés (même métalliques) qui peuvent circuler librement. Pour un prix exorbitant (au minimum cinquante fois la valeur du métal brut de l'objet), certains prêtres d'Airain peuvent rendre temporairement magiques » certains objets et leur permettre ainsi de pénétrer en ville, Cette magie n'a aucun effet visible, et disparaît en général dans les cinq jours.

Si un voyageur est arrêté en ville en possession de cuivre, son métal est aussitôt confisqué. Pour de grandes quantités (au-delà de cinquante pièces de cuivre), le contrevenant est banni et subit la marque d'acier (voir le Temple).

La transformation :

Tout le cuivre qui pénètre en ville suit un trajet bien précis, dans des chariots de bronze hermétiquement clos, et va directement à la fonderie du quartier des marteleurs. Cette fonderie est la propriété des prêtres d'Airain, mais ils ne sont pas forgerons pour autant. Les fondeurs, caste supérieure des poseurs (ceux qui posent les plaques de bronze), sont seuls autorisés à manier ce cuivre et ce bronze. Ils sont aidés par quelques Kâs, des nains forgerons résistant bien à la chaleur infernale. Le cuivre est transformé en bronze après avoir été mélangé à de l'étain.

Il y a deux qualités de bronze produit : celui à 8 % d'étain, appelé bronze d'esprit, servant aux ornements de quelques statues ; et celui plus courant, avec 20% d'étain, ou bronze de corps, pour tous les autres usages, c'est-à-dire recouvrir des murs, former des minarets. Les prêtres bénissent ensuite le bronze ainsi fondu, ce qui lui donne une « signature » magique qui permettrait de le retrouver à distance s'il était volé. De plus, ce rituel diminue l'oxydation du bronze, évitant qu'il tourne trop vite au vert-de-gris, et augmente sa résistance à la chaleur et aux éclairs,

Le bronze est toujours fixé, il n'est jamais mobile. Ainsi il n'entre pas dans la composition des bijoux, des armes, des armures. Les chevaliers d'Airain ne peuvent pénétrer en armure dans la cité (même les armures magiques de bronze sont à peine tolérées).

Il semble également que le cuivre (qu'un contrebandier pourrait avoir dans sa bourse) disparaisse parfois spontanément (1 chance sur 100 chaque jour pour un voyageur possédant du cuivre). Si on demande ce qui s'est passé, et que l'on n'ait pas peur d'être arrêté en en parlant, on apprendra que « le dieu Airain a pris sa part ». (Voir Les secrets p. 20.)

Les magiciens ont construit des « machines infernales » (à base de mécanique, d'électricité et de magie) à partir du bronze fourni par le Temple. Ils le payent un prix raisonnable tant qu'ils respectent les plans de construction et d'urbanisme décidés par les autorités religieuses et les marteleurs. Par contre, pour leurs expériences, ils ont besoin de cuivre pur. Celui-ci leur est vendu dix fois plus cher que le coût du métal. Et encore, ils disposent de toute petites quantités, et uniquement après qu'ils aient décrit le cadre de leurs recherches au Temple. Il semblerait que certains magiciens pensent à organiser un trafic du cuivre pour se procurer celui qui leur manque.

Et si nous lisions l'encyclopédie :

Voici quelques renseignements tirés de diverses encyclopédies. Vous pouvez vous en servir pour rendre Rhadjabán plus « réaliste ».

- **Bronze.** *Alliage de cuivre et d'étain à forte teneur en cuivre (près de 80 % de cuivre). Les bronzes sont des alliages de fonderie obtenus en désoxydant au phosphore, avant coulée, les constituants oxydés du cuivre et de l'étain. Suivant le pourcentage d'étain, l'usage du bronze est différent.*

- **Airain.** *Synonyme ancien de bronze, employé également dans le sens : résistant, impitoyable, implacable. Il n'y a donc pas de différence entre bronze et airain.*

- **Laiton.** *Alliage de cuivre et de zinc (zinc de 5 à 40 %). Utilisé en bijouterie pour sa malléabilité, sa résistance mécanique et à la corrosion.*

- **Cuivre.** *Métal de couleur rouge-brun. Après l'argent, c'est le meilleur conducteur de la chaleur et de l'électricité. Il s'oxyde à l'air et se couvre d'une couche toxique de vert-de-gris. En médecine, le cuivre peut être employé comme antiseptique cutané, un excès de cuivre dans des aliments étant par ailleurs très toxique. L'oxyde cuivreux sert à colorer le verre en rouge; l'oxyde cuivrique (noir) sert à colorer le verre en vert ; le sulfate de cuivre est bleu (hydraté) ou blanc (anhydre) ; le chlorure de cuivre est blanc, insoluble dans l'eau. On trouve le minerai de cuivre sous forme oxydée (cuprite, azurite, malachite) ou plus souvent sous forme sulfurée (chalcopyrite, chalcosine, bornite). La cuprite est un oxyde de cuivre rouge, fréquent aux affleurements des sites métallifères. L'azurite est un carbonate naturel de cuivre, de couleur bleue. La malachite est une pierre d'un beau vert vif, utilisée en joaillerie et tabletterie.*

Comment jouer les faubourgs

L'ambiance y est proche des villes du Far West américain comme Tombstone, mais en même temps on pourrait se croire sur les bords du Gange pour ce qui concerne les habitations et la population. Il y a des grandes zones désertes et des rues ou des marchés qui grouillent de monde.

Us et coutumes

Un petit bot d'eau est posé derrière la porte de chaque maison, on s'y lave les mains avant de les égoutter d'un grand geste par terre. Il y a longtemps, quand il y avait encore un peu de cuivre dans la région, ces bols étaient installés à la sortie des mines, et on en filtrait l'eau afin de recueillir les moindres particules de cuivre.

Carte de Rhadjabán :



LÉGENDE

- A Doname d'Airain
- B Doname d'Acier
- C Doname de l'eau
- D Théâtre des Skilllyss
- E Côte des charpentiers
- F Les mille et une croisées

- G Rue des Croissants de miel
- H Terrasse aux Conteurs
- I Chemin des mélomanciens
- J Caverne aux merveilles
- K Parc aux Senteurs
- L Bazar d'Olong
- M Le Jardin des Délices

- N Caverne aux Hurleris
- O Ésuves nébulenses
- P Forge des marteleurs
- Q Clos du parfumeur
- R Tour des chasseurs de foudre
- S Temple du dieu Airain
- T L'entrefer

- U Sente aux serpents
- V Nouvelles citernes
- Murs normaux
- Murs reconvertis de bronze

Quartiers

- Les rues marchandes
- Les marteleurs
- Le Temple
- Les bourgeois
- Les tours étincelantes

LE GUIDE DU VOYAGEUR

« Ecoute, étranger, le Vrysh'Anath* qui appelle tes pas, laisse toi remplir par l'âme de la cité d'Arain et enivre toi de son spectacle enfiévré. Déambule sous les arches d'argile, au gré des larges voies saupoudrées du sable brun du désert. Poursuis les brumes odorantes s'échappant des étuves surpeuplées. Contemple les mille et un visages qui croisent ta route : races humanoïdes bigarrées, polisseurs de bronze, musiciens inspirés. Car le Vrysh'Anath est lieu de tolérance. Apprends aussi la patience lorsque sommeil le shôg-shôg sacré en travers de ton chemin, et arrête-toi un instant sur une place ombragée ; et en un clin d'œil, elle se remplit d'une foule hilare se pressant autour d'un tisseur de rêve, d'un dresseur de brume. Mais gare au lueurs lourdes qui annoncent l'orage, car les tornade de foudre peuvent en un instant souffler toute vie... »

Extrait de « Rhadjabán, cité magique » par Rhafik Nish.

*Terme désignant les quartiers populaires de Rhadjabán, signifiant littéralement l'âme voilée.



LES PORTES DE LA VILLE :

Lorsque le voyageur passe sous les murailles de la cité, sur le pont de bois et de bronze, il ressent souvent un frisson. Plus que le respect religieux, c'est l'électricité statique qui le fait sursauter, chauffant même le rare acier qu'il peut transporter. Une fois qu'il a remis le certificat de la douane aux soldats en faction à la porte, on le fouille parfois, et il arrive qu'un prêtre lui lance un regard curieux (et magique, pour détecter le cuivre). Derrière les portes, avant d'entrer vraiment en ville, il découvre les baraquements des gardes, prompts à réagir à toute éventualité. Comme tous les guerriers de Rhadjabán, ils portent des armes en bois, en os, en obsidienne ou en verre taillé.

RUES ET PLACES DE VRYSH'ANATH

Les rues marchandes :

Elles comportent des habitations au premier étage, tandis que les rez -de -chaussée est réservé aux échoppes. Un visiteur curieux ne saurait manquer la ruelle des marchands de bougies et ses Gnomes sculpteurs sur cire, ni les parfums enivrants de l'allée aux Épices, ou les poèmes de fleurs tissés par les Elfes de la promenade des Lotus, sans oublier les courses de carrioles qui dévalent la côte des Charpentiers ou le fameux khetzâl, l'alcool des Nains kâs, servi dans l'impasse des Tonnelles.

Les mille et une croisées :

À chaque carrefour trône un espace privilégié, lieu d'échanges, d'altercations et de spectacles. Dès les premières lueurs du crépuscule, la foule se masse autour des artistes : les khéfirs, êtres décharnés et ascétiques qui s'allongent sur des planches de pointes d'os ; les dresseurs de brume capables de générer et de maîtriser des chapelets de petits nuages colorés au rythme des histoires fantastiques contées par les tisseurs de rêve.

La rue des Croissants de miel :

C'est un enfer de tentations pour les gourmets. Les pâtisseries y exposent leurs créations les plus originales. crèmes brûlées au khetzâl, gâteaux au lait de shôg-shôg... Un seul inconvénient : les caves et greniers de la rue sont tellement infestées de farfellahs, des lutins gourmands et voleurs de sucreries, que Sham'Balog le maître pâtissier a créé une brigade de lutte contre ces nuisibles.

AUTRES ENDROITS PITTORESQUES

La terrasse aux Couleurs :

Venelles, escaliers et ponts étroits s'y entrecroisent au milieu des bassins où laines et tissus trempent dans des bains multicolores. On peut y rencontrer d'imposantes matrones demi-orques gérant les teintureries, mais aussi des gangs d'enfants voulant semer leurs poursuivants. ou quelques voleurs négociant une affaire discrète.

Le chemin des Mélomanciens :

C'est un labyrinthe de passages couverts sinuant entre les habitations des musiciens de Rhadjabán. S'y promener est une aventure aussi épique que poétique... Ici, une cithare résonne derrière les volets clos d'une ruelle déserte. Là, le passage s'emplit de danseuses elfes vibrant au son du bolong et des didjéridous d'un orchestre hobbit déchaîné. Ailleurs. on aperçoit un mélomancien gnome penché sur d'étranges instruments, comme cette énorme trompe reliée à un soufflet de forge, dont les basses fréquences firent s'effondrer tout un étage. Au hasard des rencontres, on peut apprendre la harpe ou le yawangi à vent, être enrôlé dans une école de bardes, à moins de faire les frais d'une dispute entre danseuses de braise, ou d'être défié en duel de cris.

La Caverne aux merveilles :

Véritable ville miniature aménagée au cœur des anciennes citernes d'eau potable, ce quartier troglodyte regroupe divers ateliers d'artisanat. La lueur de centaines de lampes à huile suspendues illumine le travail minutieux des artistes : maîtres verriers soufflant vaisselle et coupoles colorées dans un verre grossier mais solide, shôg-shôgis sculptant les squelettes creux des shôg-shôgs en divers objets utilitaires ou armes résistantes à la corrosion... Mais le plus remarquable est l'enclave des sculpteurs de vie, une communauté de taxidermistes aux traits dissimulés par un uniforme sombre. Leur art, admiré et respecté, suscite néanmoins bien des rumeurs: on prétend qu'ils recherchent le secret de l'immortalité et que leurs expériences ne portent pas que sur les animaux...

Le parc aux Senteurs

Au nord de ta ville s'élève une butte irrégulière, entourée d'allées et constituée d'un patchwork de jardins et de haies. On y trouve quelques arbres, des gros rochers où les enfants viennent jouer après l'école ou le travail, quelques promenades pour les amoureux de la tombée du jour.

MERVEILLES ET HAUTS LIEUX

Au Bazar d'Olong

Tenu par O'Jack le Demi-ogre et son frère O'joe, pionniers et aventuriers de passage s'y procureront des cartes ou un petit guide de la cité, différents modèles de poings de Pandore et surtout l'ensemble des équipements décrits dans le catalogue de l'ogre moderne (voir page 40).

Le jardin des Délices

Ce salon huppé accueille les personnalités en quête de rêve et d'intimité. Dans les alcôves de verdure d'un immense jardin intérieur, on vient fumer le narguilé, écouter la symphonie hypnotique des fontaines musicales, ou halluciner sous le dôme des vitraux-changeformes, servi par les (soi-disant) chastes compagnes voilées. Les épouses jalouses racontent que dame Shérazaleen, la propriétaire, aurait acquis l'établissement grâce au vol d'un énorme diamant (voir Le comte des 1001 nuits, CB n° 79), tandis que certaines de ses compagnes se livreraient au trafic de lotus vert, un aphrodisiaque interdit (maître Gedhi d'Havresol en a fait les frais, voir p. 7).

La caverne aux Hurlleurs

C'est le plus grand souk de la ville, une gigantesque halle couverte parcourue d'un millier de piliers ciselés. On peut y trouver et y acheter absolument tout ce que l'on désire, à condition de savoir s'y prendre. En

effet, chaque type d'article est mis aux enchères au cœur de petits amphithéâtres spécialisés où s'agitent la meute des hurleurs, les indispensables intermédiaires qui tenteront pour vous (moyennant salaire) de faire descendre les cours au plus bas. Ici, on se souvient encore du jour où un shôg-shôg sacré, enivré par des vapeurs de khetzâl, sema le chaos pendant plusieurs heures sans que personne n'ait le droit d'intervenir!

Les étuves nébuleuses

Établissements très prisés du public, les étuves sont des lieux où l'on vient rencontrer ses chimères. Sous les coupoles translucides des maîtres verriers concentrant la chaleur solaire. on vient s'immerger dans les vapeurs multicolores produites par des réactions complexes entre des végétaux et certaines roches rapportées du désert profond. Celles-ci entraînent des états oniriques ou de prescience particulièrement appréciés par les artistes.

Comment jouer la ville

La cité est une ville sainte, mais également commerçante dans un pays chaud. Si les voyageurs ne sont pas des truands, Rhadjabán leur apparaîtra un peu comme une ville actuelle méditerranéenne pour touristes occidentaux. Essayez malgré tout de donner une ambiance légèrement différente entre le quartier des marteleurs (très arabisant) et les autres quartiers populaires (indiens, chinois. et autres orientaux).

LE QUARTIER DES MARTELEURS

La plupart des voyageurs visitant ce quartier lui trouve un côté plus moyen-oriental que le reste de la ville. Les habitants mêmes semblent être d'une ethnie légèrement différente. C'est dans cette partie de la ville que l'on trouve les plus hautes et les plus belles tours à bulbes. Il y a également un grand artisanat de l'étain, que ce soit pour des plats, des bijoux, etc. Les artisans sont nommés marteleurs, à cause du petit marteau qu'ils utilisent et du bruit de cliquetis continu qui résonne dans les ateliers. Plus haut dans l'échelle sociale, on trouve les polisseurs, qui frottent les murs de bronze de la cité; les poseurs, qui installent les plaques de bronze ; puis les fondeurs, qui coulent le bronze. Les fondeurs font partie de quelques familles seulement, dont les patriarches ne sortent jamais de leurs hautes tours.

On raconte que le quartier des marteleurs n'est pas tout à fait normal. On vous affirmera y avoir vu des apparitions passer à travers les murs, et nombre d'histoires circulent sur ce thème : un homme (ou une femme) remarque une femme (ou un homme) de grande beauté qui le suit. Cette personne l'invite à entrer chez elle. Ils y passent une nuit d'amour avant de se séparer au petit matin. Et quand l'amoureux revient le soir suivant, la porte - voire la maison - n'existe plus.

On dit aussi que les marteleurs sont souvent des voleurs, des tricheurs. Mais personne n'a jamais pris un marteleur sur le fait. Même s'il est vrai que c'est un quartier où parfois objets et personnes disparaissent...

QUELQUES PERSONNALITES

Les nettoyeurs voltigeurs

Les enfants qui n'étudient pas travaillent souvent très jeunes, et certains choisissent de devenir nettoyeurs-voltigeurs. Munis de harnais, ils passent de toit en toit pour entretenir les coupoles et les bulbes de bronze. Les plus audacieux, comme Yaayoo l'insaisissable forment des gangs de gamins qui se laissent tomber des toits au bout d'une corde avant d'y regrimper avec le produit de leur larcin. L'expression « il va pleuvoir des cordes » s'adresse à un passant que l'on sait « surveillé », et signifie par extension « il y a de l'arnaque dans l'air »

Le Clos du parfumeur

Dans une arrière-cour envahie d'herbes folles, les racines et les branches tentaculaires d'un vieil acacia poussent parmi un enchevêtrement d'alambics et de cornues, agité par une brise invisible... Et pour cause : il s'agit de Barbasouche, un Homme-arbre! Barbasouche est maître parfumeur : il utilise des extraits de ses

propres fruits et fleurs, distillés dans des récipients de cuivre et filtrés par les étranges énergies magiques de Rhadjabán, pour créer de nouvelles essences sur l'orgue à parfum disposé autour de lui, Barbasouche est l'un des rares de son espèce à commercer avec les Humains. Il troque parfois un onguent aux vertus miraculeuses contre quelque ingrédient venu de loin. Il est rarissime qu'il quitte son antre.

La tour des chasseurs de foudre

Ce bâtiment élevé, aux étages de guingois, abrite le quartier général d'un groupe de doux dingues. Ici, savants illuminés, philosophes extatiques et autres originaux consacrent leur temps à élaborer et à tester des moyens d'échapper aux orages : baumes anti-éclair, armures foudrophobes et autres protections.

Le temple du dieu Airain

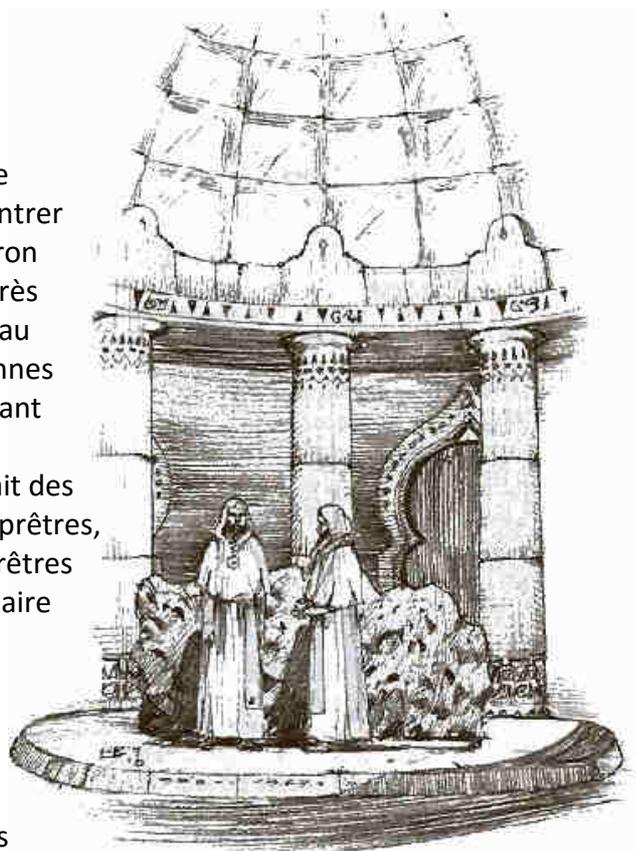
La pierre rouge

Premier bâtiment érigé de la nouvelle cité de Rhadjabán, le sanctuaire a été reconstruit au moins trois fois, afin de montrer la richesse croissante du Temple. La pierre sacrée fait environ 1 m de haut sur 4 m de long et 2 m de large, mais elle est très irrégulière. Actuellement, elle est dans un bâtiment carré, au dôme circulaire de verre renforcé, entouré de hautes colonnes et d'arches, qui débouche dans quatre autres pièces, donnant au sanctuaire une forme de croix régulière.

L'accès est autorisé à tous, de jour comme de nuit, qu'il y ait des offices ou non. Toutefois, l'entrée du sud est réservée aux prêtres, celle du nord aux chevaliers d'Airain. Pendant la nuit, les prêtres se relaient pour assurer un éclairage permanent. Le sanctuaire n'est pas un lieu d'asile et les chevaliers peuvent venir y poursuivre un criminel.

Le temple

La grande place carrée, dont le sanctuaire est le centre, est bordée par un bâtiment en fer à cheval. On trouve dans une aile la résidence des chevaliers affectés au lieu saint, dans une autre les appartements des prêtres, et enfin l'école-bibliothèque avec son jardin clos.



L'éthique des chevaliers d'Airain

Tu ne pratiqueras point la magie noire.
Tu repentiras les magiciens noirs,
par le prêche ou par l'épée.
Tu porteras ta parole du dieu Airain.

Le clergé

Au sommet de la hiérarchie religieuse trône le grand prêtre. Depuis quelques années, ce poste est occupé par Imnesaïs, une jeune femme de trente ans. Le titre masculin a été gardé car Imnesaïs pense que l'image solaire et masculine du culte est plus forte dans les pays lointains si on imagine que le grand prêtre est un homme. Ce grand prêtre est élu par un corps de neuf prêtres le grand prêtre en titre et les huit rayons du soleil, un conseil des prêtres les plus sages du Temple. Cette élection a lieu à la fin de chaque période des jours de Fureur (donc entre une et trois fois par an).

Rappelons (voir l'ordre des chevaliers d'Airain p. 37) que les hommes vouant leur vie au dieu Airain se rangent dans l'une des quatre catégories suivantes :

- **L'Esprit de Dieu.** Ces prêtres énoncent les dogmes, règlent les pratiques.

- **Le Cœur de Dieu.** Ce sont les prêtres pratiquant la magie divine, qui peuvent également être chevaliers ou appogiastes. Ils sont itinérants.
 - **La Main de Dieu.** C'est l'ensemble de tous les chevaliers d'Airain (manicle d'Airain et manicle d'acier).
 - **Le Corps de Dieu.** C'est un groupe spécialisé de collecteurs de cuivre, de fondeurs de bronze, qui travaillent avec les marteleurs. Les huit rayons du soleil travaillent deux par deux et se chargent des tâches suivantes, chaque binôme étant responsable d'une des parties » du dieu. Actuellement à ces postes :
 - **Culte et Dogme (Esprit):** Manalek et Shaeklin.
 - **Économat et Enseignement (Cœur):** Fratriss et Colozàn.
 - **Police et Chevaliers (Main) :** Jaxloùn et Ultor.
 - **Bronze et Urbanisme (Corps) :** Miliàn et Ivralyse.
- En dehors de ce conseil, il n'y a pas de hiérarchie autre que celle existant entre les prêtres et les novices.

La pratique religieuse

Dans la cité, il est toléré de travailler, ou d'avoir une activité, pendant la première heure du lever du soleil, mais c'est mal vu, et tous les artisans qui le font sont taxés. Les paysans en sont dispensés. Les chevaliers et la police font des roulements pour assurer l'ordre public même à cette heure.

Les offices principaux sont au nombre de trois : prière du matin (pendant une heure), office du zénith (messe pour louer le soleil), recueillement du soir (messe, justice et pénitence). Il est très rare, même pendant la saison des plus grands orages, qu'il fasse sombre ou qu'il pleuve à midi. La nuit, il y a toujours le grand prêtre ou l'un des huit rayons du soleil qui veillent à tour de rôle, quoi qu'il puisse arriver.

Dogmes & commentaires

Le corps d'Airain est sacré.

Il nous *autorise à te toucher* et à l'utiliser avec respect.

Penser la Ténèbre est le pire des crimes.

Juger plus sévèrement un autre crime serait une faute.

La connaissance est lumineuse.

Il ne saurait y avoir de mal à découvrir et apprendre.

Le rêve protège de l'obscurité et apporte la connaissance.

Sauf quand le rêve devient cauchemar, où il amène la destruction.

Quand la Ténèbre est proche, ne fa tente pas.

Tu ne t'emploieras pas aux arts magiques vulgaires les jours saints.

La vie quotidienne

Les prêtres assurent une école gratuite ouverte à tous. Les enfants qui y assistent ont droit à un repas gratuit (pas les adultes). On sert à cette occasion les confitures faites maison. qui sont parmi les meilleures du monde connu. Ces confitures, en dehors des taxes diverses prélevées dans la cité, sont le principal revenu du Temple. Elles sont préparées à partir des fruits des vergers du Temple (qui constituent environ un huitième des terres cultivables à 3 km autour de la cité), dans les grandes bassines de cuivre des cuisines de l'économat.

La loi

La loi est à la fois rigide et souple. On bâtonne les voleurs, on fouette et on exile les truands. La peine de mort n'est appliquée que dans les cas suivants : magie noire, chantage, proxénétisme, esclavagisme. On considère que toute pratique qui limite la liberté de penser et d'agir à sa guise est mauvaise et doit donc être très sévèrement réprimée (l'usage d'un Charme-personne peut être considéré comme un crime relevant de cette peine). Par contre, le vol. les coups et blessures. sont considérés comme répréhensibles. mais moins graves (quoique l'on puisse aller jusqu'à couper la main des voleurs).

Seule la contrebande de cuivre est punie d'un châtement spécial. On injecte en des points très précis du corps du coupable de très fines et petites aiguilles en acier. La conséquence : en présence d'électricité

(orage violent ou déplacement dans le quartier des magiciens), le criminel est sujet à des douleurs violentes et des convulsions. C'est une forme très élaborée du bannissement.

Le Cercle étincelant

« Ils se sont embrassés dans le Cercle. »

Expression typique signifiant « on ne les a jamais revus ».

Électricité à tous les étages

Le Cercle étincelant, le quartier des magiciens de Rhadjabán, ne doit pas son nom à la quantité d'édifices recouverts de bronze qu'il regroupe, bien que ce nombre soit supérieur à la moyenne des autres quartiers. Non, il le doit à la gigantesque construction qui en borde la partie sud : l'Anneau de Sahal. Il s'agit d'une armature de cuivre formant un tunnel cylindrique de 3 mètres de diamètre posé sur des pylônes en pierre de 4 à 6 mètres de haut. La structure en est suffisamment légère pour permettre d'apercevoir l'intérieur du tunnel. De toute façon, la moindre ouverture suffit à comprendre la nature du contenu de cette construction. Rebondissant sans cesse contre les parois, des éclairs et des boules d'électricité tournent à des vitesses folies dans l'anneau. Nul ne sait pourquoi toute cette électricité reste confinée là, bien que la rumeur dise qu'un djinn y habite et qu'il se charge de l'y Conserver.

Sahâl était un puissant magicien, un des premiers à prendre conscience de la nature magique de Rhadjabán (voir Les secrets), qui conçut l'Anneau afin de récolter et de stocker l'énergie des orages qui frappent si souvent la ville. Grâce à ses travaux, cette énergie a été domestiquée et nombreux sont les mages et sorciers de Rhadjabán qui l'exploitent aujourd'hui. Ils ne sont cependant pas très loquaces quant à la façon dont ils l'utilisent ni quant à leurs fins. Sahâl a quitté Rhadjabán il y a vingt ans. Certains le croient mort, d'autres jurent l'avoir vu, un soir d'orage, descendre de son palais dans les nuages sur le dos d'un Roch nimbé d'éclairs.

La vie dans le Cercle étincelant, ainsi qu'en bordure du quartier, est pénible. L'Anneau de Sahâl est passablement bruyant et, même quand on en est éloigné, le bourdonnement incessant de l'électricité statique qui sature l'endroit a de quoi rendre fou. C'est-à-dire, au cas où l'électricité elle-même ne vous a pas tué avant. Prenez garde à ne pas toucher simultanément deux surfaces métalliques chargées différemment, sinon vous êtes grillé. C'est pour cette raison qu'il est interdit de serrer la main (ou de toucher la peau) de quelqu'un dans ce quartier. Au mieux, cela provoque un léger choc, au pire, les cieux protagonistes partent en fumée. Quelques places publiques et au moins une pièce dans chaque édifice sont enchantées pour réduire ces effets, mais la promiscuité n'est pas de mise dans le quartier.

Une magie électrique

L'électricité qui imprègne l'air du quartier affecte aussi les phénomènes magiques qui s'y rapportent. Ainsi, les sortilèges produisant de l'électricité y sont deux fois plus efficaces. Cependant, ils ont une fâcheuse tendance à perturber également le magicien qui les lance. Il existe des versions améliorées de ces sorts qui gommant ces effets néfastes, mais elles sont plus difficiles à apprendre. D'autant plus que les magiciens de Rhadjabán ne souhaitent pas que cette connaissance se répande. Ils auraient, dit-on, découvert des enchantements permettant de sculpter l'électricité. C'est pourquoi de nombreuses légendes locales parlent de héros possédant une armure ou un cimenterre forgés dans un éclair. Mais l'usage le plus répandu de l'électricité par les mages est la fabrication du fizz.

Alcool Emir

L'alcool occupe une large place dans la vie de Rhadjabán, et particulièrement dans celle des magiciens. La légende veut que Sahâl inventât le fizz alors qu'il cherchait un moyen de calmer la migraine causée par le bourdonnement électrique de son anneau. Nul ne sait si Sahâl est même à l'origine de cette boisson, toujours est-il que son effet est remarquable. Elle plonge le corps de celui qui la boit dans un état de délicieuse torpeur, tout en lui permettant de conserver son acuité intellectuelle... si on la boit en quantité raisonnable.

La recette du fizz est l'un des secrets bien gardés de Rhadjabán. Son goût rappelle quelques herbes du désert, mais c'est l'électricité qui lui donne tout son pouvoir. Le fizz pétille et émet des étincelles qui peuvent inquiéter ceux qui le découvrent. Comme il se décharge de son énergie en quelques jours, il ne peut être exporté. Les mages le commercialisent dans une grande taverne en bordure de leur quartier, l'Entrefer. Tout visiteur de Rhadjabán se doit d'aller y boire au moins un verre. L'effet bénéfique que le fizz a sur les habitants des tours étincelantes leur a valu une réputation d'alcooliques. S'il est vrai qu'il existe des clubs de magiciens où l'on consomme le fizz à l'abri des regards, il est extrêmement rare de rencontrer un sorcier saoul. Le mieux, dans ces cas-là, étant de l'éviter discrètement.

Comment jouer tes magiciens

Ce sont souvent de doux illuminés et de bons vivants, prônant le côté « scientifique » de la magie. Ce sont plus des professeurs Tournesol que des savants fous démoniaques. Les prêtres exercent une surveillance souvent tatillonne sur les travaux des magiciens : leurs intentions sont-elles pures. La magie vulgaire est elle bien conforme aux souhaits du dieu Airain. Le cuivre est-il traité avec toute la dévotion qui lui est dû ? Le magicien doit donc transiger avec ce clergé qui ne se rend pas compte de la formidable source de savoir que pourraient amener des expérimentations systématiques.

Les Skillkyss

Du fait de leur résistance innée à l'électricité, les Skillkyss sont très recherchés par les mages comme apprentis. Rares cependant sont ceux qui acceptent de vivre dans la cité. Frappés d'ostracisme par leurs frères, ils sont surnommés les Mauves ou les Lisses (« sur la peau desquels l'honneur ne fait que glisser »). Ils habitent presque tous une ruelle en bordure du Cercle, la sente aux Serpents.

LES SECRETS

(réservé au meneur de jeu)

Rhadjabán, malgré son côté pittoresque, vous paraît une ville plutôt ordinaire par rapport à d'autres cités médiévales-fantastiques ? C'est peut-être que vous n'en connaissez pas encore tous les secrets ! Nous vous révélons plus de détails sur le plus important d'entre eux, la ville de Djarabân, p.25. Pour l'instant, afin que vous puissiez faire jouer cet été quelques aventures dans la région d'Artab, voici quelques révélations. Ne laissez pas vos joueurs y avoir accès avant que vous ne l'ayez vous-même décidé.

Rhadjabán

Il existe de nombreux niveaux d'existence, de plans parallèles qui n'entrent quasiment jamais en coïncidence les uns avec les autres. Or, au même endroit » que Rhadjabán se situe la ville de Djarabân, un des seuls vestiges de son plan. En effet, le plan de Djarabân perd peu à peu de sa substance et dérive vers les plans éthérés, voire la dissolution. Il semblerait que là-bas, des aventuriers n'aient pas réussi à sauver leur monde (pas comme les vôtres bien sûr !) et qu'il soit devenu la proie de démons, des forces de l'entropie et de la destruction. Or, par un phénomène magique particulier, les objets en bronze (et parfois en cuivre) de notre monde apparaissent dans l'autre univers et deviennent des objets solides et stables, qui ancrent Djarabân dans une sorte de réalité. Certains de ses habitants, capables de passer d'un monde à l'autre, se sont introduits chez nous, et usent de leur influence pour que nombre de constructions soient recouvertes d'une couche d'alliage de bronze. Ainsi, ces bouts d'architecture existent dans Djarabân. Conséquence étrange, on peut donc voir dans la ville mourante des coupoles flotter en l'air, sans leur base de pierre. Ce qui amène des architectures très improbables à base de ponts, d'échelles, etc.



Ce symbole orne le fronton de la fonderie des patriarches, malgré l'avis des prêtres qui le trouvaient diabolique.

Les patriarches

Dans Djarabân, les habitants ressemblent à des humains de type méditerranéen ; on trouve également quelques djinns et autres éfrits qui s'y sont réfugiés depuis que la réalité se délite. Il existe quelques hommes et femmes qui ont eu la « chance » de se trouver à l'endroit de l'impact de la Pierre rouge. Heureusement, la pierre étant dans le monde de Rhadjabân, elle ne les a affectés que magiquement. Depuis, leur métabolisme a été modifié, ils existent en partie dans les deux plans d'existence, et cette faculté influe même sur leur environnement, ils peuvent donc faire « apparaître » dans Rhadjabân des parties de Djarabân. Ces personnes ont décidé de vivre en hauteur, isolées du reste de la population, car leur pouvoir magique semble aussi précipiter la chute de la ville. Ils ont pris le nom de patriarches. Depuis, leurs résidences sont tapissées de bronze.

Les patriarches ont eu des enfants qui ont hérité d'une partie de ce pouvoir, et quelques-uns ont même réussi à passer définitivement dans Rhadjabân. Ce sont les fondateurs du quartier et du métier des marteleurs.

Le Dragon aveugle

Un autre météorite s'est bien écrasée dans les montagnes derrière Formont (voir p.8), la même nuit que la Pierre rouge. Émergeant du cratère, un monstrueux dragon bipède est apparu alors. Il a établi son domaine au cœur de la Cité interdite. Depuis, la cité est entourée d'une brume quasiment impénétrable. Ce ne sont pas tant les choses-qui-rampent qu'il faut craindre, mais la brume elle-même qui réduit l'esprit à néant, le dévorant de l'intérieur. Le dragon ne peut quitter son domaine, sa survie dépend des « radiations » magiques de la météorite, et il n'est pas sûr qu'il survivrait aux brumes. Seul moyen de passer cette barrière, être dans une transe hypnotique, le secret des Nains kas. Là, si les présents magiques ont l'heur de plaire au Dragon aveugle et qu'on lui parle dans sa langue (que les Skillkyss comprennent), on peut écouter l'un de ses précieux oracles, que l'on dit infaillibles.

Les alcools

Non, l'univers d'Artab n'est pas fait que d'alcooliques. Si les Kas fabriquent du khetzâl et si les magiciens distillent du fizz, c'est pour leurs propriétés magiques. Mais attention, si les recettes de chacun peuvent être découvertes, ce sont les ingrédients spécifiques qui leur donnent leur pouvoir, Ainsi, le serpent des sables ne se trouve que dans certains endroits du désert, de même que la racine utilisée dans le fizz. Et, étrangement, ces deux composants ne sont disponibles qu'auprès des Skillkyss, qui gardent jalousement le secret des endroits de récolte et de chasse. Autant dire que ceux qui voudraient « casser de l'homme-serpent » risquent de s'attirer les foudres (au sens premier du terme) de magiciens puissants.

Petits secrets

- Il existe un passage magique au sud de la muraille, à l'endroit où, si la symétrie était respectée, devrait se trouver la quatrième porte. Il a été détecté par des mages qui ne savent pas où il donne (sur Djarabân, évidemment). Une bonne partie de l'énergie de l'Anneau de Sallal est employée par certains mages à tenter d'ouvrir ce passage. Il y a deux ans, leurs efforts ont été récompensés. Une créature d'ombre et de crocs a émergé de la muraille et tué douze personnes avant d'être repoussée, incitant désormais les mages à la prudence.

- L'Anneau de Sahâl est sous le contrôle d'un djinn, qui pressent que ses frères sont en danger « quelque part ». C'est dame Shérazaleen qui a amené le djinn avec elle et l'a « cédé » aux magiciens.

- Le cuivre qui disparaît parfois en ville est tout simplement la conséquence de phénomènes magiques aléatoires. La victime ne retrouvera jamais ses pièces.

- Les prêtres du dieu Airain ne savent rien de Djarabân ; ils en seraient sans doute stupéfaits et incrédules. Seuls Miliân et Ivralyse, arrière-petits-enfants de patriarches, le savent.

- Arren Toanthir, le maître de caravane d'Havresol, n'est pas inquiet par les brigands car c'est lui qui les dirige (de loin, et par l'intermédiaire de lieutenants fidèles). À terme, il se verrait bien établir une principauté quelque part... Mais les Skillkyss empêchent ses brigands de bien brigander.

Caractéristiques techniques & précisions

Voici quelques caractéristiques techniques afin de vous permettre d'intégrer Rhadjabán à vos univers préférés. Nous ne vous donnons que les adaptations pour AD&D et Simulacres; mais le passage à Gulp, Rolemaster ou Warhammer devrait être assez facile. Avec un peu de travail, on peut même utiliser la plupart des éléments pour Rêve de Dragon. quel que soit l'univers dans lequel vous utiliserez Artâb, lisez ces deux pages, des renseignements peuvent se compléter d'un système à l'autre.

Objets magiques

Les objets magiques et/ou enchantés en cuivre ou en fer n'existent pas dans les deux univers à la fois (Rhadjabán et Djarabân). Quand les prêtres enchantent temporairement les objets, l'effet est le même,

Les Skillkyss

Climat/terrain : désert. Fréquence: peu commune. Organisation : tribu. Cycle actif: quelconque. Régime: omnivore. Trésor : néant. Alignement : Loyal (Neutre à Mauvais). Nombre: 4-40. Classe d'armure: 7 (peau écailleuse). Déplacement : 12. Dés de vie: 4. ThAC0: 17. Nb attaques : 1 arme ou 3 naturelles (crocs et griffes). Dégâts : 1-3/1-3/1-6 ou arme (cimenterre, dague). Psioniques : si vous utilisez Dark Sun, ils ont les mêmes que les Pterrans; voir Bestiaire monstrueux de Dark Sun. Défense spéciale : résistance à la magie spéciale. Taille : M (1,80m). Moral : élite. Valeur en XP : 200 à 500. Les Skillkyss ont une résistance à la magie innée de 20% et un jet de sauvegarde de 5 à toutes les attaques magiques. A volonté, ils peuvent réduire la résistance à 0% et remonter le jet de sauvegarde à 15. Ils sont insensibles à l'électricité. Les chamans peuvent devenir des prêtres de niveau 3.

Les shôg-shôgs

DV 2+3, CA 7, Nb att. 1, Dégâts 1-4, Déplacement 21. Taille : G.

Les Nains kâs

En dehors de leurs tatouages, les Nains kâs ne sont pas différents des autres Nains. Par contre, leurs magiciens ont développé un type de méditation hypnotique permettant d'augmenter leurs capacités. Pour cela, ils forment un cercle, se mettent en transe (jet sous Sagesse - 5) et boivent du khetzâl. Au sortir de la transe, l'un des magiciens a gagné pour 24 heures autant de niveaux de magie que de participants à la transe. Les autres participants perdent leurs capacités pour cette même période. Cette puissance accrue ne peut être utilisée que pour lancer des sorts de type Enchantement. Certains Nains kâs ont le pouvoir psionique sauvage d'Hypnotisme.

Les Elfes prétendent que :

La Pierre rouge n'est qu'une graine
qui attend de germer.
Et ce jour-là, la ville subira
Un gigantesque cataclysme.
C'est faux !
Enfin, sans doute...

Le Dragon aveugle

Pour ceux qui possèdent le supplément Dark Sun, le Dragon aveugle est un « jeune » dragon d'Athas qui a été expulsé de son plan d'origine. Ses capacités sont proprement colossales. Il est magicien 20e niveau, prêtre 18e niveau, psioniste 18e niveau. Il a 240 PV (DV 32), une CA de -10, un ThAC0 de -3, il régénère de 10PV par round, une résistance magique de 80%, etc. Normalement, il est non tuable. Malheureusement pour lui - et heureusement pour Atlan - il ne peut franchir les brumes qui forment une sphère de 5 km autour de la Cité interdite. À cela deux raisons : il ne peut s'éloigner de la météorite qui le maintient en vie, et les brumes sont un piège terrible. Elles forment une bande d'environ 40m d'épaisseur, infranchissable à

tous systèmes de téléportation. Tous les 2 m de progression dans la brume, un personnage perd des points d'intelligence et de Sagesse, sans aucun jet de sauvegarde ni de résistance magique possible. Ces brumes s'étendent dans tous les plans à la fois. Ceux qui ont des pouvoirs psioniques perdent 4 pts de chaque par 2m. Les magiciens et les prêtres perdent 2 pts de chaque tous les 2m. Les autres personnages perdent 1 pt tous les 2 m. En cas de classes multiples, c'est la plus grosse perte qui est appliquée. Cette perte est récupérée au rythme d'un point dans chaque caractéristique par mois (pas de récupération magique possible). Les Nains kàs savent se mettre dans un état de transe qui diminue les pertes de moitié. Enivré avec du vrai khetzâl, les pertes sont encore diminuées de moitié, mais il faut faire à chaque round un test sous Intelligence (magiciens), Sagesse (prêtres) ou Constitution (autres) pour ne pas se perdre dans la brume et revenir sur ses pas.

Une fois passé, les choses-qui-rampent attaquent les intrus (suivant votre univers de jeu, mettez des équivalents de fantômes ou d'Âmes en peine semi-matérielles). Enfin, si un PJ parvient jusqu'au Dragon. celui-ci le tue automatiquement, sauf s'il sent que son destin est lié au sien (bref si la demande qui va lui être faite est importante pour l'avenir du monde ou d'un autre monde, mais pas pour le bénéfice direct des aventuriers). De toute façon il ne parle qu'une langue étrange (comprise par les Skillkys) et ne fait pas d'effort de compréhension, il demande aussi un objet magique (au moins une potion, autre qu'une potion de Soins) en offrande. Enfin, il délivre un oracle dans sa propre langue, mais qui sera forcément juste. Au meneur de jeu de s'arranger ensuite pour que les faits se déroulent, même s'ils sont improbables, en sachant que la langue du Dragon peut être soumise à interprétation.

Les prêtres d'Airain

On utilise les règles standard pour les prêtres, en favorisant tous les sorts ayant rapport avec le soleil, la lumière, l'électricité et les métaux. Il existe un sort Détection du cuivre (1er niveau) avec les mêmes caractéristiques que Détection du mal. Quand les prêtres lancent un sort de niveau 1 dans l'enceinte de la cité, ils font un jet sous Sagesse - 10. Si ce jet est réussi, le sort est toujours mémorisé. Tous les prêtres ont toujours Détection du mal et Détection du cuivre mémorisés. Les sorts de détection étant considérés comme de la magie « vulgaire », on ne les lance pas pendant les jours de Fureur.

L'alignement des prêtres d'Airain est Loyal Neutre, quelques-uns pouvant être Loyal Bon.

Les chevaliers d'Airain

Ils sont considérés comme des prêtres ou des paladins (à votre choix). Ils récupèrent leurs sorts uniquement après avoir prié une heure au lever du soleil, l'astre étant visible. La plupart des sorts durant plus de deux heures durent alors jusqu'au coucher du soleil. Ils ont un sort spécial : Poing de gloire. C'est un sort de niveau 3, qui affecte 1d6 personnes (y compris le lanceur), et qui augmente leur ThACO de 1d6 jusqu'au coucher du soleil.

Les magiciens à Rhadjabán

Tous tes sorts, sauf ceux de Nécromancie, d'Obscurité ou d'Invocation, sont considérés comme étant lancés par un magicien de I niveau supérieur à celui qui l'a lancé (cela ne permet pas de lancer des sorts d'un niveau supérieur au sien). Ceci est valable à 1 km autour du temple du dieu Airain.

Pour les sorts de Nécromancie, d'Obscurité ou d'Invocation, on perd I niveau d'efficacité à 1 km autour du temple du dieu-Airain. Quand on est dans la ville même, on perd I niveau de magie quand on pratique ces sorts.

- Sorts électriques. Tous les effets sont « doublés ». Manque de chance, une partie de l'effet va sur la cible, l'autre sur le magicien. faut apprendre des versions spéciales de ces sorts (1 niveau au-dessus) pour arriver à les maîtriser sans conséquences funestes.

- Effets du fizz. Si on le boit « frais », il permet de se remémorer ses sorts en 10 minutes, comme si on venait de dormir une nuit complète. On récupère par contre les sorts lancés durant la même journée, et pas de nouveaux (effet dit de rémanence). Chaque absorption nécessite un jet sous Constitution - 2 - (2 fois le nombre de verres bus) pour ne pas devenir soûl. Le fizz n'a aucun effet sur les non-magiciens hormis celui de l'alcool, y compris sur les prêtres. Le fizz n'est frais que si on le boit

à proximité de l'Anneau de Sahe il perd ensuite tout pouvoir en 24 heures. Le fizz fabriqué par Charrid garde son pouvoir pendant 42 heures, et ne demande qu'un jet sous Constitution - 1 - (nombre de verres bus) pour ne pas être soûl.

La magie noire pour AD&D. qu'est-ce que c'est ?

Pour les prêtres d'Airain, toute magie nuisible à un être humain ou à la terre nourricière est de la magie noire. En cas de doute, ils lisent l'alignement du lanceur de sort. S'il est mauvais, il a fait de la magie noire. Etre d'alignement Mauvais n'est pas recommandé à Rhadjabán. Tout trouble de l'ordre public déclenche une Détection du mal, puis une Détection de l'alignement si les choses s'enveniment. Les Mauvais Chaotiques et Mauvais Neutres auront du mal à plaider ensuite leur bonne foi, les Mauvais Loyaux seront à peine mieux lotis.

Caractéristiques résumées de personnages de Rhadjabán

Prêtre d'Airain : niv. 3 à 5, quelques-uns niv. 7.

Chevalier d'Airain : guerrier/prêtre niv. 4/4, quelques-uns paladins niv. 5.

Les huit rayons du soleil : prêtres niv. 9. Miliân et Ivralyse sont bi-classés magicien niv. 5 (bloqué)/prêtre niv. 6.

Grand prêtre : il gagne automatiquement deux niveaux tant qu'il réside à Rhadjabán. Imnesaïs est de niv. 11.

Magiciens : on trouve toutes sortes de magiciens à Rhadjabán. Comme la ville est finalement assez récente, la moyenne des magiciens est de niv. 1 à 5. On en trouve quelques-uns de niv. 7 à 9. Et seulement un ou deux de niv. 10-11 (qui voyagent souvent et ne sont pas toujours en ville).

Textes : Patrick Bousquet, Stéphane Bura, Christophe Debien, Tristan Lhomme et Pierre Rosenthal

Illustration: Bernard Bittler

Plans : Didier Guiserix, Jean-Marie Noël et Mathieu Sapin

Casus Belli N° 96 de juillet-août 1996

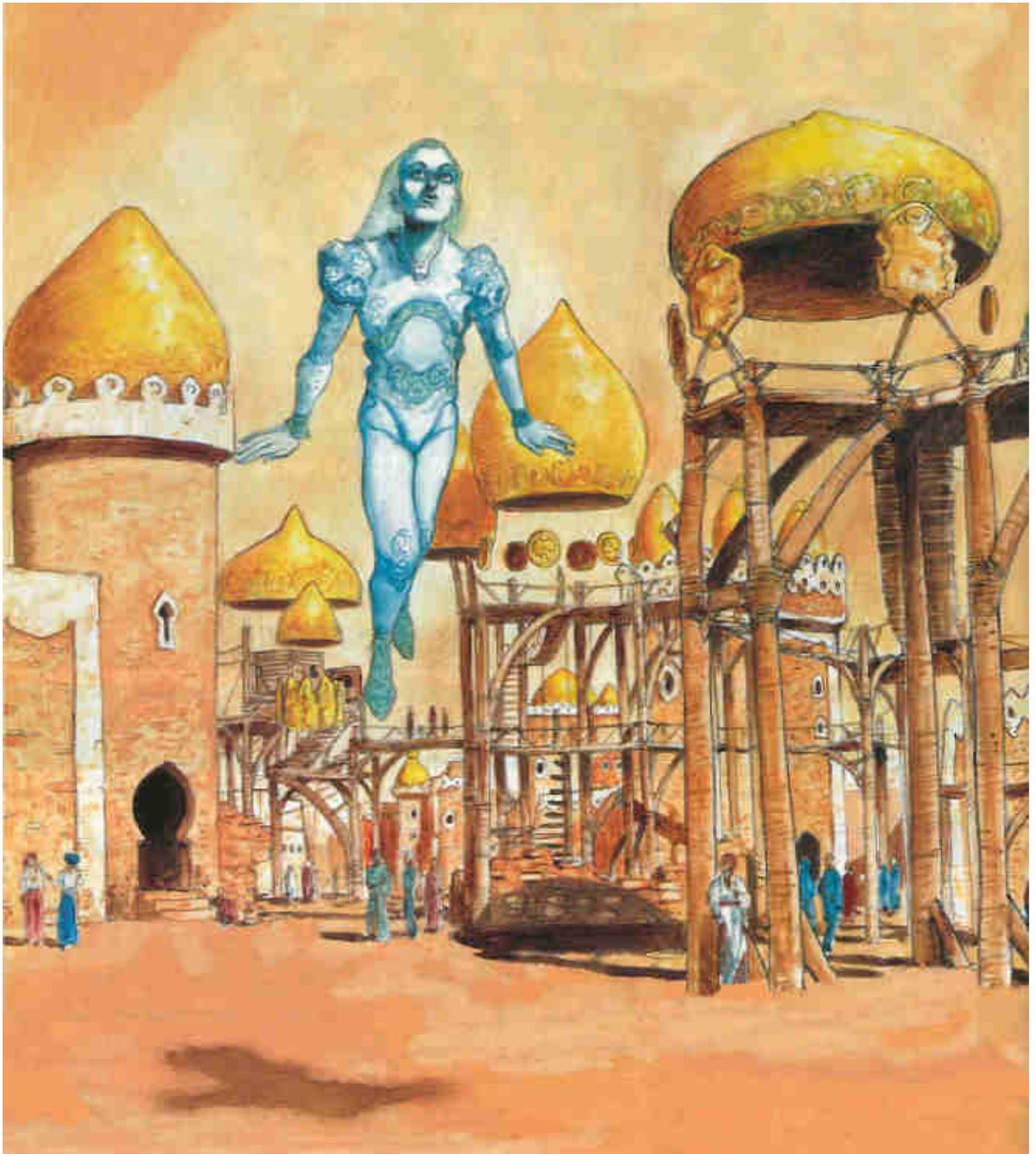
Corrections, compilation, mise en page & page de couverture : Syrinity

DnD 2016

DJARABÂN

« Rares en ce monde sont les mortels qui peuvent se targuer d'avoir jamais visité la ville de Djarabân. J'ai eu, si l'on peut dire, ce funeste privilège. Il ne s'agissait pas d'un choix volontaire de ma part : un Soir de haute saison, alors crue je m'engageais, les pensées embrumées par les vapeurs du khetzâl, dans quelque ruelle obscure du quartier des Marteleurs, le sol se déroba brutalement sous mes pieds. Je dus perdre connaissance l'espace de quelques instants. Lorsque je repris mes esprits, je me trouvais... Ailleurs. Ceci est le récit de mon séjour à Djarabân et des observations que j'ai pu en rapporter. »

(Nous avons délibérément écarté des écrits de Rhafik Nish les passages trop personnels, pour ne nous concentrer que sur les éléments de son exposé susceptible d'aider un éventuel voyageur.)



Note au Voyageur : Pour une Meilleure compréhension de ce récit, on se reportera à la description de la ville de Rhadjabán, mais aussi à l'Encyclopédie transuniverselle de Gwô et Millord p. 32-36, qui décrit Oroboros, Djaëzzins et autres dragodons.

Premières impressions

(...) Je n'avais jamais rien vu de pareil : imaginez une cité faite de pontons improbables. d'escaliers entrelacés, de passages étroits et vertigineux, reliant de sombres coupoles de bronze flottant dans l'air du soir, sans qu'aucune fondation ne vienne soutenir leur masse. Je crus d'abord que le khetzâl faisait encore effet : certains éléments d'architecture (fines toitures, tourelles légères et aériennes, murets délicatement ouvragés) reposaient à quelques mètres du sol, dépourvus de toute base solide. Ceux qui avaient bâti cette ville leur avaient adjoint des constructions de leur crû (passerelles, passages tortueux), mais la plupart de ces édifices donnaient de très nets signes de délabrement, tandis que les larges dômes d'airain resplendissaient d'une splendeur inaltérée. La cité toute entière se faisait l'expression de cette contradiction : malgré l'apparente majesté de toutes ces constructions, il émanait de cette ville un parfum d'angoisse et de fin des temps particulièrement tenace. Les habitants eux-mêmes marchaient la tête basse, comme s'ils craignaient quelque danger imminent ; je me rendis compte par la suite que leurs craintes étaient amplement justifiées. Mais revenons à la ville : malgré ma (presque) parfaite connaissance de Rhadjabán, il me fallut une bonne dizaine de jours pour comprendre que les coupoles d'airain qui flottaient mystérieusement au-dessus de nos têtes étaient, à peu de chose près, tout ce qui reliait la cité agonisante à la réalité tangible de ma cité natale. Tout ce qui était fait de bronze existait simultanément sur le plan de Rhadjabàn et sur celui de sa jumelle. De fait, il n'était pas rare de voir des fragments de bronze se déplacer sans support apparent sans doute transportés par quelque convoyeur anonyme de Rhadjabán invisible en ce monde. Un tel spectacle ne semblait plus étonner personne. J'en conclus que les habitants de la cité mourante n'avaient plus le temps de s'étonner de quoi que ce soit...

État de siège

Le monde de Djarabân est un monde perdu : le plan d'existence dans lequel se trouve la ville se dirige lentement mais sûrement vers une désagrégation totale. Déjà, de larges pans de réalité disparaissent ça et là, et le néant poursuit son inexorable progression. Nul ne connaît l'exakte étendue des dégâts : on sait seulement qu'ils sont considérables, et que le pire est à venir. A l'abri de leurs murailles de bronze, les habitants de Djarabân assistent, impuissants, à la disparition de leur monde. Des hordes de démons squelettiques (les Oroboros) en ont pris possession, et on prétend que leur appétit énergétique est directement responsable de l'étiollement de ce plan d'existence. Force est en effet de constater que les Oroboros dévastent tout ce qui se dresse sur leur passage. Pierres, plantes, animaux... rien ne résiste à leur fringale démoniaque. Organisés en essaims indépendants, ces terribles créatures parviennent parfois à s'allier suffisamment longtemps pour lancer une offensive contre Djarabân (ce sont les Grandes Chasses). Pour l'instant, la cité est toujours parvenue à résister à leurs assauts. Mais tiendra-t-elle encore longtemps? Seuls des fous ou des désespérés auraient l'idée de s'aventurer au-dehors : quand bien même y parviendraient-ils, ils seraient rapidement taillés en pièces.

A l'abri

Je me suis vite rendu compte que Djarabân ne parvenait à contenir les Oroboros que parce qu'elle était protégée magiquement. La ville est en effet surmontée d'une sorte de dôme invisible, théoriquement indestructible, et hermétique à toute créature et à tout pouvoir de nature démoniaque (le reste, pluie et oiseaux notamment, passe sans problème). Son énergie est maintenue par un groupe de magiciens (pour la plupart des descendants des Patriarches) qui se relaient pour en assurer la pérennité. L'Anneau de Sahal de Rhadjabàn, fait de cuivre, existe simultanément sur les deux plans et procure l'essentiel de l'énergie électrique magique utilisée par les magiciens pour maintenir le dôme. Depuis une cinquantaine d'années, la cité vit en autarcie complète, retranchée derrière ses murs de bronze et protégée par son dôme invisible. Nul ne peut a priori vous empêcher d'en sortir, même si les risques sont énormes. De temps à autre, une petite troupe d'éclaireurs est envoyée en reconnaissance dans les plaines des environs. Leur but est

d'essayer de découvrir d'autres cités encore en vie. Jusqu'à présent, ces expéditions n'ont guère été couronnées de succès : les éclaireurs ont bien retrouvé quelques cités abandonnées depuis peu ou des amas de ruines plus anciennes, ultimes témoignages de civilisations désormais éteintes, mais le bilan est bien mince. Même si les habitants de Djarabân pensent qu'il existe ailleurs des terres encore épargnées, ils n'en ont, à ce jour, jamais reçu la preuve formelle.

La résistance s'organise

Vivre à Djarabân n'a rien de facile. La cité est régie par un règlement très strict, édicté par les Patriarches. Seuls les descendants de ces derniers peuvent passer dans le plan de Rhadjabân, mais leurs allées et venues répondent à des objectifs bien spécifiques. Les relations entre les Djaëzzins et les autres races sont elles aussi soumises à une sévère réglementation : on connaît notamment le caractère ombrageux des Djaëzzins de feu, prompts à s'emporter pour la moindre brouille. Afin de préserver la cohésion interne de la cité, les Patriarches ont rédigé un certain nombre de lois. En pratique, et malgré les profondes divergences qui peuvent exister entre les Djaëzzins et les autres races, chacun fait en sorte de respecter ces lois.

La légende du casque de KeZem

On raconte que y a un peu plus de cinquante ans, un guerrier téméraire et un brin présomptueux nommé Rafahr Kezem décida de quitter Djarabân à la tête d'une mince escorte et de « donner une leçon » aux Oroboros. Sa tentative se solda par un carnage sans nom, et la petite troupe fut impitoyablement massacrée. Après que les Oroboros eurent relâché pour un temps leur pression sur la cité, des éclaireurs envoyés sur place retrouvèrent le casque de cuivre de Kezem : toute trace des corps et des autres



équipements avait disparu. Seuls subsistaient, en plus du casque, quelques ornements de bronze épars (bracelets et pendentifs). Les Patriarches de Djarabân en conclurent que seuls le bronze et ses dérivés pouvaient résister aux attaques énergétiques des démons, ce dont ils se doutaient déjà. Le casque de Kezem fut ramené à Djarabân et conservé comme une relique en souvenir de cette découverte fondamentale.

Les Lois de Djarabân

- Nul n'est autorisé à pénétrer dans la ville sans subir une mise en quarantaine. Cette dernière est destinée à vérifier que le voyageur n'a pas été « contaminé » par une quelconque influence démoniaque.

- L'usage des stupéfiants est interdit, On sait que les habitants ont recours à certaines substances (judar, djahns bleus) pour échapper à une réalité parfois pesante. En fait, la possession ou la consommation de tels produits ne sont punies que d'amendes, car le nombre de contrevenants est tel qu'il serait absurde (et très difficile) de les mettre tous en prison.

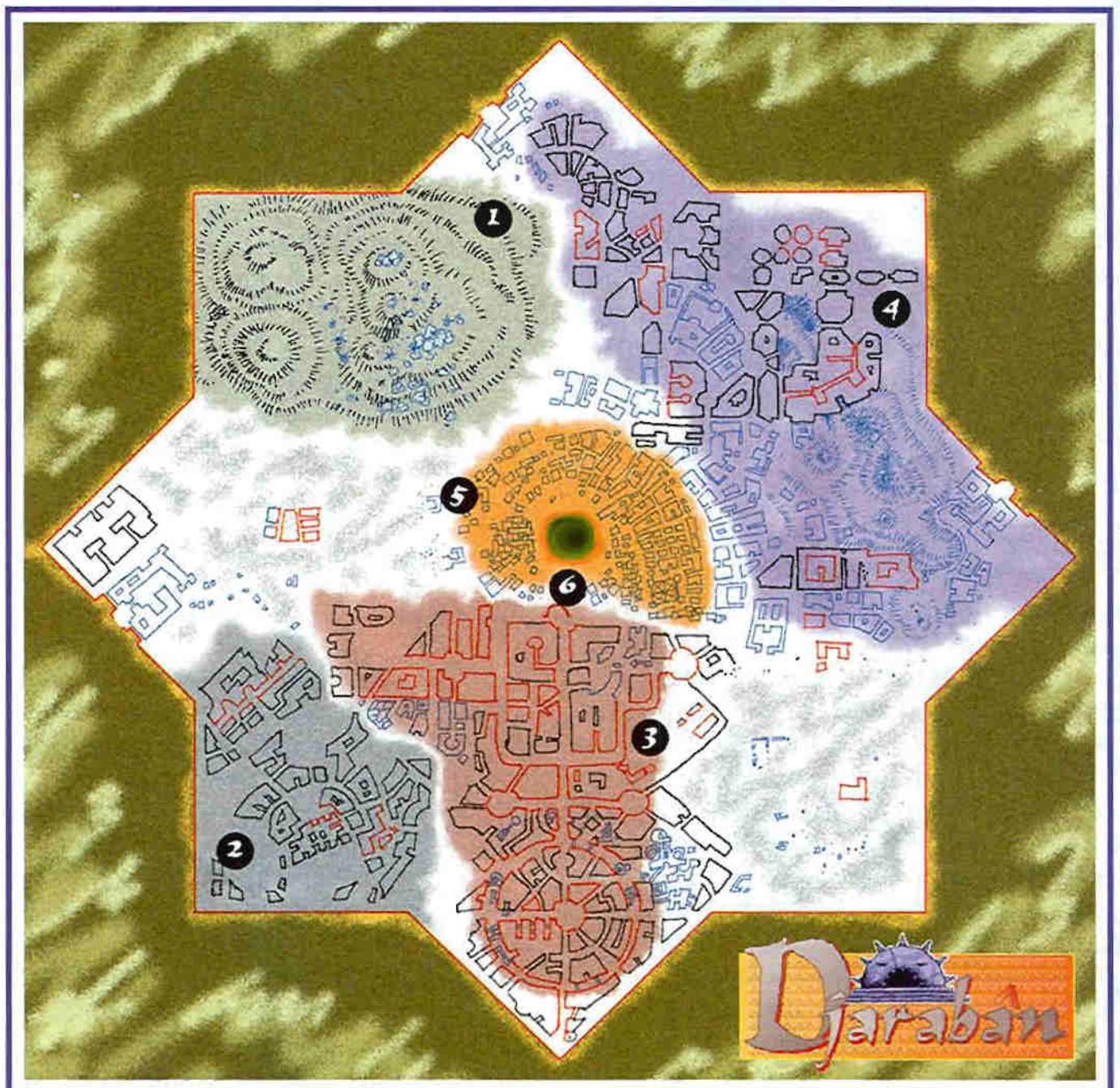
- L'emprisonnement est réservé aux auteurs de troubles : les combats, vols et autres pratiques illégales (marché noir, passage en fraude) sont systématiquement réprimandés.

Dans les cas les plus graves, la punition peut aller jusqu'à l'exil (Ce qui dans les circonstances actuelles équivaut à une mort certaine).

Manger

Pour assurer sa subsistance, la cité compte surtout sur les Djaëzzins d'airain, capables de produire de l'eau magiquement, et sur l'élevage de dragodons, qui fournissent lait et viande en abondance. De petits jardins sont également cultivés çà et là : même si la terre n'est pas très fertile, les récoltes (principalement légumes et céréales) sont suffisantes pour assurer la subsistance des habitants. Les citadins améliorent

parfois leur ordinaire en capturant des drizzils, petits lézards au ventre rebondi qu'ils consomment grillés. Seul problème : les drizzils sont très vifs, et leur morsure est venimeuse.



LÉGENDE

- Bronze (dans les deux villes)
- Pierre (aussi dans les deux villes)
- Pierre (seulement dans Djarabân)

QUARTIERS

- | | | | |
|---|----------------------|---|-----------------------|
| 1 | Yodfeh | 4 | Chaudron aux drizzils |
| 2 | Quartier des Mulazks | 5 | Cercle des Brumes |
| 3 | Quartier d'Effmeth | 6 | Le Rhinogre |

La vie au quotidien

Les habitants de Rhadjabân vivent dans une ambiance assez surréaliste. Massés derrière leur enceinte octogonale de bronze, ils restent sous la menace constante des Oroboros, qui n'attendent qu'un affaiblissement de leurs défenses magiques pour donner l'assaut final. La population de la ville est fort hétéroclite : Humains et autres races humanoïdes frustrés, placés sous la coupe de Patriarches paranoïaques et divisés ; Djaèzzins individualistes, lassés de servir les intérêts d'une ville qui ne leur est rien, aux intérêts divergents selon les familles ; Demi-Djaèzzins, confrontés aux sarcasmes et à l'ostracisme de leurs concitoyens, prêts à tout pour attirer l'attention sur eux...

Mais le principal problème des habitants de Djarabân reste l'immuable monotonie de leurs existence : à force de rester enfermés sous la menace d'un désastre sans cesse imminent, les citadins finissent par développer toutes sortes de névroses : paranoïa, claustrophobie, mégalomanie (« je serai le premier à sortir de cette ville et à en revenir vivant! ») et obsessions diverses n'épargnent personne. Pour les adultes, qui n'ont jamais connu d'autre existence que celle-ci, le passé prend les traits d'une chimère (certains en viennent à penser que les Oroboros ont toujours été aux portes de la ville), et l'avenir reste tout aussi nébuleux. Tout projet à long terme est par essence impossible : qui peut savoir s'il sera encore là le lendemain matin? La situation est peut-être pire encore pour les vieillards, qui se rappellent, eux, d'un temps où l'on pouvait encore sortir de Djarabân et s'aventurer au-dehors. Pour ne rien arranger, la plupart des habitants commencent à se montrer suspicieux à l'égard des Patriarches. Certains les tiennent pour responsables de la situation présente : les descendants de Hamman Keffmeth (voir plus loin) ne se seraient pas montrés suffisamment rapides et efficaces à leur goût. Il est bien temps, estiment les mécontents, d'encourager l'utilisation du bronze dans les constructions de Djarabân : leur cité vit ses derniers instants, et son plan d'existence finira par se replier sur lui-même, pour disparaître complètement.

Tour d'horizon

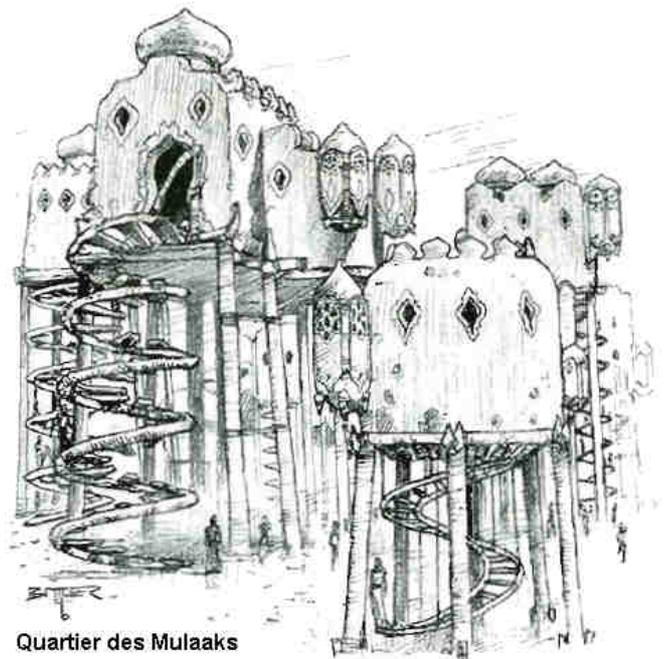
La cité de Djarabân souffre d'une instabilité chronique : des bâtiments entiers peuvent disparaître du jour au lendemain, habitants compris. Il reste pourtant possible de dresser un tableau à peu près rationnel de la cité, en se basant sur la topographie générale de Rhadjabân. Djarabân comporte cinq quartiers principaux.

- **Le Yodfeh** (mot qui signifie « vide » dans la langue des anciens) correspond approximativement au parc aux Senteurs. C'est un endroit extrêmement dangereux, car la réalité s'y délite beaucoup plus vite qu'ailleurs; seuls les Djaëzzins célestes semblent pouvoir s'y aventurer sans risque, pour une raison encore inconnue. C'est dans ce parc laissé à l'abandon que l'on peut trouver les fameux djahns bleus, des baies odorantes qui provoquent de sévères hallucinations. On dit que le consommateur obtient pour un temps la faculté de «voire dans le plan de Rhadjabân, mais on ne sait pas quand se déclenchent ces effets, ni pour quelle raison.

- **Le quartier des Mulaaks** (« génies ») est surtout peuplé de Djaëzzins. Son architecture, à base d'escaliers alambiqués et de maisons montées sur pilotis, est tout à fait étonnante. Les Humains n'y sont pas toujours les bienvenus. C'est dans ce quartier que se trouve le Plateau des derviches, une place fort fréquentée de mauvaise réputation. Rafnik, un Nain acariâtre et couvert de cicatrices règne en maître sur les trafics (drogue, liqueurs aphrodisiaques, reliques, informations) qui s'y pratiquent. Il semble en bon terme avec les Djaëzzins, raison pour laquelle les autorités humaines ferment les yeux.

- **Le quartier d'Effmeth** est celui des Patriarches, il correspond à celui des Marteleurs et reste comme tel le plus « solide » de la ville, dans la mesure où le bronze y est presque omniprésent. Les magiciens de Djarabân y ont construit leurs palais autour des structures d'airain préexistantes (c'est sous le porche de l'un d'eux que je repris connaissance lorsque j'arrivai à Djarabân). De nombreux Djaëzzins de feu,

asservis magiquement par les Patriarches (à la grande indignation de leurs frères) patrouillent pour veiller à la sécurité des lieux. Côté curiosité, signalons l'auberge *Chez Medrahn*. Tenue par un Ogre vénérable, elle est réputée pour être la plus chère - et la meilleure - de la ville. On peut notamment y déguster une excellente cervelle de dragon marinée aux épices, plat fort prisé des gourmets. et notamment des descendants des Patriarches, qui s'y rendent régulièrement.



Quartier des Mulaaks

- **Le Chaudron aux drizzils**, qui couvre toute une partie de la ville (de la Caverne aux merveilles au Bazar d'Olong), est le principal quartier résidentiel de Djarabân. Son nom vient de sa forme nettement incurvée : les architectes de la cité y creusent en effet le sol pour en extraire une sorte de pierre calcaire, le seul matériau disponible pour construire de nouvelles habitations. Même si de tels travaux sont rigoureusement réglementés, on pense que les mineurs sont maintenant arrivés au niveau du socle du dôme magique, qui se trouve sous la ville. Que se passera-t-il lorsqu'ils le dépasseront? Certains d'entre eux ont déjà disparu. A noter : le nauséabond *Comptoir du Gouffre*, une taverne mal famée qui est devenue au fil des années le refuge des mineurs en question. L'aubergiste, un certain Nemrod le Borgne, était là avant que le dôme ne soit mis en place. C'est dire s'il sait des choses... On pense par ailleurs qu'une société secrète s'est constituée au sein des mineurs : les réunions auraient lieu dans le sous-sol du Comptoir, et comme on ignore tout de leurs projets, les Patriarches commencent à craindre le pire (le dôme serait-il menacé?). Il serait étonnant que les mineurs puissent continuer à se réunir en toute impunité.

- **Le Cercle des Brumes**, au centre de Djarabân, est occupé par un quartier assez bigarré où la plupart des races se côtoient sans heurts. Les esprits y sont « adoucis » par le judâr, une racine semblable à du réglisse qui plonge les consommateurs dans un état de douce euphorie : une façon comme une autre d'oublier ses angoisses du quotidien. Le point névralgique de ce quartier reste le célèbre Bazar de Kathren, où l'on trouve un peu tout et n'importe quoi en matière d'équipement. Attention! Les arnaques (et les bagarres de rue) y sont fréquentes. C'est un endroit très animé, et il n'est pas rare d'y rencontrer le fameux Brezhim l'Éclaireur, qui pour une somme modique pourra vous faire rentrer à Djarabân sans quarantaine, pour peu que vous ayez envie de sortir (Brezhim est recherché par les autorités). On peut également y entendre des Djaëzzins célestes conter avec force détails les circonstances de leur arrivée à Djarabân. Bizarrement, chaque Djaëzzin possède sa version des faits.

Sur l'emplacement qui correspond au temple de Rhadjabân, là où est tombée la Pierre rouge, se situe un tourbillon d'énergie lumineuse de couleur verte : le Rihnaigre. Il perturbe tous les phénomènes psychiques et magiques dans un rayon de 50 m. Se rapprocher du centre même du vortex est mortel, les téméraires étant rapidement désintégrés, mais cela n'empêche pas que régulièrement des personnes s'y jettent (certaines par désespoir, d'autres persuadées que le vortex les fera s'échapper vers un autre plan d'existence).

Les Patriarches

La plus grande autorité de Djarabân est le Patriarche Haroun Ibn Keffmeth. Pourtant il est prisonnier dans son palais. Les Patriarches sont les descendants d'un homme nommé Hamman Keffmeth qui possédait le pouvoir de se mouvoir à volonté entre les différents plans de la réalité. Cette capacité, partiellement transmise par hérédité, a fait des Patriarches les ponts entre Rhadjabân et Djarabân. L'arrivée de la météorite s'est fait sentir dans les deux plans à la fois, et a affecté Hamman Keffmeth en le « coinçant » dans ces deux réalités. Son corps existait simultanément dans les deux espaces. La géographie des deux lieux était très différente, aussi Hamman Keffmeth aurait rapidement péri s'il n'avait été capable d'harmoniser les deux villes, et d'amener un morceau de Djarabân avec lui dans Rhadjabân. Possédant déjà à l'époque une certaine autorité à Djarabân, il chargea quelques-uns de ses fidèles de passer dans le nouveau plan et de s'assurer que Rhadjabân serait modelée d'après Djarabân. Lorsque le lien entre les deux villes et le cuivre devint évident et que le plan de Djarabân commença à s'étioler suite aux attaques des Oroboros, les architectes au service d'Hamman Keffmeth se transformèrent en « Marteleurs » et créèrent le culte d'Airain de toutes pièces. Qu'une divinité réelle ait par la suite pris le rôle d'Airain n'était pas pour leur déplaire, quoique cela compliqua un peu leur tâche. En effet, les prêtres du culte apportèrent des modifications à Rhadjabân qui, petit à petit, devint une ville sensiblement différente de Djarabân. Les Marteleurs sont donc aujourd'hui obligés de coordonner leurs efforts architecturaux dans les deux réalités. Hamman Keffmeth « disparut » peu de temps après la construction de son palais, au cours d'une tentative pour glisser dans un autre plan et se libérer de sa malédiction. Personne ne sait ce qu'il est advenu de lui. Son fils Haroun Ibn Keffmeth, alors âgé de dix-neuf ans (aujourd'hui il a cinquante-cinq ans), lui succéda. Également affecté d'une existence double, il ne possédait cependant qu'une partie des pouvoirs de son père et n'était pas capable de contrôler avec autant de précision le transfert de morceaux de réalité d'un

plan à l'autre. Lorsqu'il se promenait dans les villes, des pans entiers de Djarabân apparaissaient de manière chaotique dans Rhadjabân, ravageant les constructions et causant de nombreuses morts. Par force, Haroun Ibn Keffmeth se retrouva cloîtré dans ses appartements, les seuls dont la réplique exacte existait dans les deux villes. (Dans Rhadjabân, ils sont au sommet d'une tour située au cœur du quartier des Marteleurs. Ils sont complètement vides, les meubles et les serviteurs se trouvant, la plupart du temps, à Djarabân.) Les descendants d'Haroun Ibn Keffmeth ont plus de chance, ils n'existent que dans un seul monde et sont capables de voyager de l'un à l'autre à volonté. Haroun Ibn Keffmeth a sept enfants et vingt-deux petits-enfants qui lui servent d'émissaires à Rhadjabân On les appelle les Keffmeth et leurs serviteurs les keffemites. Si leurs pouvoirs sont moindres, ils perturbent cependant suffisamment la réalité pour que quelqu'un qui les suit au moment de leur transfert se retrouve involontairement dans l'autre plan avec eux, le « passage » restant ouvert plusieurs secondes. C'est d'ailleurs ce phénomène qui est à l'origine de la légende des disparitions et apparitions mystérieuses dans la ville.

*Extrait des mémoires de Rhafik Nish
« Comment j'ai perdu ma jambe », tome 1.*

FICHE TECHNIQUE POUR AD&D

Les Patriarches

En dehors du fait d'exister dans deux plans à la fois, ou de passer de l'un à l'autre et d'avoir une certaine résistance magique (10%), les Patriarches sont des Humains normaux. On trouve parmi eux des guerriers, des magiciens. etc. Quand ils veulent passer d'un plan à l'autre, ils se concentrent simplement une minute (ils sont limités à un changement de plan par heure). Haroun Ibn Keffmeth est l'équivalent d'un clerc de niveau 12, ses sorts ne venant pas d'une divinité mais du Rihnagre. Il obtient par cette voie des sorts aussi bien propres aux clercs qu'aux magiciens.

Le dôme magique

Il ne bloque que les démons, diables, morts-vivants et autres créatures du même type. Il empêche également leurs pouvoirs psychiques de passer. Pour être active, la barrière a besoin d'électricité et ne doit pas être surchargée par une trop grosse attaque. Elle peut contenir l'attaque simultanée d'environ 1500 DV de démons (On ne compte que ceux qui ont 3 DV ou plus), ce qui est suffisant pour les grandes Chasses. Mais que se passerait-il si l'intensité électrique venait à diminuer ou si les démons faisaient une attaque d'une ampleur encore jamais vue ?

Textes : Fabrice Colin, Stéphane Bura et Pierre Rosenthal.

Illustrations : Bernard Bittler et Olivier Ledroit.

Plans : Didier Guiserix, Jean-Marie Noël et Pierre Rosenthal.

Casus Belli N° 97 de septembre 1996

Compilation & mise en page : Syrinity

DnD 2016

L'Encyclopédie transuniverselle de Gwô & Millord présente :

Ze beasts à Djarabân

Finis de bronzer tout l'été dans la cité d'Airain, car le temps de la bise est venu et le MJ ne rigole plus.

C'est la rentrée à Djarabân, et comme disent les instructeurs djaëzzins :

- « Le Premier qui mufti, djellaba sur place ». Alors, nos aventuriers sauront-ils survivre face aux puissants Oroboros ? Négocier avec un fantasque Djaëzzins sans mettre les babouches dans le plat ? Chasser la sauterelle de Xzii en évitant les aphrodisiaques des dragodons ? Bref, voici quelques réjouissantes bestioles dans de nouveau « beasts of » pour MJ un peu chameau. Salaam efendi !

Bienvenue a tous! Ici, DJ Gwô, votre serviteur musical pour cette folle soirée. Au menu : bain de mousse géant, combats dans la boue, élection de Miss Gros S...

- *Gwô! ? GWWOOOO!!!. Mais qui sont ces GENS dans les salons de l'Encyclopédie?*

- *Hum. Tiens Maître, déjà rentré de vacances ? Je... Heuuu... J'expérimente une nouvelle thérapie de groupe pour transcender mon état de disciple exploité.*

- *COMMENT! On n'entend rien dans ce brouhaaaAAH.. SBLAASSH! Rheuhh theuh... Mais qu'est-ce que c'est... theuh... cette saleté gluante ?*

- *Ne bougez pas Maître, vous êtes tombé dans la fosse de boue en compagnie de notre charmante invitée, Miss Golaan'Gona, la célèbre traqueuse de démons oroboros...*

- *Sors-moi de là immédiatement et empêche cette immonde créature dénudée de m'approcher...*

- *Attention, Maître, vous allez la vexer...*

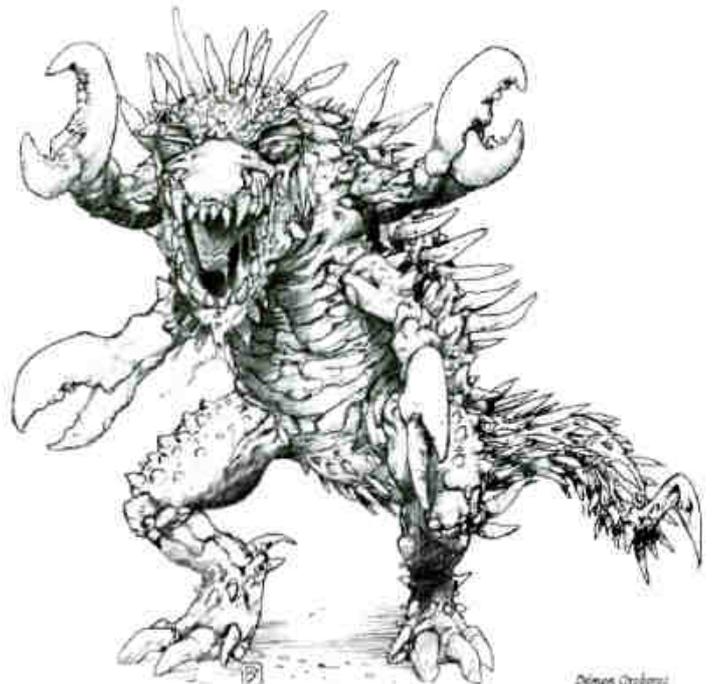
- *Vexer ce tas de bourrelets ambulants, tu rig... PAAFF!*

Où dans le désert, personne ne vous entend crier

Extrait du discours de bienvenue prononcé à Djarabân par la capitaine Gola an'Goria, instructrice Djaëzzin de feu :

« GARDE-À-VOUS tas de bouseux! Où est-ce que vous vous croyez, à Djarabânland ?!... Vous êtes là pour apprendre à casser du démon oroboros, et j'aime autant vous prévenir, à côté d'une de ces saletés, je suis plus câline qu'une Danseuse voilée!... Voilà le topo les Oroboros sont une abomination issue de la Grande Erreur, une expérience de croisement entre démons et insectes géants. Du moins, c'est ce que racontent nos légendes. Sauf pour certains d'entre vous, on peut difficilement les confondre avec sa belle-mère: 2 mètres de haut, tout en os et en chitine, ils ont un crâne plein de dents et des yeux comme des fentes rougeâtres, quatre pinces mortelles, un squelette bardé de pointes et un appendice caudal aussi dangereux qu'une lame de rasoir! Ils peuvent escalader toutes les surfaces, vous pétrifier de terreur avant de vous balancer des dards ou de l'acide, et leurs sens détectent une sauterelle de Xzii à 500 mètres.

Mais surtout, ce sont des « vampires d'énergie »: ils dévorent l'essence même de la réalité pour alimenter leurs pouvoirs! Leur seule présence flétrit les êtres vivants, les plantes et même les roches, comme le ferait un vieillissement rapide ou l'érosion du temps en version accélérée. Lors de la Grande Erreur, ils ont échappé à tout contrôle et proliféré à grande vitesse, ravageant notre monde comme une immonde lèpre! Aujourd'hui notre terre agonise, l'énergie se fait rare et leur race se



meurt. Peut-être que les Oroboros ne peuvent plus se reproduire ? En tout cas, ils sont moins nombreux. Disséminés en essaims dans le désert, ils n'ont ni nom ni langage. On appelle leurs guerriers des , »krânes » et leurs maîtres de guerre des « saigneurs ». J'en vois qui haussent les sourcils : comment faire la différence ? Facile, un seigneur fait 4 mètres de haut, il est diablement plus futé que les 2 à 20 krânes de son essaim, et il peut se taper plusieurs dizaines d'entre vous au petit-déjeuner. D'habitude, les essaims s'entre-tuent, mais un seigneur finit toujours par renifler la plus tentante des proies : NOUS. Il creuse des galeries-labyrinthes jusqu'aux abords de Djarabân, et sème le carnage à nos portes! Parfois surgit un empereur oroboros qui fédère plusieurs essaims : c'est l'époque des Grandes Chasses. et aussi des prières. Heureusement vous êtes là, prêts à donner votre vie pour empêcher ça...

Krâne oroboros

Pouvoirs permanents : Infravision, Détecter la magie et l'invisible, Pattes d'araignée, Bouger en silence 90%, Vampirisme énergétique (-1PV/rd pour tout être vivant autre qu'Oroboros dans un rayon de 10 m, flétrissement des plantes, érosion ; JdS annule; le démon régénère du nombre de PV vampirisés, maximum 5/rd).

- 3xJ chacun : Toucher vampirique (2d6), Paralyser de terreur (10m de rayon, 1d4 rd, JdS annule).

- Immunités : acide, électricité, poison, paralysie; froid: 1/2.

- 20% des krânes possèdent un pouvoir majeur (3xJ), parmi : projection de dards (Projectile magique), jet d'acide (Flèche acide), morsure de Sommeil, Toiles d'araignée, Saut, Flou.

Saigneur oroboros

Tous les pouvoirs précédents (majeurs compris), plus ESP permanent avec leur essaim.

- 3xJ chacun : ESP, Motif hypnotique, Peau de pierre, Excavation, Façonnage de la pierre, Terreur, Apparence altérée.

DÉMON OROBOROS

	Krâne	Saigneur
Fréquence	Rare	Très rare
Organisation	Essaim	Roi d'un essaim
Cycle actif	Quelconque	Quelconque
Régime	« Energivore »	« Energivore »
Intelligence	Faible (5-7)	Haute (11-12)
Trésor	-	Variable
Alignement	CM	CM
Nombre	2-20	1
Classe d'armure	0	-4
Déplacement	18	10
Dés de vie	7+7 pv	12+12 pv
ThACO	14	10
Attaques	Pincés, gueule, appendice caudal	Pincés, gueule, appendice caudal
Dégâts	4x1-8/2-16/2-12	4x1-10/6-36/2-20
Att. spéciales	Pouvoirs	Dard, pouvoirs
Déf. spéciales	Pouvoirs	Pouvoirs
Résist. magique	10%	30%
Taille	2 m	4 m
Moral	Elite (15)	Sans peur (20)
XP	2000	8000

- Rhâôaa... Gwô, donne-moi la maiinnn... ZZIIIPSLAAAF!!!

- Cessez de gigoter, Maître, ou on s'en sortira jamais. Voyez le bon côté des choses: sans cette boue, vous seriez aussi nu qu'un Chippendale.

- HIIIIIIII MILLOOOORDDD!

- Enfin mesdemoiselles... voulez-vous me laisser tranquille, je ne suis pas celui que vous croyez!

- Lachez-le, les filles, vous voyez bien que ce n'est plus de son âge.

- Comment ça plus de mon âge! Trouve-moi une tenue décente et je vais te montrer de quoi je suis capable.

- Vos désirs sont des ordres, Maître. Venez, je vous laisse entre les mains de Kârl... euh Kârla, notre habilleuse. En attendant, je vais rejoindre mes amis les Djaëzzins...

Où l'on découvre une nouvelle marque de djinns

« ... La première fois que j'ai vu un Djaëzzin? Tu parles, si j'm'en souviens... C'était bien avant la construction de l'enceinte qu'empêche ces salles d'Oroboros d'envahir Djarabân.. On subissait les assauts réguliers de ces bestioles, mais cette fois-là, on a bien cru qu'il s'agissait de la fin. Ça f'sait trois nuits qu'on tenait sans dormir, et on savait qu'à l'aube les krânes nous découperaient façon steak de dragodon. Aux premières lueurs du jour, on était prêt à vendre chèrement not'peau, et soudain, voilà que leur saigneur s'met à brûler comme dans les flammes de l'enfer, com'ça tout d'un coup: c'tait les Djaëzzins qui s'anniait à la rescousse. Alors on a chargé et on a taillé ces satanés démons en pièces ! C'est à partir de ce jour que les Djaëzzins sont restés dans la ville. Avant ça, j'en avais jamais vu, et l'avoue qu'y sont impressionnants avec leur tas d'pouvoirs. On sait pas trop d'où y viennent, mais moi, y m'font pas peur avec leurs grands airs, leurs oreilles pointues et leur crâne rasé. Par contre, méfie-toi quand même des Demi-Djaëzzins. Moi j'dis qu'des trucs comme ça, c'est contre nature... »

Tiré de « Entretiens avec les Anciens par Fézir Azharalin

Les origines du peuple étrange des Djaëzzins se perdent dans les légendes racontées par les anciens. Leurs caractéristiques physiques (humanoïdes athlétiques, au visage imperturbable encadré de fines oreilles pointues, au crâne chauve ou portant une longue natte) semblent les relier aux Génies et autres Djinns. Un sentiment renforcé par leurs goûts vestimentaires : vêtus d'un pagne de soie ou autres matières nobles, ils affectionnent tout particulièrement le port de bracelets, boucles d'oreilles et pierres précieuses. Ils possèdent en outre de nombreux pouvoirs magiques (dont deux communs aux trois races : Vol permanent et Création mineure trois fois par jour).

Même s'ils prétendent fuir les Oroboros, la raison réelle de leur arrivée à Djarabân reste une énigme. Certains racontent qu'ils sont venus s'allier aux humains pour trouver une réponse à leurs propres problèmes. En effet, depuis que le monde de Djarabân est dévasté, les Djaëzzins, peu nombreux, semblent devenus stériles, et on prétend qu'ils perdent leur mémoire collective. Il n'ont pas d'organisation sociale bien définie, mais ils se composent d'au moins trois races :

- **Les Djaëzzins d'airain.** Ne comptant plus qu'une dizaine de membres, ce sont les moins nombreux. Moins athlétiques que leurs frères, leur physique respire la sagesse incarnée, leurs traits sans âge aux reflets cuivrés sont encadrés d'une barbe crépitant d'étincelles électrostatiques. Calmes et discrets, ils affectionnent tout particulièrement les mécanismes complexes de la physique et les énigmes existentielles. Penseurs, philosophes ou maîtres des mécaniques, ils travaillent en parfaite harmonie avec les humains, et surtout avec les Patriarches, afin de trouver une solution scientifico-magique à l'avenir de Djarabân. Ils sont en partie les inventeurs de l'enceinte protectrice et participent au projet de « métallisation » de la cité d'Airain. Par ailleurs, ils élaborent d'étranges machines miniatures en cuivre : les Dûür'Hazell, petites boîtes d'airain qui permettent de stocker et de libérer de l'électricité, et les Gaaëths, des anneaux de cuivre permettant de créer une porte dimensionnelle une fois par jour. Enfin, outre les pouvoirs de leur race, ils peuvent lancer deux fois par jour Poigne électrique, Éclair (9d6) et Fabrication.

- **Les Djaëzzins célestes.** Regroupés au sein d'une petite communauté anarchique comptant quelques dizaines d'individus, ils incarnent la part de rêve qui sommeille en chacun. Leur peau bleutée ou vert pâle, exhalant d'envoûtants parfums, leur chevelure brumeuse, et leur regard lointain révèlent leur inclination pour la nature et les arts. Écologistes idéalistes, ils forment de petits groupes d'explorateurs aguerris cherchant l'espoir au-dehors, sur les terres dévastées, pour le compte des autorités de Djarabân. D'autres laissent s'exprimer leurs dons et deviennent d'extraordinaires artistes, poètes solitaires ou peintres rêveurs. Pour se détendre, ils tissent patiemment de splendides tapis, les khiliims, véritables chefs-

d'œuvre, qu'ils enchantent afin de naviguer dans les cieux. Une fois par jour, ils peuvent lancer : Abri sûr de Léomund, Conjuración d'un élémental d'air et Mur de vent.

- **Les Djaëzzins de feu.** Taciturnes et susceptibles, ils vivent en solitaire, en marge de la société. Néanmoins, leur morphologie impressionnante, leur aspect inquiétant (peau noire striée de craquelures incandescentes, regard enflammé et chevelure de feu) et leur talent naturel pour toutes formes de combat en font une indispensable force de frappe employée par la ville contre les démons, ou par des intrigants complotant contre une personnalité. Outre leurs pouvoirs (deux fois par jour: Boule de feu, Bouclier de feu, Mur de feu), ils ont développé un arsenal personnel efficace : des tubes crache-feu (idem baguette de Projectile magique, 10 charges) et des épées de flamme.

- **Les Demi- Djaëzzins.** Issus d'expériences magiques complexes entre humains et Djaëzzins destinées à trouver une solution à l'extinction lente de leur race, Les Demi-Djaëzzins présentent de multiples apparences dérivées des trois races principales. Moins impressionnants (leur taille n'excède pas 1,70 m), ils possèdent seulement les pouvoirs de Création mineure et Tour mineur trois fois par jour. Ils rencontrent de nombreuses difficultés d'intégration et sont souvent relégués à un rôle d'amuseur public, d'illusionniste ou de clown. Au mieux, ils sont employés comme aide de maison, nurse, bouffon ou encore disciple. Certains n'hésitent pas à dire que cette expérience n'aurait jamais dû être tentée, alors que d'autres pensent qu'ils constituent le seul espoir pour le salut de tous les Djaëzzins.

« Super Maître, quel sens du rythme!

- Aiiieuh! Cette fois-ci, c'en est trop. C'est la troisième fois que je me tords la cheville avec ces satanées chaussures. Et puis j'ai chaud avec cette perruque. Et d'abord, qu'est-ce que c'est que cette mode, Drago Couine ? ».

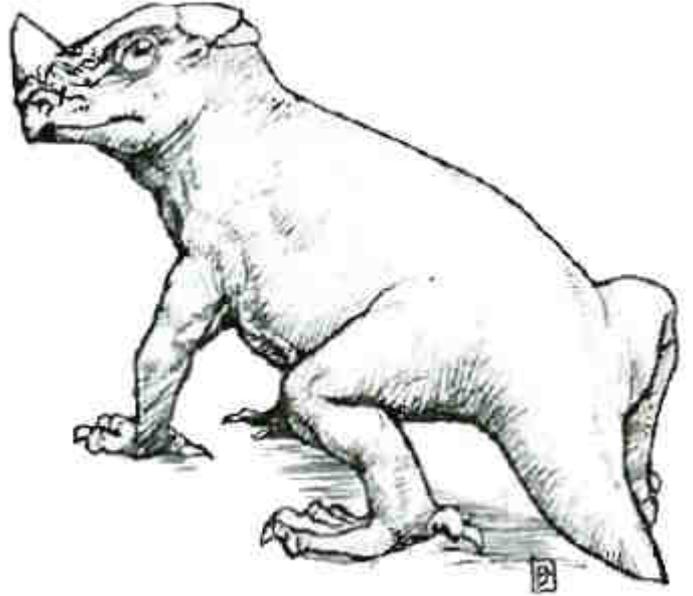
DJAËZZIN

	Djaëzzin d'Airain	Djaëzzin céleste	Djaëzzin de feu	Demi- Djaëzzin
Fréquence	Rare	Rare	Rare	Très rare
Organisation	Solitaire	Solitaire	Solitaire	Solitaire
Cycle actif	Quelconque	Quelconque	Quelconque	Quelconque
Régime	Omnivore	Omnivore	Omnivore	Omnivore
Intelligence	Géniale (17-18)	Géniale (17-18)	Géniale (17-18)	Elevée (13-14)
Trésor	Variable	Variable	Variable	Variable
Alignement	Chaotique	Chaotique	Chaotique	N'importe
Nombre	1	1	1	1
Classe d'armure	0	0	0	6
Déplacement	18	18	18	12
Dés de vie	9+9	6+6	7+15	3+3
ThACO	11	14	13	17
Attaques	1	1	1	1
Dégâts	2-20 ou arme	2-20 ou arme	2-20 ou arme	Arme
Att. spéciales	Pouvoirs	Pouvoirs	Pouvoirs	Pouvoirs
Déf. spéciales	Pouvoirs	Pouvoirs	Pouvoirs	Pouvoirs
Résist. magique	Néant	Néant	Néant	Néant
Taille	2 m.	2 m.	2 m.	1.5 à 1.7m
Moral	15-16	15-16	15-16	11-12
XP	4000	4000	4000	1000

Où le dragodon couine et la Djarabân passe

Missive de Séphyr le berger, Djaëzzin céleste, destinée à son cousin Niomhpa, Demi-Djaëzzin. « Très cher cousin, comme tu le sais, j'ai dû m'absenter pour une mission de repérage des essaims oroboros aux confins du pays. Or, j'ai besoin de ton aide car à Djarabân la période d'accouplement des dragodons approche. Tu n'es pas sans savoir que ce lézard rose et cornu, aussi gros qu'un mouton, est à la base de notre élevage. Il est docile, et se nourrit essentiellement d'herbes et de pierres calcaires. Ses troupeaux nous procurent de la viande, du lait épais et du cuir, sans compter la fameuse poudre de corne

aphrodisiaque, dont l'abus t'a causé tant d'ennuis l'an passé. Bref, tout irait pour le mieux sans cette fichue Saison Rose! Pendant un mois, les deux ou trois plus belles femelles du troupeau vont émettre de temps à autre leurs aphrodisiaques : des substances hautement volatiles qui, non contentes d'affoler les dragodons mâles, ont d'étonnants effets toxiques sur les humains qui les respirent ! Souviens-toi de la crise de rire intempestive qui s'empara de Vlad l'Éventreur juste avant que le bourreau ne le décapite, ou des tics fébriles qui frappèrent Plizz l'Équilibriste pendant son numéro de plongeon acrobatique... Bien sûr, on peut éviter les aphrodisiaques en portant un masque filtrant tant qu'on est à moins de 10 mètres d'un dragon. Mais ceux que fabriquent les Djaëzzins d'airain sont lourds et encombrants. Non, décidément je préfère la bonne vieille solution des sauterelles de Xzii. Ces gros insectes bleutés ont la particularité d'interrompre aussi sec la sécrétion d'aphrodisiaques lorsqu'une femelle en mange un. Le problème, c'est que les sauterelles de Xzii vivent essentiellement dans le désert : on en trouve jamais plus de trois ou quatre dans tout Djarabân, où elles viennent chercher l'humidité au moment des pontes. Tu comprends maintenant pourquoi j'ai besoin de toi : je ne peux pas surveiller les Oroboros, sauver les humains et dénicher des sauterelles tout à la fois ! Le paquet ci-joint contient donc un plan de la ville, une crécelle à sauterelle (pour les attirer), et un mètre étalon (tu dois sauter aussi loin qu'elles pour les attraper). Entraîne-toi ! Merci de m'aider, ton fidèle cousin : Séphyr. »



Dragodon

CA 7, DV 2. Aphrodisiaques portée 10 m, effet 10-60 mn, JdS annule. Tirez 1 d6, 1 : rire incontrôlable, 2 : tristesse, 3 : érotisme exacerbé, 4 : colère, 5 : tics incessants, 6 : retour en enfance.

Sauterelle

CA 2, DV 1/4. Attirée par une crécelle (jet Dex -8), atteinte par un saut (Dex -4) et capturée au filet (CA 2).

«Bon, maintenant, ça suffit Gwô, tu devrais jeter dehors tous ces olibrius.

- Maître! Attendez encore un peu, c'est le moment de...

- Comment, on se rebelle?

- ... l'élection de Miss Gros seins

- Hem, d'un autre côté, quel misérable oserait rejeter ces braves gens, soyons tolérants.

— Oui Maître, d'ailleurs regardez celle-ci est nue sur la scène!

- Et là ; elles sont deux? Ah non ? Mais alors,, comment peut-elle ~~censuré~~ tout en ~~censuré censuré~~ !!! »

Textes : Christophe Debien & Patrick Bousquet

Illustrations : Bernard Bittler et Thierry Ségur

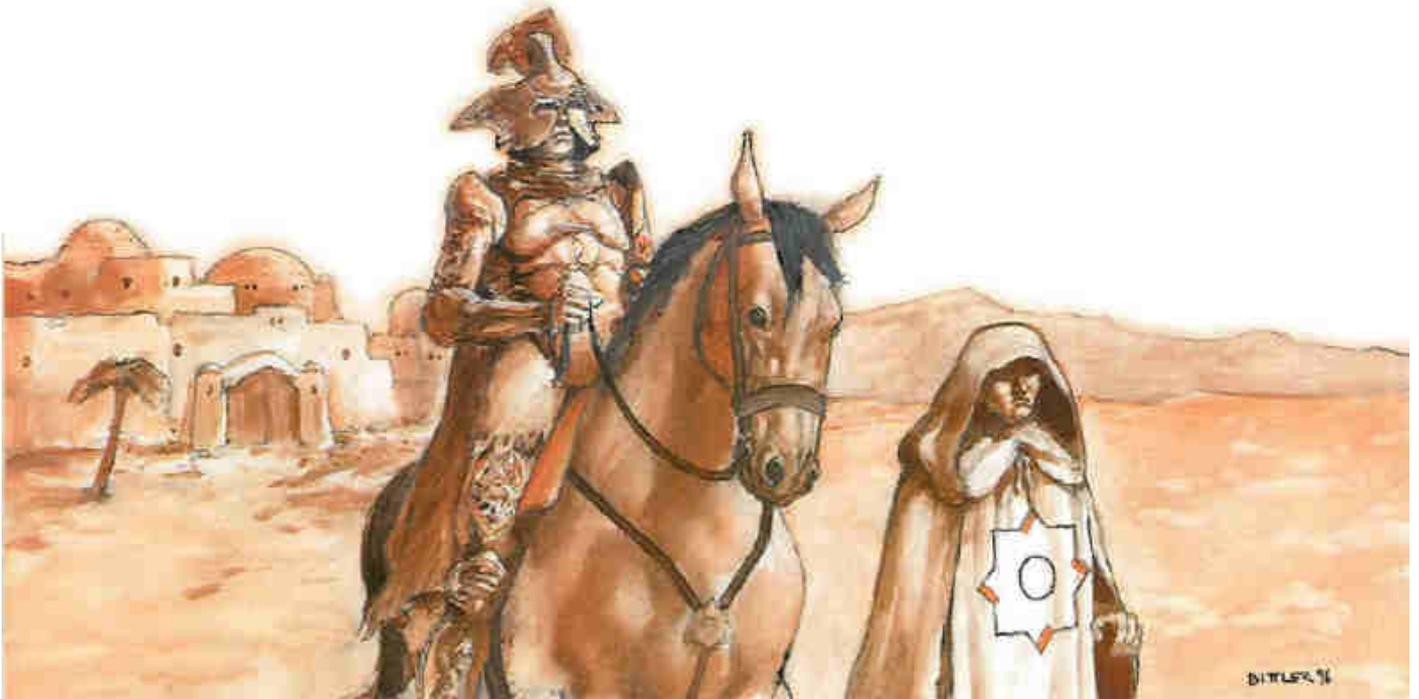
Casus Belli N° 97 de septembre 1996

Corrections, compilation, mise en page & page de couverture : Syrinity

DnD 2016

L'ordre des chevaliers d'Airain

Nous vous présentons Ici un culte guerrier à la fois typique et original, mélangeant chevalerie et magie cléricale. Bref, l'occasion pour vos personnages guerrier de gagner un petit supplément d'â(r)me.



Historique :

Le culte du dieu Airain, aussi dit culte du Dieu rouge, est né dans la lointaine cité de Djarabân. La genèse du dieu est somme toute classique : le Dieu rouge- fils du soleil - s'est abattu sur terre il y a tort longtemps, en combattant Thanéos - fille de la lune - déesse des ténèbres, de la mort et de la sorcellerie. En mourant, son sang s'est mêlé au sol et a donné naissance au cuivre.

D'origine agraire, ses prêtres ont d'abord pratiqué les cultes de la terre (agriculture, protection et fertilité). Mais devant les déprédations de magiciens maléfiques, quelques prêtres prirent les armes, devenant ainsi les premiers guerriers d'Airain. Ils rappelèrent alors ce détail : comme Airain est un dieu, son sang (le cuivre) est magique, il conduit les principes de la magie et de l'électricité. Le nouveau but des prêtres d'Airain, semble-t-il, est de rassembler le sang du dieu, puis de reconstituer son corps. Alors il pourra à nouveau s'envoler dans les cieux et renverser Thanéos. Pour cela, on enverra au loin des chevaliers porter la parole du dieu Airain, lutter contre la magie noire, et favoriser des pèlerinages vers Djarabân (en y drainant le maximum de cuivre).

Éthique :

*Tu ne pratiqueras point la magie noire.
Tu repentiras les magiciens noirs, par le prêche ou par l'épée.
Tu porteras la parole du dieu Airain.*

Pratique :

*Tu protégeras les faibles contre les méchants.
Tu ne jugeras pas les lois des étrangers, sauf en ce qui concerne la magie.
Tu porteras assistance aux autres chevaliers d'Airain.
Tu rassembleras le cuivre pour le culte.
Tu prieras tous les matins une heure au lever du soleil.
Tu accueilleras les présents du dieu Airain comme une bénédiction.
Tu ne porteras pas de métal condamné (voir plus loin).*

L'organisation du culte :

Les hommes, ou les femmes, vouant leur vie au dieu Airain se rangent dans l'une des quatre catégories suivantes:

- **L'Esprit de Dieu.** Ces prêtres énoncent les dogmes, règlent les pratiques. On ne les rencontre jamais en dehors de la ville-mère du culte. C'est l'un de ces prêtres qui a créé le Schisme d'acier (voir plus loin)
- **Le Cœur de Dieu.** Ce sont les prêtres pratiquant la magie divine, qui peuvent également être chevaliers ou appogiastes (voir plus loin). Ils sont itinérants.
- **La Main de Dieu.** C'est l'ensemble de tous les chevaliers d'Airain. Depuis peu, on les divise entre manicle d'Airain et manicle d'acier. Leur organisation est décrite plus loin.
- **Le Corps de Dieu.** C'est un groupe spécialisé de collecteurs de cuivre. Ils résident principalement à Djarabân, essayant de reconstituer le corps de leur dieu. Ils organisent aussi des caravanes marchandes pour aller chercher le cuivre au loin.

La Main de Dieu :

N'importe qui peut devenir chevalier d'Airain pourvu qu'il respecte l'éthique et la pratique du culte. En général, il rencontre un autre chevalier dont il devient écuyer, ou simple suivant. Il sera intronisé quand il aura fait reculer au moins une fois une manifestation de magie noire, par un autre chevalier ou un prêtre du dieu (et s'il a les compétences magiques requises, voir plus loin).

Tout combattant solitaire est appelé phalange d'Airain. En général, les combattants du Dieu rouge voyagent par trois, l'un au moins ayant un cheval. Ce groupe porte le nom de doigt d'Airain. Dans des cas bien précis, quand il faut défendre une cité, attaquer un groupe de puissants nécromants, les chevaliers se regroupent en une formation appelée poing d'Airain. Un poing est formé de quatre doigts (trois hommes chacun) et d'un pouce de deux hommes, soit quatorze hommes. Le pouce dirige le poing, qui peut se diviser en deux sections de sept hommes (chaque phalange du pouce commandant à deux autres doigts). Un pouce est toujours formé d'un combattant expérimenté (le commandeur) et d'un prêtre connaissant la magie du Dieu rouge (le prêcheur). Dans un poing normal, seules les premières phalanges et le Commandeur sont montés, ce qui donne cinq cavaliers seulement.

Le Schisme d'acier :

Dans la pratique courante, il est interdit aux chevaliers d'Airain de porter sur eux du fer ou de l'acier. Tout autre métal est toléré. Leurs armes doivent impérativement être en bronze, et leurs armures en cuir et/ou en bronze. Cette mesure permet aux chevaliers de pratiquer la magie sans restriction, et d'être réceptifs à la magie de leur dieu.

Depuis une vingtaine d'années, le prêtre Javaj soutient que les hommes pratiquant le culte du Dieu rouge ne devraient pas, par respect religieux, porter sur eux du bronze ou du cuivre.

De plus, lutter contre la magie par la magie (même si c'est de la magie blanche contre de la magie noire) est une forme de compromission. Il a donc formé la manicle d'acier (tolérée par les autres prêtres du culte). Ces hommes sont en tous points semblables aux autres chevaliers d'Airain à deux exceptions près:

- ils portent des épées en acier, et des armures de plates ou de mailles avec le maximum d'acier;
- ils ne pratiquent pas la magie, et n'acceptent que des sorts de soins, et uniquement si les guérisons par les herbes n'ont pas donné auparavant de bons résultats. Dans un poing d'acier, il n'y a pas de Prêcheur mais un chirurgien herborisateur.

Les autres itinérants :

Il n'y a pas que des chevaliers en troupe à parcourir le pays au nom du Dieu rouge. On peut ainsi rencontrer:

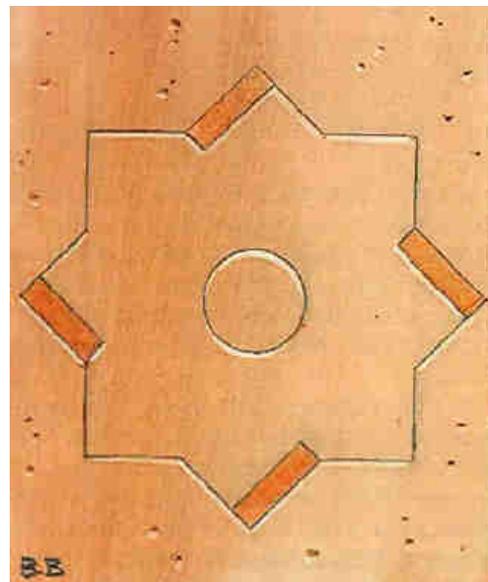
- Un appogiaste. C'est un prêtre itinérant, qui raconte à qui veut l'entendre la saga du dieu Airain et les hauts faits d'armes de l'ordre des chevaliers d'Airain. Il sait parfois un peu combattre, et peut lancer quelques sorts (protection et guérison). Il fait toujours payer ses services en cuivre.

- Un juste d'Airain. C'est un chevalier d'Airain solitaire, il n'a acquis ce statut qu'après avoir longtemps combattu le mal, et avoir perdu nombre de camarades. Il est un bon combattant et un bon magicien (niveau +2 dans une arme et 2 niveaux dans la magie d'Airain).
- Une épée d'acier. C'est le pendant du juste d'Airain. Il en existe très peu car le schisme est récent. Il ne pratique pas la magie mais connaît les plantes. Il n'est pas vraiment « solitaire » car il a souvent un écuyer ou un autre compagnon pour l'assister.
- Un collecteur. Il ne porte pas de nom spécifique. C'est un marchand qui connaît la ville de Djarabân, et qui a de très bons rapports avec le clergé d'Airain. Il est souvent croyant et sait qu'il pourra convertir son cuivre avec bénéfices une fois de retour. Il essaye parfois de répandre la bonne parole là où il passe.

La magie d'Airain :

La magie envoyée par le dieu Airain suit dans les grandes lignes les principes de magie divine. En voici les différences principales:

- Un prêtre ou un chevalier d'Airain peut recevoir des sorts spéciaux, dits « journaliers » de la part de son dieu. Pour cela, il doit prier une heure chaque jour, au lever du soleil. S'il y manque, il doit alors prier cinq jours de suite avant de revenir dans les bonnes grâces divines.
- Les chevaliers et prêtres d'Airain pratiquent ou acceptent la magie, ils ont donc tous des rudiments d'Art magique (à 0 ou plus), et presque tous connaissent la liturgie (Cérémonie à 0 ou plus). Enfin, ils doivent posséder l'Énergie d'Airain (Énergie magique divine comme pour n'importe quel dieu) au moins au niveau 1, On ne peut pas être intronisé chevalier d'Airain avant d'avoir ces minimums. Signalons que la manicle d'acier impose à ses hommes de n'avoir ni Art magique (niveau X) ni énergie magique d'aucune sorte. Par contre, la pratique de la liturgie est conseillée.



Prière du matin :

Le chevalier d'Airain met un genou à terre, son épée plantée devant lui, et prie en regardant le soleil se lever, pendant une heure. Au bout de cette heure, si le chevalier veut des sorts, il le demande à Airain par la prière (1-4 sur 1d6)

En fonction de la réussite, le dieu lui donne des sorts cléricaux ou profanes. Il peut aussi bien donner un sort demandé par le chevalier qu'un sort qui lui paraît pertinent. Il peut donner des sorts cléricaux à un niveau au-dessus du chevalier (donner des sorts de niveau 2, mais pas de niveau 3, si le chevalier est de niveau 1). Ces sorts ne sont pas appris par le chevalier, et durent en général jusqu'au coucher du soleil.

L'acier contre la magie :

Un homme en armure complète (cotte à mailles et heaume, ou armure de plates) en fer ou acier, avec une épée en Acier, voit sa résistance magique augmenter de +2.

Tout homme ainsi protégé et qui se trouve à moins de 12 mètres augmente de +.1 la résistance magique de ses compagnons également en armure. La résistance magique totale ainsi augmentée ne peut pas dépasser une valeur de 13.

Prière en commun :

Si plusieurs chevaliers prient ensemble, tout test réussi donne un bonus de +1 aux autres chevalier.

D'après : Pierre Rosenthal
 illustration: Bernard Bittler
 Casus Belli N° 94 de mai 1996

Corrections, compilation, mise en page & page de couverture : Syrinity

Le catalogue de l'ogre moderne AD&D

UNE AIDE DE JEU POUR AD&D

Si votre meneur de jeu a son permis de tuer,
Si, devant vos objets magiques, il dit « jamais plus jamais »,
Si vous voulez vous équiper sans (moon)raker un max,
Si vous aimez les gadgets, faux nez et espions qui mimaient,
Si vous voulez découvrir les Mister Q du mois en essayant
les bottes CAZO de Thomas Cazeaux,
l'étonnant sac de fuite de Umberto Titon-Laneuville,
et les flèches très particulières de Benjamin Testanière,
Bref, Si vos personnages comptent vivre et laisser mourir,
Alors, joueurs, cette rubrique est rien que pour vos yeux!

Où l'on emploie des ruses de "Quioux" :

Il est inutile d'être bardé d'objets magiques lorsqu'on est rusé et bien équipé. «Ne passons pas à côté des choses simples », disaient les ogres Knack & Herta, après avoir abandonné la saucisse de troll pour se lancer dans la vente d'équipement par correspondance. Voici donc un extrait de leur catalogue destiné aux aventuriers, voleurs et espions de tout poil...

- Commençons par les bases : achetez des rations compactées (deux fois moins volumineuses) et profitez de la place gagnée pour utiliser des récipients en métal préservant vos potions et parchemins (bonus aux JdS).

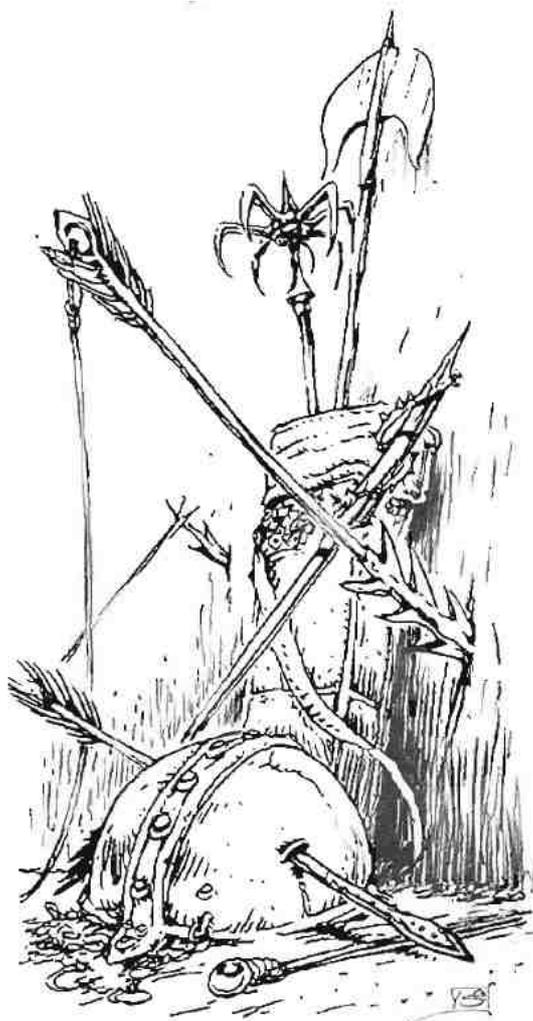
- Soyez discret, mettez des sur chaussures silencieuses en laine sur vos bottes pour étouffer vos pas (bouger en silence +10%). Pour camper, utilisez une couverture de camouflage. avec un côté feuillage et un noir (pour la nuit).

Trompez l'ennemi, faites-vous passer pour un puissant magicien en répandant des fioles de poudres colorées tout en psalmodiant d'inquiétantes litanies. Cachez-vous sous un déguisement intégral (nez de troll, oreilles d'elfe, barbe de nain, pieds de hobbit...), et effrayez l'adversaire grâce à notre trousse de laideur (dentier de vampire, maquillage mort-vivant...).

- Au rayon des faussaires, prenez une fiole d'encre sympathique pour falsifier les documents, ou des fausses runes à coller sur les portes et parchemins, ça fait toujours réfléchir! Enfin, fausse monnaie et gemmes factices permettront de conclure de fructueux marchés.

- Cultivez votre jardin, et mettez des feuilles de pavot dans les boulettes du chien (sort Sommeil), des champignons hallucinogènes dans la soupe des gobelins (sort Confusion), du poil à gratter sur les magiciens (-1 en ThACO et JdS pendant 1 round) du chou-de-Bruzeel pourri au milieu du fortin (sort Nuage puant). Faites de l'élevage : un panier à serpents, quelques insectes ou arachnides venimeux (araignées, guêpes), ou des pigeons voyageurs sont toujours de précieux alliés.

- Anticipez! Du monocle grossissant pour examiner les détails, au rétro miroir monté sur tige coudée, en passant par l'outre d'air pour aller sous l'eau (autonomie 5 mn), les cailloux phosphorescents pour se repérer dans les labyrinthes, ou la perche télescopique (50cm/3m), vous éviterez bien des désagréments.



- Et si tout est perdu. repliez-vous! Un peu de savon noir transforme n'importe quelle surface en patinoire : l'huile donne le même effet, et peut s'enflammer. Sans compter les billes de verre pour faire chuter l'adversaire (DEX - 4 pour ne pas tomber). A moins que vous ne préfériez partir avec éclat... sous un petit feu d'artifices! (sort Pyrotechnique).

Monte carlo, casino royal :

Maitre ? Cette fois j'en suis sûr, il est dans ce casi...

- Hep, toi, t'as une invitation ?

- Yyes... heuu., my nome is Gwond, James Gwond.

- Ho ouais? Celui qu'a dérouté mon boss, séduit sa femme et piqué la chnouff?

Ben c'est pas ton jour, vieux...

Où tronçonner n'est pas jouer :

Les objets du catalogue vous ont permis de taquiner l'adversaire, de le tromper, voire de l'intriguer. C'est bien. Voyons maintenant comment lui péter toutes les dents.

- **Des flèches qui font se tenir à carreau.** Orques et gobelins ricanent doucement devant vos projectiles ordinaires ? Tirez l'une de ces flèches ou carreaux spéciaux, et vos traits d'humour les feront rire jaune... Ainsi, les flèches pénétrantes, grâce à leur puissante tête en aiguille d'acier, peuvent perforer les meilleures armures (toucher +2, dégât -1). Les flèches coupe-jarrets ont une pointe large en forme de demi-cercle qui sectionnent les tendons d'une monture (toucher -8 pour viser et sectionner). Les flèches à pointe brisée se cassent en laissant la pointe dans la plaie, empêchant toute cicatrisation (-1d4PV/heure jusqu'aux soins). La flèche-harpon, munie d'un filin, permet de pêcher et de ramener les prises. La flèche-grappin a une tête dotée de crochets multiples et se prolonge par une corde légère d'une quinzaine de mètres; un gadget idéal pour les monte-en-l'air (toucher -4 pour fixer le grappin). Les flèches à pointe d'argent ou les flèches sacrées imprégnées d'eau bénite sont toujours très utiles contre des loups-garous ou des morts-vivants. Les flèches sifflantes produisent des sons tellement étranges lors de leur passage dans l'air que l'adversaire est effrayé (la cible fait un JdS contre Paralysie ou subit -2 à sa CA contre ce tir). Les flèches enflammées par un chiffon imbibé d'huile infligent plus de dommages (+1d4), et allument des incendies. Les lourdes flèches barbelées entraînent des blessures atroces (portées divisées par 3, dégâts +2). Les flèches de maître fabriquées sur mesure ont une précision extraordinaire (toucher +1, dégâts +1). Enfin, la pointe des fléchettes-surprises est remplacée par une petite bille de verre qui explose au contact de la cible en libérant son contenu : gaz empoisonné, poudre du Riant Urticaire...

- **L'épée-tronçonneuse.** Les Barbares déchaînés en herbe vont être ravis par cette invention des armuriers nains Glabre & Déquerre : une volumineuse épée à bordure dentelée mue par un système de rouages et ressorts! Les dégâts sont considérables (2d10), mais la précision relative (toucher -2, enrayée 1d6 rd sur 1 naturel).

- **Le Mage-gnome 44.** C'est au bout du quarante-quatrième essai que le Collège des mages gnomes parvint enfin à mettre au point cet étonnant engin. Croisement entre une arbalète et un pistolet à poudre. Le Mag'44 est une arme de poing propulsant un carreau ordinaire à très grande vitesse (1 att/rd, dégâts 1d6+3). Sa technique reste malheureusement imparfaite (5% d'exploser à chaque utilisation, -2d6 au porteur).

- **Le Touche-pas-à-mon-pom'.** Grâce à cet ingénieux mécanisme, quiconque tente de dérober votre arme est piqué par un dard empoisonné dissimulé dans le pommeau. Un discret bouton de sûreté empêche le dard de jaillir. Le mécanisme peut être monté sur le pommeau de n'importe quelle épée, dague, ou sur le manche d'une hache.

- **La flambée à l'arme artiakh.** Les indigènes du peuple Aniakh produisent une poix spéciale qui, une fois badigeonnée sur leurs armes, peut être enflammée très rapidement. Toute épée, hache, dague, est ainsi transformée pour quelques minutes en véritable lame de feu (dégâts +1d4, durée 1d6 rds).

Miami, Floride

« Allô, Maitre ? V'ai affronté les tueurs fous, les marais, les valligators, mais V'ai réuffi. Ve fuis au bord d'une piscine et... f'est curieux, ve vous entends très bien... »

- C'est normal, tu es revenu au point de départ, je suis à côté de toi. Que dit ton indicateur? Tiens, James serait cet homme au pistolet, allongé sur la plage là-bas? Va voir ce qu'il fou, veux-tu... »

Où l'homme au pistolet dort

Vous en voulez encore? Voici, en exclusivité, nos plus incroyables spécialités.

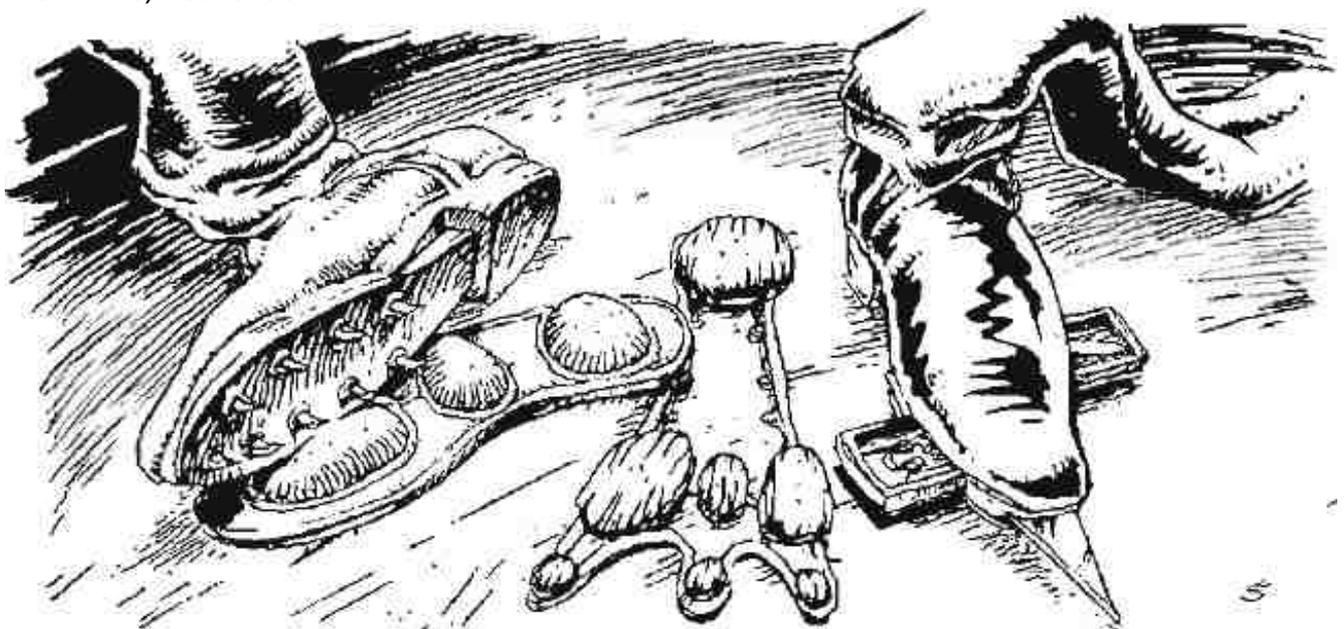
- **Le poing de Pandore.** L'épée vous ennuie, le marteau vous casse les pieds, la lame de rasoir vous barbe? Essayez donc un poing de Pandore... Cette nouvelle catégorie d'arme se présente sous la forme d'un brassard de métal couvrant l'avant-bras. Sur sa face supérieure court un tube épais comme un goulot de bouteille. L'arrière du tube contient un puissant ressort, tandis que l'avant accueille un projectile au choix : dard, carreau, insecte venimeux, capsules en verre... Au repos, le poing de Pandore est facilement dissimulable sous un vêtement. En combat, il faut pointer le bras pour viser et actionner le ressort avec l'autre main le tube s'ouvre brutalement et la cible est foudroyée par un projectile inattendu! (1 att/rd, portée 3/6/9 m, 1 rd pour recharger). Malgré son prix élevé, le poing de Pandore est une arme répandue. Les Assassins tsiins projettent des capsules de verre contenant du lotus noir aux vapeurs mortelles. Les Nomades bleus se transmettent de père en fils leurs formidables poings de cuivre ciselés, comportant chacun trois tubes de lancement. Dans la Cité d'Airain, les maîtres insectiers règlent les meurtres comme les duels : à coups de scorpions, de mantes venimeuses et de guêpes noires! Et on raconte que certains voleurs de Samarande projettent aussi des carreaux-grappins, afin de se balancer d'un toit à l'autre tels des hommes-araignées!

- **Les bottes à système CASO** (Combiné d'Accessoires et Semelles Originales). Développées et approuvées par de grandes marques d'aventure (Tomb of Horrors, La Campagne impériale), ces chaussettes en cuir de wyvern doublé allient solidité et légèreté. Montées à la main, elles existent en de nombreux coloris pour marier l'efficacité au bon goût. Chaque paire est équipée du système CASO:

- Directement sous la voûte plantaire, une épaisseur de bois dissimule trois mini tiroirs permettant de ranger une lime, un passe-partout, un compartiment « sent-bon » avec pétales de rose, etc. Le tiroir frontal peut être remplacé par une lame rétractile (1d4PV).

- En dessous se trouve notre fameux support pour semelles interchangeables. Citons les classiques semelles cloutées, indispensables sur sol glissant, et redoutables sur les postérieurs hostiles (1d4+1PV). Les pratiques semelles antibruit : ne réveillez plus le monstre qui dort, égorgez-le en silence (Bouger en silence +15%). Les inimitables semelles adhésives. pour les as de la voltige (Grimper +10%). Les semelles de sept lieues, équipées de puissants ressorts pour sauter au-dessus des problèmes (saut normal doublé sur un jet de DEX-4). Et enfin les semelles monstrueuses, qui laissent des empreintes de créatures diverses.

Vous n'êtes pas encore convaincu? Sachez que nos bottes peuvent être personnalisées grâce à notre liste de gemmes fantaisie ou parfums exotiques. La gravure de vos initiales est gratuite... alors n'hésitez plus : la bonne occase, c'est CASO!



- **Le sac de fuite.** il était une fois un habile hobbit nommé Skâs. Élu légat de sa communauté, il était las de ses responsabilités. Aussi décida-t-il de mener une double vie: administrateur le jour, il devenait chaque nuit le Faucon, un voleur audacieux. Le Faucon était réputé insaisissable, et pour cause: ne pouvant compter sur ses courtes jambes, le hobbit avait conçu un ingénieux système pour semer ses poursuivants : le sac de fuite. L'objet se présente comme un petit sac à dos doté de nombreuses poches que l'on peut ouvrir en tirant sur des cordelettes. Chacune des poches contient des surprises pour les poursuivants une flasque d'huile glissante, une bouteille pleine de frelons de Milirgh, un nuage de poil à gratter, des grenouilles sauteuses des marais de Xzii, une centaine de billes en verre, du baume collant à prise rapide, un petit modèle de parachute (utile pour sauter d'un toit), etc. Son sac de fuite rendit le Faucon très célèbre, au point que l'invention de Skâs le Légat soit copiée par de nombreux cambrioleurs et autres tire-laine. Moralité, les voleurs actuels lui rendent encore hommage; et lorsqu'ils utilisent leur sac de fuite pour fausser compagnie à des poursuivants, c'est toujours en criant le désormais célèbre: « Salut Légat Faucon Skâs! »



Article	Prix unité	Obtention
Billes de verre	5 po	A (cent.)
Bottes CASO	1400 po	E
Champignons hallucinogènes	750 po	C
Choux-de-Brûzeel	110 po	B
Cailloux phosphorescents	12 po	A (douz.)
Couverture de camouflage	15 po	A
Déguisement intégral	300 po	B
Encre sympathique	10 po	B
Épée-tronçonneuse	100 po	E
Fausse runes	15 po	B (doux.)
Fausse monnaie/gemmes	1/10e du prix	B
Feuilles de pavot	250 po	B
Feu d'artifices	600 po	B
Flambée à l'arme aniakh	350 po	D
Flèche barbelée	12 po	C (douz.)
Flèche coupe-jarret	6 po	C (douz.)
Flèche-grappin	250 po	C (une)
Flèche-harpon	35 po	D (une)
Flèche inflammable	2 po	A (douz.)
Flèche de maître	250 po	C (douz.)
Flèche pénétrante	12 po	C (douz.)
Flèche à pointe d'argent	15 po	C (douz.)
Flèche à pointe brisée	6 po	A (douz.)
Flèche sacrée	120 po	D (douz.)
Flèche sifflante	72 po	D (douz.)
Fléchette-surprise	500 po	C (une)
Insecte venimeux	100 po	B
Mage-gnome 44	650 po	E
Monocle grossissant	20 po	A
Outre d'air	15 po	A
Panier à serpents	300 po	B
Perche télescopique	30 po	A

Pigeons voyageurs	100 po	A
Poil à gratter	1 po	A
Poing de Pandore	800 po	D
Poudres colorées	12 po	A
Ration compactée	10 po	A
Récipient en métal	10 po	A
Rétro miroir	25 po	A
Savon noir	5 po	A
Sur chaussures silencieuses	60 po	A
Sac de fuite	2300 po	D
Touche-pas-à-mon-pom'	320 po	D
Trousse de laideur	100 po	B

Obtention

A : Article légal, facile à obtenir chez un marchand compétent.

B : Article illégale, disponible ne 1 ou 2 jours chez un bon recéleur.

C : Article rare, obtenu en 3 à 10 jours chez un professionnel aguerri.

D : Article exceptionnel, disponible en 10 à 30 jours chez un spécialiste de haut niveau.

E : Article unique demandant 1 à 2 mois de fabrication chez un maître de grande renommée.

Clinique transuniverselle.

« Mon cher Gwô,, James s'excuse d'avoir débranché son bip pour se reposer. Quant à avoir miné le périmètre autour du parasol, c'est une vieille habitude, tu comprends... Allez, tu as quand même gagné une médaille. Alors, je la plante dans quel plâtre ? Réponds-moi... bouge un orteil, au moins... »

Patrick Bousquet & Christophe Debien

illustration: Thierry Ségur

Casus Belli N° 94 de mai 1996

Illustration de couverture : Babahoud par Jahal

Corrections, compilation, mise en page & page de couverture : Syrinity

DnD 2016