

PLAGUES

Version Friendly Printer

Crédits

Crédits

Écriture, conception du monde et mise en page

Benoît "Vous ne m'aurez jamais vivant !" Attinost

Illustration, conseils, excuses diverses et courses de lapins blancs

Anne Rouvin labeletteu-at-hotmail.com

Bertrand Bès bes.bertrand-at-wanadoo.fr

Benoît Attinost (un peu et en amateur hein) agentbenito-at-yahoo.fr

Couverture

Bertrand Bès

Remerciements

Monsieur **Romero George** pour sa vie et presque toute son œuvre. **Doudou** "Des bonus pairs je te dis !", pour ses conseils techniques, **Olivier** "Tu ne ferais pas les Sauvegardes au hasard ?" **Fanton** pour la même chose, **Brand** parce que c'est un gars sympa, **Bertrand** "Je suis pas certain" **Bès**, **Anne** "promis demain" **Rouvin**, à la **Gnomes Inc.**, à **Ingrid** et à **vous**, qui venez d'acheter ce fichier (en espérant qu'il vous plaira).

Un coup de pub à mes fournisseurs de théine et de caféine pour les longues nuits de travail : www.vert-tiges.com

Mentions légales

Basé sur les règles originales de *Dungeons & Dragons*®, conçues par E. Gary Gigax et Dave Arneson, et sur le nouveau jeu *Dungeons & Dragons*®, conçu par Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Richard Baker et Peter Adkison. Le *Manuel des Joueurs*, le *Guide du Maître (GdM)* et le *Manuel des Monstres (MdM)*, sont des produits Wizards of the Coast, traduits par Asmodée. *Dungeons & Dragons*® et Wizards of the Coast® sont des Marques Déposées par Wizards of the Coast.

d20 system et le logo d20 system sont des marques déposées par Wizards of the Coast.

Plagues est un univers protégé (textes et dessins) sous licence Elysium Games. Toute reproduction est interdite, sous tous les formats, y compris électroniques. Il ne contient aucun Open Game Content. Malédictionn diverses assurées contre les copieurs et les pirates (jusqu'à la troisième génération et plus si on a le temps).



Avant-propos

Sommaire

0. Introduction/historique	4
0.1. Linn	4
0.2. Présentation du monde	4
1. Le personnage	7
1.0. Jamil	7
1.1. Les caractéristiques	7
1.2. Les races	7
1.3. Les classes de personnage	9
<i>Table 1-1. Le Sage</i>	14
2. Le monde de <i>Plagues</i>	17
2.0. Octavio	17
2.1. Données générales	17
2.2. Géographie de l'aventure	18
2.3. L'empire du nord	20
3. L'aventure	28
3.0. Logos et Nafia	29
3.1. Extérieur	29
3.2. Les havres	33
3.3. Les nécropoles	40
4. Scénarios	50
4.1. " <i>Parce que les fleurs, c'est périssable...</i> "	50
4.2. Danse avec les morts	55

Avant-propos

Plagues est une expérience. Une expérience pour nous, puisque ce livret est la première production du studio **Elysium Games**. En fonction de son succès, nous la renouvellerons ou bien nous chercherons d'autres alternatives.

Une expérience pour vous, puisque nous vous proposons de jouer dans un cadre qui mélange deux genres qui nous tiennent à cœur : la Fantasy classique et les univers post-apocalyptiques remplis de morts-vivants.

Le choix du système D20 n'est pas innocent. Outre sa souplesse et sa diffusion, le D20 offre les bases idéales pour développer un setting comme *Plagues*. Pour l'utiliser, vous aurez besoin du triptyque *Manuel des Joueurs*, *GdM* et *MdM*. Nous n'avons pas le droit d'en parler mais deux manuels peuvent vous être bien utiles. Le premier est *Grand* et traite des *Psioniques*. Le second évoque des univers *planaires*. Les deux seront des sources d'inspiration de qualité pour vos campagnes (dans *Plagues* ou ailleurs). Tout comme les ouvrages mentionnés plus haut, ils sont édités par Wizards of the Coast et traduits par Asmodée.

Ce petit cadre de campagne est dédié à tous les fans de Tolkien, Fulci, Romero ou Carpenter.

Bienvenue, donc, dans le monde d'Ordann. Apprenez à y vivre, survivre et si vous avez de la chance... à y mourir...

Elysium Games © 2005

0.2. Présentation du monde

0. Introduction/historique

0.1. Linn

Jour gris, automne présumé de l'année 542, mine du gouffre d'Askell

Linn bougea légèrement la main pour attirer l'attention de son compagnon d'exploration. L'elfe hocha la tête pour indiquer qu'il avait bien noté les mouvements en contrebas. Ses yeux fatigués scrutaient l'obscurité. Ils brillaient légèrement entre les replis de son kéfir gris. La jeune voleuse ajusta ses binocles et compta au moins une bonne dizaine de nains. Des mineurs sans doute. Deux d'entre eux erraient sans but, alors que le reste de la troupe piochait dans les parois, sans conviction aucune. Leurs mouvements étaient lents. Très lents. Trop lents. Dans un coin, les restes d'un squelette ne laissaient aucun doute concernant la nature des créatures. Des morts-vivants. Le sifflement de l'elfe la fit sursauter.

"Ils sont trop nombreux. Ceux-là ne sont que des ouvriers dont la tâche est terminée. Le reste de la troupe doit travailler plus bas dans la roche et celui qui les domine doit sans doute récupérer les pierres toutes les semaines."

Linn regarda le guerrier. C'est la première fois qu'il parlait autant sans souffrir. Sa voix était flûtée par les tumeurs qui lui rongeaient les poumons, mais il restait une certaine grâce dans sa façon de s'exprimer. Il glissa doucement en arrière, soulevant quelques volutes de poussière.

Elle acquiesça. Ils n'avaient plus rien à faire ici. C'est lorsqu'elle quitta son observatoire qu'elle découvrit la tache de sang à l'endroit même où se trouvait l'elfe. Elle n'eut pas le temps d'en faire la remarque, que la mâchoire d'un nain se refermait à quelques centimètres de son visage. La "non mort" n'était pas loin...

0.2. Présentation du monde

Ordann était un plan Matériel comme les autres.

L'unique continent de ce monde magique et spirituel était secoué par les guerres des Hordes et des empires, par la magie et la foi. Sous l'œil impassible des dieux, des civilisations y grandirent et y disparurent. Nains, elfes, humains, halfelins et gnomes y combattaient les clans d'orques, de gobelins ou d'infernaux magiciens. Les dragons croquaient les impétueux et les géants gardaient leurs hautes montagnes.

Selon le dernier calendrier connu de la capitale flottante, nous commençons l'année 407 de l'ère de Cassiat. L'hiver était rude, les Hordes ravageaient un empire du nord déliquescant, mais cette invasion n'était sans doute pas la dernière de l'Histoire de cette partie du continent.

Les Sages de la Tour (voir plus bas) ont tendance à penser que l'homme, les orques et leurs cousins croyaient que rien ne pouvait remettre en cause l'équilibre de leur monde. Ils guerroyaient, chantaient des sagas, mangeaient et festoyaient au gré des siècles, oubliant peu à peu les dieux (ou ne les voyant que comme un moyen d'utiliser la magie divine).

On ne sait pas vraiment quand a commencé la première pandémie. Mais ce qui est certain, c'est qu'un froid matin d'hiver, les temples de tous les pays, de tous les dieux et de tous les alignements restèrent fermés. Plus aucun prêtre, shaman ou adorateur du démon ne pouvait entrer en contact avec son maître. Les armures des paladins étaient ternies, l'eau bénite prenait une couleur verdâtre et les cloches des temples sonnaient faux. Certains lanceurs de sorts, eux, remarquèrent que toute magie passant par un autre plan (téléportation, par exemple) ne fonctionnait plus. Les Portails étaient fermés et que cela soit par le rêve ou par la désincorporation, il était impossible d'entrer ou de quitter le monde d'Ordann.

C'est à cette période que les rumeurs d'une invasion de morts-vivants

0.2. Présentation du monde

enflèrent dans l'empire du nord. L'empereur Lucius, trop occupé par les luttes intestines de la capitale flottante, estima que les Hordes avaient probablement passé une alliance de plus avec des nécromanciens ou des diables des plans infernaux. Rien n'était plus faux. Les Hordes étaient elles-mêmes attaquées par ce qu'on appelle maintenant la première pandémie. Les âmes des morts, bloquées sur le plan Matériel, ne quittaient plus les cadavres. Pire, folles de haine, elles les animaient afin de répandre la "non mort" partout autour d'elle. Une simple morsure suffisait (et suffit encore) pour être rapidement transformé en mort-vivant. Et ceux qui ne se transformaient pas rapidement étaient dévorés. Lorsque la première pandémie sortit des frontières de l'empire du nord, il était déjà trop tard. Parmi les réfugiés arrivant en masse à la capitale, certains étaient infectés et l'histoire dit que la ville sur pilotis fut anéantie en une journée et une nuit. Aucun prêtre ne fut capable de contrer la marée putride, puisque les dieux avaient détourné leur regard de ce plan. Le premier régiment de cavalerie paladine fut submergé à la passe du Goliath et les alliances d'antan furent oubliées lorsque les cités naines fermèrent (trop tard pour certaines) leurs portes et que les elfes se réfugièrent dans leurs sombres forêts. En moins d'un mois, le continent était peuplé de morts-vivants en quête de viande humanoïde fraîche. L'empire du nord n'était pas le seul touché et les rares messagers apportaient les mêmes nouvelles de tous les pays connus (ou inconnus jusque-là). Personne ne chercha à savoir ce que les Hordes devinrent sur le moment, mais il apparaît que les races à peau verte subirent les mêmes dégâts.

Quelques poches de résistance, appelées les havres, réussirent à repousser les vagues putrides. Les havres sont, depuis, en état de siège et prennent des formes très variées en fonction de leur emplacement et de leurs habitants.

C'est en 408 que la seconde pandémie toucha le monde. Un matin, le soleil brilla moins qu'à l'habitude. Il avait la luminosité terne des jours d'hiver, certes, mais ses rayons semblaient affadir les couleurs. Au second jour de l'ère du Soleil Terne, une neige de cendre légèrement chaude tomba sur Ordann. Elle n'était pas

empoisonnée, mais toxique. Les montagnes, les forêts et les campagnes furent alors couvertes d'un manteau gris. La cendre continue à tomber depuis, aléatoirement, sans suivre la logique des saisons ou des climats. Les animaux et créatures monstrueuses, jusque-là épargnés, dépérissent lentement, se couvrant de plaies purulentes. Les dragons disparurent dans leurs grottes et s'endormirent sur leurs trésors. Les havres les moins protégés tombèrent, eux aussi, touchés par les maladies (les mourants étant jetés par-dessus les remparts avant qu'ils n'entrent dans la non mort).

Pendant la seconde pandémie (408-488), apparurent l'infection, l'organisation et les Sages.

Inspirations

Voici quelques sources qui pourront donner des idées d'ambiance au MJ.

- L'œuvre de George Romero : **Night, Dawn, Day** et **Land of the Dead**.
- Les zombies en général (de Danny Boyle à Fulci en passant par Carpenter).
- **Dark Earth** (édité chez Multisim).
- **Deadlands** (traduit par Multisim).
- **Dead Can Dance** (tous les albums).
- **Qntal** (tous les albums).

Certaines races humanoïdes disparurent presque totalement et les plus durables s'affaiblirent. Les races mi-hommes mi-bêtes comme les centaures ou les sirènes, furent, elles aussi, anéanties. Les elfes commencèrent à vieillir et à mourir de tumeurs, alors que les nains observèrent un phénomène de calcification, puis de minéralisation, les immobilisant peu à peu. Gnômes et halfelins virent leur nombre décroître rapidement. Les rares survivants de ces races sont touchés par ce qu'ils appellent la "mélancolie terne", une sorte de dépression qui les pousse au suicide. Les races gobelinoïdes furent décimées par des guerres sanguinaires, car l'infection provoquait chez eux une folie furieuse, les poussant à des actes

0.2. Présentation du monde

de violence extrêmes (sans parler des morts qui se relevaient presque aussitôt). Depuis le début de l'ère du Soleil Terne, le monde d'Ordann se nécrose.

Le second phénomène a été appelé "l'organisation". En effet, la première pandémie transformait les morts en morts-vivants sanguinaires, tout juste plus intelligents que des bêtes sauvages. Aucun n'était capable d'utiliser des objets, des armes et la magie. Mais, sans qu'on puisse l'expliquer, un semblant de hiérarchie s'est mis en place. De simples morts-vivants infectieux, certaines créatures se sont différenciées, allant du zombie classique à la liche en passant par le squelette ou le vampire. Avec le temps, il est apparu que la puissance du mort-vivant était fonction de la puissance de la créature, avant d'être touchée par la non mort. Cette hiérarchisation ne semblait pas avoir de logique sur le moment. À cette époque, personne n'était vraiment capable de dire qui décidait du statut d'une créature après sa non mort et, surtout, qui était à la tête de ces armées. D'ailleurs, parmi les morts-vivants doués de parole, aucun n'était capable de dire qui il servait. Pire, les rescapés du havre de Pestalianne affirmèrent avoir été témoins de la destruction de leur cité par la dracoliche la plus grande que l'histoire ait connue...

Enfin, c'est pendant cette période de troubles spirituels que les Sages firent leur apparition dans les havres. Au début, simples prêcheurs appelants à la rédemption, ils sauvèrent des vies grâce à des miracles et apportèrent des réponses mystiques aux populations terrifiées. En quelques années, les Sages endossèrent un rôle de guide spirituel chez les humains, rejetant les autres races humanoïdes, dénonçant les anciennes coutumes religieuses comme hérétiques et recrutant certains enfants capables de faire, comme eux, des miracles, sans passer par la magie divine. D'un côté, ils apportèrent un certain réconfort et une certaine sécurité dans les havres. D'un autre, leur apparition renforça les animosités entre les races anciennement alliées. Rapidement, leurs lois, leur dogme et leurs bûchers régirent la vie au quotidien, parfois au détriment des populations que les Sages étaient censés aider. Certains havres rejetèrent ces inquisiteurs illuminés, se voyant immédiatement traités d'hérétiques et

combattus plus vivement encore que les morts-vivants eux-mêmes.

C'est au terme de l'ère du Soleil Terne que la dernière pandémie en date s'est déclenchée. Elle ne touche plus les humanoïdes et les animaux, mais les végétaux et les minéraux. La neige cendrée grisant le soleil terne, et atténuant les saisons au point de les faire disparaître presque totalement, les plantes se sont mises à dépérir doucement. Les feuilles tombées à l'automne se sont faites rares au printemps. Les havres pouvant se permettre la culture de la terre connurent à leur tour la famine qui ravageait le reste du monde. Sous le ciel terne, il n'était plus possible de voir les étoiles et les lunes. Les métaux, déjà ternis, se mirent à rouiller. Les pierres précieuses, bizarrement, sont les seuls minéraux à avoir gardé leur couleur. Leur valeur n'en est que plus grande (voir plus bas). Elles remplacèrent l'or durant la troisième pandémie (488-542, le présent).

Autre phénomène constaté durant cette période (et encore maintenant), certains morts-vivants inférieurs (les grignoteurs), se mirent à gratter la roche friable à créer ce que les survivants des havres appellent les nécropoles. On dit aussi que sous le Soleil Terne, les nécropoles émergent doucement des cendres et qu'elles ne seraient en fait que l'ossature d'Ordann. À ce jour, des explorateurs revenant des plaines de l'ouest disent avoir vu une nécropole géante trois fois grande comme ce que fut la capitale flottante. Qui dirige cette cité ? Pourquoi ? Même les Sages ne peuvent répondre à cette question.

1. Le personnages

1. Le personnage

1.0. Jamil

Jamil s'enfonça dans les ténèbres et se figea. La garde du havre du Pont d'Argent n'était pas connue pour sa délicatesse. Le pilleur de tombes connaissait la peine encourue pour avoir visité l'ancienne cité franche de Kaast. Son receleur habituel avait été précipité dans le gouffre la veille. À présent, les soldats cherchaient ses fournisseurs. La fille du vieux filou avait du donner tous les noms possibles et imaginables entre les mains des Sages. Jamil ne pouvait pas le lui reprocher. Ces derniers pouvaient la faire parler des heures entières, sans même la toucher. Le pouvoir de la peur. Au mieux, elle aurait l'assurance d'être décapitée, au pire, elle connaîtrait le sort de son père et viendrait augmenter les armées de morts-vivants. Lorsque l'idée traversa l'esprit du voleur, il s'enfonça un peu plus dans son petit recoin.

L'univers de *Plagues* peut-être considéré comme du médiéval fantastique post-apocalyptique. Les personnages sont des survivants. Ils voyagent de havre en havre et se battent plus souvent pour leur vie que pour l'or. Les aventures qu'ils peuvent vivre en Ordann sont donc plutôt urbaines ou en milieu très hostile (ce qui parfois revient à la même chose). La vie est plus dure, la "non mort" guète l'imprudent à tous les coins de rue et la société des havres s'en ressent. Outre les fanatiques religieux, les PJ devront composer avec des profiteurs, des rebelles, des hérétiques, des passéistes et même des collaborateurs. Comme souvent dans un monde en proie au chaos, le danger ne vient pas de l'extérieur, mais du voisin, du frère ou de l'ami.

Lors de la création du personnage, le joueur devra prendre en compte le fait que les faibles vont rapidement rejoindre les armées de morts-vivants. Les règles qui suivent permettent de créer des aventuriers évoluant dans le cadre de campagne de *Plagues*.

1.1. Les caractéristiques

Elles sont identiques en tout point à celles indiquées dans le *Manuel du Joueur*. Elles évoluent de la même manière et les pertes temporaires dans les caractéristiques sont gérées de façon habituelle.

1.2. Les races

Les grandes races humanoïdes de l'univers de *Plagues* ont rapidement évolué au cours des trois pandémies. Si un joueur désire jouer une race non décrite ici (orque ou drow, par exemple), le MJ devra l'adapter aux conditions plus rigoureuses de ce monde ou refuser en considérant que les races les plus faibles ont disparu (ou n'existent pas sur Ordann).

1.2.1. Les humains

Malgré la cendre qui pourrit tout, les pandémies et la vie très difficile des havres, les humains sont ceux qui s'en sortent le mieux. Ils n'ont pas de modificateurs raciaux particuliers.

Par contre, à la création, le joueur devra choisir un alignement comportant le terme neutre (neutre bon, loyal neutre, neutre, etc.). Il ne peut choisir une religion autre que celle des Sages, s'il en choisit une (voir plus bas).

1.2.2. Les demi-elfes

Les demi-elfes sont souvent vus comme des traîtres à la solde des elfes. On leur fait payer l'isolationnisme dont les elfes font preuve vis-à-vis des autres races, en interdisant l'accès à leurs forêts. De plus, ils ont les mêmes symptômes de dépérissement que les elfes. La maladie des elfes n'est pas transmissible aux autres races, mais provoque un rejet instinctif de la part des autres humanoïdes. Tout comme les demi-orkes, les demi-elfes ont la malchance de subir les désavantages des deux races. Leurs traits sont marqués par la maladie et leurs yeux perdent leur couleur verte pour devenir vitreux. Ils vieillissent comme des

1.2. Les races

humains normaux. À l'instar des elfes, ils dépérissent et développent des tumeurs cancéreuses (voir l'encadré. Le dépérissement et la calcification).

Un tel personnage ne peut choisir qu'un alignement comportant le terme neutre et ne peut choisir une religion autre que celle des Sages (même s'il ne sera jamais accepté dans un temple du fait de son sang elfe).

De plus, il perd le bonus de +2 aux tests de Diplomatie et de Renseignements et subit un malus racial de -2 à tous les jets de Vigueur.

Les autres particularités raciales restent les mêmes.

1.2.3. Les demi-orques

Les demi-orques sont considérés avec énormément de suspicion par les autres humanoïdes, car une part de leur sang peut bouillir au point qu'ils entrent dans une rage folle. Il n'est pas rare qu'on leur interdise l'accès de certains havres. Les Sages les refusent dans leurs temples prétextant que leurs cousins orques vénèrent des dieux hérétiques. Jouer un demi-orque est un danger permanent à la fois pour le personnage, mais aussi pour ses compagnons.

Un tel personnage ne peut choisir pas un alignement comportant le terme Loyal ou Bon (il peut être neutre, neutre mauvais, chaotique neutre, chaotique mauvais).

Son malus racial de Charisme est de -4, mais il acquiert un bonus racial à la Constitution de +2. Il a un malus racial aux jets de Volonté de -2. Si ce jet de sauvegarde est un échec, il doit immédiatement en réussir un autre (DD 10 + la marge d'échec du premier jet) ou entrer dans une rage folle et sanguinaire. Si c'est le cas, il attaquera la cible la plus proche de lui (amie ou ennemie) et s'acharnera dessus pendant 1d6+1 rounds, même si cette dernière est morte ou tente de fuir.

Les orques vénèrent encore le dieu totémique de la guerre, Kadrach, mais tout comme les autres dieux, il ne répond plus aux prières des prêtres. Si un joueur choisit cette religion, il n'en tirera aucun avantage. Les temples des Sages sont strictement interdits aux demi-orques.

1.2.4. Les gnomes et halfelins

Ces deux races ont presque totalement disparu. Dans les havres, ils sont parfois considérés comme des bouches inutiles et dans certains cas, on leur fait payer le double du prix pour la nourriture et le gîte. Les rares illusionnistes gnomes sont très mal vus (car efficaces que sur des vivants et donc dangereux), alors que les halfelins sont traités comme de la vermine. Les Sages n'hésitent pas à chasser hors des havres un illusionniste reconnu ou un roublard halfelin. Si un joueur décide d'incarner un tel personnage, il devra utiliser les particularités raciales normales, mais ajouter un malus racial de -2 au Charisme et les halfelins perdent leur bonus racial de +1 à tous les jets de sauvegarde. Ils ne peuvent être que neutres et personne ne s'occupe de savoir quelle est leur religion (ils n'ont plus de société permettant de se réclamer d'une religion). Ils vivent le plus souvent dans les décharges ou les faubourgs des havres (donc hors des murs).

Tous les gnomes et les halfelins sont touchés par la "mélancolie terne" qui leur interdit l'usage de compétences artistiques ou de faire la fête. Leur durée de vie est divisée de moitié et se conclut souvent par une dépression et un suicide. À chaque passage de niveau, le personnage doit réussir un jet de Volonté (DD 10 + niveau) ou chercher à mettre fin à ses jours le plus rapidement possible. Si on l'en empêche pendant 1D6 jours, il renonce au suicide, mais à son prochain passage de niveau le DD sera de 11 + niveau.

1.2.5. Les elfes

Lors de la première pandémie, les elfes se sont réfugiés et cloîtrés dans leurs forêts, interdisant aux fuyards d'y entrer ou d'y rester sous peine de non mort. Cet isolationnisme fut perçu par les autres races comme une trahison. Mais tout comme les villes humaines, les forêts furent ravagées par les mortsvivants infectieux et les havres elfiques sont aussi secrets que peu nombreux. Les autres races considèrent les elfes comme des égoïstes qui ne sortent des

1.2. Les races

forêts que par intérêt. Dans certaines régions, ils sont même pourchassés et jetés en pâture aux morts-vivants. Non seulement, ils vieillissent comme des humains, mais en plus, leurs yeux perdent leur couleur (ils deviennent vitreux, mais restent toujours aussi perçants).

L'elfe peut choisir librement son alignement. L'entrée des temples des Sages lui est interdite et il n'a plus de religion (s'il en avait une).

Il a un malus racial de -2 aux tests de Diplomatie et de Renseignements et subit un malus racial de -2 à tous les jets de Vigueur. Son malus racial à la Constitution n'est pas de -3 mais -4.

Il est sujet au dépérissement.

1.2.6. Les nains

Les nains cherchèrent à fermer les portes de leurs cités souterraines, mais la première pandémie les frappa avec autant de violence que les autres races. Heureusement pour eux, leur constitution plus forte leur permit de repousser certaines vagues de morts-vivants et de créer des havres fortifiés impenables. Pourtant, la calcification a transformé ces places fortes en tombeaux silencieux. Les rares voyageurs qu'ils acceptent (troquant leurs pierres colorées contre de la nourriture) ne restent pas longtemps sous les montagnes, car ils ont l'impression qu'elles ressemblent de plus en plus aux nécropoles qui émergent un peu partout. La calcification des nains fait peur aux autres races humanoïdes et leurs grands moments de silence sont parfois interprétés comme un refus ou du mépris.

Les particularités raciales ne changent pas, sauf concernant les points suivants. Les nains ont +4 en Constitution à la place de +2, mais -2 en Intelligence et -2 en Dextérité. Leur durée moyenne de vie reste inchangée, mais la minéralisation les transforme en pierre au bout de 80 ans de la maladie (les premiers symptômes sont apparus en 408). La vitesse de déplacement est de 4,5 mètres au sol. Le bonus racial lié à la Connaissance de la pierre est de +4 au lieu de +2.

Par contre, ils souffrent d'un malus de -2 à la CA et de -1 aux tests d'attaque au corps à corps (à cause de leur lenteur). Ils perdent leur bonus de +1 aux jets

d'attaque contre les orques et les races goblinoïdes (la calcification amenuise leur haine).

Le dépérissement et la calcification

Les elfes dépérissent et les nains perdent de leur mobilité.

- Le dépérissement crée des tumeurs dans les organes des elfes (les poumons, l'estomac ou le cerveau). Ils sont rongés de l'intérieur. Leurs traits fins sont tirés et leur peau est cendreuse au point que certains Sages prêchent qu'ils se transforment en morts-vivants naturellement et que par conséquent, ils sont hérétiques. Les elfes parlent peu, car la moindre respiration est douloureuse et sifflante. Le dépérissement leur inflige un malus de -2 à leurs jets de Vigueur mais le MJ est libre d'augmenter ou de réduire ce malus en fonction de l'avancement de la maladie.

Lorsqu'un elfe succombe au dépérissement, son corps se transforme en gisant de cendre que le vent disperse. Son matériel est intact.

- La calcification est la première forme d'une maladie que les habitants d'Ordann appellent la minéralisation. Les nains perdent de leur mobilité et de leur rapidité, mais gagnent en Constitution. Le cerveau est plus lent, mais plus résistant. Les rares magiciens nains ont été les premières victimes de la calcification. Ils ne pouvaient plus lancer certains sorts en action gratuite (il leur fallait 1 round). Les victimes de cette maladie ont les traits plus carrés, peuvent rester immobiles pendant des heures et sont courbaturées. Leur peau peut aussi se fendiller et s'effriter. Lorsqu'un nain succombe à la minéralisation, il se transforme en statue, puis s'effrite, laissant son matériel sur un petit tas de poussière.

1.3. Les classes de personnage

Dans un univers comme celui de *Plagues*, certaines classes n'existent presque plus et d'autres apparaissent. Face aux pandémies, les structures de la société évoluent.

1.3. Les classes de personnage

1.3.1. Le barbare

Cette classe ne subit aucune modification, si ce n'est qu'il ne peut adopter aucune religion. Les Sages acceptent de louer leurs services, mais ont du mal à gérer ces fougueux personnages (trop libres d'esprit pour obéir au dogme).

Le barbare reste une classe rare, car les morts-vivants ont décimé de nombreux clans trop désorganisés pour les repousser. En général, il s'agit d'un survivant qui vend sa brutalité au plus offrant et qui passe le reste du temps à profiter de sa courte vie dans les bouges les plus infâmes.

1.3.2. Le barde

Il n'existe presque plus de barde en Ordann. En effet, plus personne ne semble être sensible à l'art et, comme pour les illusionnistes, les bardes ne sont efficaces que contre les vivants. On s'en méfie donc au point de les interdire dans certains havres. Les Sages offrent la rédemption à certains d'entre eux pour qu'ils organisent des chœurs sacrés destinés à appeler les fidèles. La musique profane et les sagas ont presque totalement disparu au profit de la musique sacrée. Il est d'ailleurs interdit aux bardes d'utiliser leur musique (et les effets magiques liés) hors d'une cérémonie ou d'un acte religieux. Cette faute est punissable de bannissement ou même de bûcher en cas de récidive.

1.3.3. Le druide

Les druides ont été presque totalement décimés. Ils sont PNJ plutôt que PJ. Si un joueur veut vraiment en incarner un, il devra réaliser que tous les sorts divins des druides ne fonctionnent plus du tout et qu'il n'est plus possible d'avoir un compagnon animal.

1.3.4. L'ensorceleur

Cette classe de personnage ne change pas, mais certains sorts dans ses listes ne fonctionnent plus (tous les sorts impliquant un passage d'un plan à un autre, par exemple).

1.3.4. Le guerrier

Cette classe ne change pas, au contraire. Les guerriers sont les plus nombreux dans les havres. Ils servent généralement les dirigeants des lieux, entraînent des recrues et repoussent les attaques. Dès leur plus jeune âge, les enfants sont poussés vers cette voie par leurs parents et par les Sages (qui chapeautent l'éducation des combattants). C'est aussi un moyen d'échapper au statut d'esclave (voir plus bas).

1.3.5. Le magicien

Tout comme l'ensorceleur, la classe du magicien ne change pas. Par contre, les écoles d'invocation et d'illusion sont presque éteintes et la nécromancie totalement interdite dans les havres. Un joueur peut choisir ces trois écoles sachant que l'invocation ne fonctionne presque plus, que l'illusion a très mauvaise réputation et que la nécromancie est punie du bûcher presque partout en Ordann. Dans les deux derniers cas, mieux vaut en parler discrètement avec le MJ.

1.3.6. Le moine

Les moines sont, comme les prêtres, pourchassés par les Sages. La classe ne subit aucun changement si ce n'est que de nombreux moines préfèrent à présent éviter le combat à main nue pour empêcher un contact fatal avec les morts-vivants infectieux. Les moines dans les havres se font souvent passer pour des guerriers.

1.3.7. Le paladin

Chevalier déchu, le paladin est une classe réservée aux PNJ. Plus personne ne se réclame de cette vocation, car dans les havres, les paladins sont considérés comme ceux qui n'ont pas su défendre les humanoïdes contre les pandémies et qui ont été abandonnés par les dieux. Il n'est pas possible de jouer un paladin.

1.3. Les classes de personnage

1.3.8. Le prêtre

Les prêtres n'existent plus officiellement en Ordann. Dès le début des pandémies, ils ont perdu tous leurs pouvoirs divins, leurs liens avec leurs dieux (ou démons) et leur capacité à repousser les morts-vivants. Lorsqu'ils n'ont pas été décimés par ces créatures, ce sont les habitants des havres, poussés par les Sages, qui les ont massacrés ou brûlés vifs sur des bûchers. Il est possible de jouer un prêtre, mais il est préférable d'en parler discrètement avec le MJ et il faut réaliser que cette classe n'a plus aucun pouvoir qui soit lié aux dieux ou aux domaines. Un prêtre n'a plus aucune emprise sur les morts-vivants (peu importe leur origine ou leur nature).

1.3.9. Le rôdeur

Le rôdeur est souvent envoyé pour explorer des villes abandonnées ou observer les mouvements des armées adverses. Le rôdeur est aussi considéré comme un pillleur de tombes. Le rôdeur ne bénéficie plus du compagnon animal ni des sorts divins à partir du niveau 4 (puisque la magie divine ne fonctionne plus).

1.3.10. Le roublard

Cette classe n'a pas bonne réputation dans les havres et si un joueur désire incarner un roublard, il devra le signaler discrètement au MJ. Il n'y a pas de modification technique concernant le roublard.

1.3.11. Le Sage

Le Sage utilise sa foi pour canaliser son énergie spirituelle et provoquer des miracles. En d'autres termes, le Sage est un personnage doté de pouvoirs psioniques. C'est d'ailleurs la seule classe à en posséder. Il ne sert aucun dieu, mais prône la rédemption des hommes (mais pas des autres races qu'il considère comme maudites). Donc, seul un humain peut adopter cette classe. Attention, cette classe ne donne pas accès à toutes les facultés psioniques existantes

(notamment celles impliquant un passage dans un plan hors du plan Matériel).

Aventure. Les sages sont plutôt urbains, mais peuvent être missionnés par leurs supérieurs. Ils sont parfois envoyés pour enquêter sur la présence d'hérétiques dans des havres lointains ou dans des monastères (les moines et les prêtres sont leurs adversaires).

Profil. Le Sage peut manier toutes les armes qu'il désire, mais il aura une préférence pour les armes visuelles (grandes épées, haches de guerre, etc.). Il peut utiliser toutes armures qu'il veut (ainsi que les boucliers).

Alignement. Le Sage ne peut être que loyal neutre. Pour lui, le Bien et le Mal ne sont plus d'actualité.

Religion. Il est interdit de vénérer une idole, un dieu, un diable ou même la Nature. Pour un Sage, c'est un blasphème. Les hérétiques doivent être éduqués ou éradiqués. Les Sages suivent le dogme (voir encadré)

Antécédents. Les Sages développent des facultés dès l'enfance et intègrent des temples. Si un personnage est psionique, mais n'a pas la classe de Sage (cas extrêmement rare que le MJ peut accepter, si cela correspond à sa campagne), il sera considéré comme un hérétique à attraper et à passer par le bûcher.

Races. Seuls les humains peuvent devenir des Sages. D'ailleurs, seuls les humains peuvent être psioniques dans ce plan. Les autres races sont vues au mieux comme des outils, au pire comme des démons, dans la majorité des cas, comme des adversaires. Mais il faut aussi savoir s'allier avec le mal pour combattre un autre mal.

Autres classes. Les Sages s'entendent bien avec les guerriers qui les servent et c'est tout. Les barbares sont trop indépendants et les lanceurs de sorts trop intelligents pour ne pas mettre en doute le dogme.

Rôle. Le Sage est à la fois un combattant, un guide spirituel et un bon porte-parole avec les autorités des havres qui suivent le dogme.

1.3. Les classes de personnage

Informations techniques

Les informations suivantes s'appliquent aux Sages.

Caractéristiques. La caractéristique principale du Sage est le Charisme. Il appuie son pouvoir sur ses capacités oratoires. La Sagesse est importante, mais moins que le Charisme.

Dés de vie. d8.

Compétences de classe

Les compétences du Sage sont : Art psi (Int), Bluff (Cha), Concentration (Con), Connaissances (histoire) (Int), Connaissances (religion) (Int), Diplomatie (Cha), Intimidation (Cha), Premiers secours (Sag), Psychologie (Sag), Renseignements (Cha), Survie (Int).

Points de compétences au niveau 1. (2 + modificateur de Int) x 4

Points de compétences à chaque niveau additionnel. 2 + modificateur de Cha

Aptitudes de classe

Armes et armures. Les Sages sont formés au maniement des armes courantes et de guerre, ainsi qu'au port de toutes les armures et des boucliers (à l'exception du pavois). Ils préfèrent cependant des armes voyantes et de grande taille, plus pour impressionner que pour réellement les utiliser.

Facultés et points psi. Les Sages sont considérés comme des personnages psioniques. La caractéristique à prendre en compte pour les points psi supplémentaires par niveau est le Charisme (voir page 18 du Grand Manuel des Psioniques).

Progression. La progression par niveau du Sage est détaillée dans la table 1-1. Le Sage.

Dons des Sages

Au niveau 1, le Sage possède gratuitement le don de Foi.

FOI [GÉNÉRAL]

Le personnage a des facultés psioniques et une réserve de points psi. Les facultés sont appelées miracles et les points psi considérés comme la force de sa foi.

Condition. Cha 13, classe Sage.

Avantage. Le personnage peut, à chaque passage de niveau, choisir dans la liste des facultés (voir encadré : les facultés du Sage) et augmenter sa réserve de points psi en suivant les indications de la table 1-1.

Au niveau 8, le Sage possède gratuitement le don de Regard inquisiteur. Il devient Questeur dans sa hiérarchie (voir plus bas).

REGARD INQUISITEUR [PSIONIQUE]

Le personnage sait quand quelqu'un ment.

Condition. Sag 13.

Avantage. En sacrifiant sa focalisation psionique, le personnage reçoit un bonus de +10 sur un test de Psychologie opposé à un test de Bluff.

Le personnage doit décider s'il souhaite recourir au don avant d'effectuer son test de Psychologie. Si le test échoue ou si l'interlocuteur ne ment pas, sa focalisation psionique est tout de même perdue.

Au niveau 16, le Sage possède gratuitement le don de Volonté souveraine. Il devient Prélat dans sa hiérarchie (voir plus bas).

VOLONTÉ SOUVERAINE [GÉNÉRAL]

Le personnage résiste aux attaques psioniques avec une volonté considérable.

1.3. Les classes de personnage

Condition. Volonté de fer.

Avantage. Une fois par round, quand le personnage est la cible d'une attaque psionique qui donne droit à un jet de Réflexes ou de Vigueur, il peut choisir de plutôt recourir à un jet de Volonté pour en éviter les effets.

Les effets de ce don ne s'appliquent qu'aux facultés ou pouvoirs psioniques.

Spécial. Un personnage ne peut choisir ce don ou y recourir que s'il est capable de produire des facultés psioniques (par le biais de points psi ou de pouvoirs psioniques).

Le dogme

Les dieux ont abandonné Ordann car les hommes et les autres races humanoïdes pensaient à tort que leur monde était immuable. Les notions de Bien et de Mal n'existent plus. Seules la pénitence et la rédemption permettront de connaître la "vraie mort". Les impénitents ont été emportés par la non mort et errent de par le monde sans pouvoir jamais atteindre les plans paradisiaques ou infernaux. Les Sages rendent service aux hérétiques lorsqu'ils les passent par le bûcher. En effet, malgré leurs fautes, ils ne connaîtront pas les affres de la non mort. Seuls les hommes peuvent trouver la paix intérieure grâce à la foi. La foi est la seule voie possible pour retrouver la grâce des dieux. Les autres races portent en elles leur damnation et ne peuvent avoir la foi. Elles sont maudites et perdues à la face des dieux.

Ordann est un monde qui n'arrive pas à mourir. Rien ne peut le sauver. Les Sages doivent s'assurer que même s'il a mal vécu pendant des éons, il connaîtra une mort honorable. Une vraie mort.

Au niveau 20, le Sage possède gratuitement le pouvoir de Renvoi des morts-vivants (voir pages 52 et 195 du *Manuel des Joueurs* et encadré). Il devient Incarné dans sa hiérarchie.

Psionique ? Qu'est-ce que c'est ?

Même si certains personnages développent des facultés psioniques, ils ignorent tout de la nature de ce type de pouvoirs. Ils ne connaissent pas le terme "psionique" et parlent de "force de la foi" ou de "miracles" plutôt que de "réserve de points psi" et de "facultés". Dans le jeu, le joueur sera invité à utiliser des termes religieux plutôt que les termes techniques qu'ils cachent. Le MJ n'est d'ailleurs pas obligé de lui dire qu'il s'agit de pouvoirs psioniques.

Sages apostats et psioniques en fuite

Un Sage peut choisir de quitter sa hiérarchie et de ne plus lui obéir (ou même de se rebeller contre elle). Il peut aussi faire partie des enfants psioniques qui n'ont pas été recrutés par les Sages. Dans les deux cas, le personnage n'a pas le droit aux dons gratuits de Regard inquisiteur, de Volonté souveraine et au pouvoir de Renvoi ou intimidation des morts-vivants. Par contre, il a le don de Foi (ce qui lui permet de manifester des facultés).

Le joueur qui opte pour jouer un hérétique ou un psionique caché doit se rendre compte que tous les Sages et ceux qui les servent le considéreront comme une abomination qu'il faut détruire par tous les moyens possibles. La légende veut qu'il existe une organisation secrète qui cherche à protéger et à regrouper les psioniques cachés. Même si les Sages cherchent activement des preuves de l'existence de ce mouvement interdit, pour le moment rien n'indique qu'il existe.

Table 1-1 : Le Sage

Table 1-1 : Le Sage

Niveau	Bonus de base à l'attaque	Bonus de base de Réflexes	Bonus de base de Vigueur	Bonus de base de Volonté	Spécial	Points psi/ jour	Facultés Connues	Niveau de faculté maximal
1	+0	+0	+0	+2	Foi ¹	2	3	1er
2	+1	+0	+0	+3		6	5	1er
3	+1	+1	+0	+3		11	7	2e
4	+2	+1	+1	+4	Don supplémentaire	17	9	2e
5	+2	+1	+1	+4		25	11	2e
6	+3	+2	+1	+5		35	13	3e
7	+3	+2	+1	+5		40	15	3e
8	+4	+2	+2	+6	Questeur ¹	45	17	3e
9	+4	+3	+2	+6		55	19	4e
10	+5	+3	+2	+7		65	21	4e
11	+5	+3	+2	+7		75	23	4e
12	+6/+1	+4	+3	+8	Don supplémentaire	80	25	5e
13	+6/+1	+4	+3	+8		100	27	5e
14	+7/+2	+4	+3	+9		120	29	5e
15	+7/+2	+5	+3	+9		160	31	6e
16	+8/+3	+5	+4	+10	Prélat ¹	180	33	7e
17	+8/+3	+5	+4	+10		220	35	8e
18	+9/+4	+6	+4	+11		260	37	8e
19	+9/+4	+6	+4	+11		300	39	8e
20	+10/+5	+6	+5	+12	Incarné ¹	320	41	9e

¹ Les dons de la Foi, du Questeur, du Prélat et de l'Incarné sont détaillés plus bas

1.3. Les classes de personnage

Les facultés du Sage

Les noms des facultés qui suivent sont ceux du *Grand Manuel des Psioniques*. Oups ! je l'ai dit. En termes techniques, le joueur utilisera ces derniers. Par contre, son personnage, lui, parlera de miracles et changera les noms pour leur donner une connotation religieuse.

Facultés de Sage de niveau 1

Attraction^A. Crée chez la cible une attirance précise.

Charme, psionique^A. Fait d'une personne un ami.

Contrôle d'objet. Anime un petit objet par télékinésie.

Création sonore. Crée un son au choix.

Démoralisation^A. Les adversaires sont secoués.

Distraction. Inflige un malus de -4 aux tests de Perception auditive, Psychologie et Détection.

Empathie^A. Révèle les émotions superficielles.

Missive^A. Envoie un message télépathique à la cible.

Pensées dissimulées. Dissimule les intentions du personnage.

Sharpnel de cristal^A. Attaque de contact à distance infligeant 1d6 points de dégâts perforants.

Sollicitation de l'esprit. Bonus de +4 à un test de Connaissance.

Transens. Percevoir un type de sensation alors que c'est un autre sens qui agit.

Vigueur^A. Confère 5 points de vie temporaires.

Yeux lumineux^A. Les yeux du personnage émettent un cône de lumière d'une longueur de 6 m.

Facultés de Sage de niveau 2

Biorétroaction^A. Accorde une réduction des dégâts 2/-

Brume de l'esprit. Efface la connaissance d'une présence dans l'esprit de la cible.

Contrôle des sons. Crée des sons très spécifiques.

Flagellation spirituelle. Inflige 1d4 points de dégâts au Charisme et hébète pendant 1 round.

Lecture des pensées. Détecte les pensées superficielles des créatures à portée.

Missive de groupe^A. Envoie un message télépathique sur une zone.

Partage de la douleur. Une cible consentante subit des dégâts à la place du personnage.

Poussée d'énergie^A. Inflige 2d6 points de dégâts et heurte la cible.

Répugnance^A. Le sujet a une répugnance à spécifier.

Sensibilité aux impressions psychiques. Renseigne sur le passé d'une zone précise.

Substance. Le personnage reste pendant une journée complète sans boire et sans manger.

Suggestion, psionique. Suggérer à la cible d'agir dans un sens donné.

Facultés de Sage de niveau 3

Affûtage, psionique. Double la zone de critique possible des armes normales.

Ajustement corporel^A. Le psionique se soigne 1d12 points de vie.

Décharge psionique. Étourdit les créatures dans un cône de 9 m pendant 1 round.

Dissipation psionique^A. Dissipe les facultés psioniques et les effets.

Force télékinésique^A. Bouge un objet grâce à la force de l'esprit.

Partage de la douleur, imposée^A. Une cible non consentante subit des dégâts à la place du personnage.

Purification corporelle^A. Redonne 2 points de dégâts aux caractéristiques.

Vision d'ubiquité. Permet de voir dans toutes les directions.

Facultés de Sage de niveau 4

Contrecoup empathique^A. Une blessure reçue au corps à corps est subie par un adversaire.

Désir morbide^A. Fait naître un violent désir morbide chez la cible.

Domination, psionique^A. Contrôle de la cible télépathiquement.

Inamovibilité. Le personnage est presque impossible à bouger de force et a une RD de 15/-

Liberté de mouvement, psionique. Protège contre la paralysie.

Manœuvre télékinétique^A. Bousculer, désarmer, agripper ou faire un croc-en-jambe

1.3. Les classes de personnage

en utilisant la télékinésie.

Perception constante. Immunise contre les illusions, octroie +6 aux tests de Détection et Fouille.

Facultés de Sage de niveau 5

Adaptation corporelle. Adapte le corps du personnage à un environnement hostile.

Broyage psychique^A. Écrase brutalement la nature spirituelle de la cible, faisant chuter ses points de vie à -1.

Métharmonie^A. Un concert mental de deux (ou plus) participants augmente la puissance totale du groupe.

Résistance psionique. Assure une RP de 12 + niveau.

Restauration des extrémités. Fait repousser des doigts, membres ou autres appendices perdus.

Facultés de Sage de niveau 6

Désintégration, psionique^A. Transformer une créature ou un objet en poussière.

Restauration, psionique. Restaure les niveaux et les caractéristiques diminués de façon permanente.

Souffle du dragon noir^A. Souffle d'acide infligeant 11d6 points de dégâts.

Suspension de la vie. Ralentit les fonctions vitales du personnage jusqu'à ce qu'elles deviennent imperceptibles.

Usurpation de concentration. Prend le contrôle de la faculté de concentration d'un adversaire.

Facultés de Sage de niveau 7

Dissimulation suprême, psionique^X. La cible est invisible à la vision normale ou éloignée. Elle est dans un état comateux.

Trépanation. Retire une portion venant du cerveau de la cible.

Vague d'énergie^A. Inflige 13d4 points de dégâts d'une énergie donnée en un cône de 36 m.

Visage de la malédiction^A. Le personnage se transforme en horrible bête dotée de tentacules.

Facultés de Sage de niveau 8

Corps de fer, psionique. Le corps devient dur comme le fer.

Manipulation de la matière^X. Augmente ou réduit la résistance de base d'un objet par 5.

Métabolisme véritable. Régénère 10 points de vie/round.

Facultés de Sage de niveau 9

Apopsi^X. Supprime les facultés psioniques d'une autre créature.

Corps hors du temps. La cible ignore tous effets négatifs ou positifs pendant 1 round.

Vortex télékinésique^A. Un vortex aérien cible les adversaires, inflige 17d6 points de dégâts et les déplace au loin.

Renvoi des morts-vivants (Sur), le pouvoir interdit

Depuis la première pandémie, ce pouvoir est devenu inefficace. Seuls les rares Sages du niveau 20 l'obtiennent et l'utilisent avec efficacité. Il est possible de l'avoir (comme un prêtre), mais il ne sert à rien pour les personnages d'une autre classe. Il n'a aucun effet.

2.1. Données générales

2. Le monde de *Plagues*

2.0. Octavio

Havre de Naars

Octavio leva un œil métallique sur le corps tourmenté qui pendait lamentablement devant lui. Il nota que l'index gauche bougeait encore. Il pourrait sans doute en tirer quelque chose en arrachant l'ongle à la base. Le Sage recula dans sa chaise et prit le temps de faire le point. Il avait des noms (dont la moitié étaient sans doute faux), un hérétique pillier de tombes presque sur le bûcher, mais il n'avait toujours pas le responsable des six meurtres de la chapelle des martyres. Six de ses frères, transformés en infectieux, mais heureusement contenus et détruits. Des havres étaient tombés pour moins que ça. Ordann était tombée pour moins que ça d'ailleurs. Qui pouvait être assez fou pour apporter la non mort entre les murailles du fort ? Un espion à la solde du duc de Bellen ? Non. Malgré le différent commercial qui opposait les deux havres, le duc n'était pas assez en colère pour en arriver là. Les hérétiques de la presqu'île d'Aslay ? Aux dernières nouvelles, ils étaient trop occupés à refouler une marée de morts-vivants arrivée sans prévenir sous leurs murs, pour penser à nuire aux Sages de Naars. Qui alors ? Octavio fut tiré de ses pensées par le mouvement de son suspect. Il était temps de préparer un bûcher. Il en profiterait pour observer la foule et sonder les esprits. Peut-être qu'un complice ou que le coupable se montrerait... Il détestait son travail. Mais il fallait bien que quelqu'un le fasse.

2.1. Données générales

Le monde d'Ordann est sur un plan Matériel classique. Le temps s'y écoule normalement et la gravité est, elle aussi, habituelle. Avant les pandémies, les habitants vivaient sous le regard d'un soleil et de deux lunes (sans compter les étoiles). Le seul continent connu était divisé en trois zones : froide, tempérée et chaude, qui elles-mêmes variaient en fonction de leur distance à la mer et de

Plans et magie (MJ seulement)

Le plan Matériel d'Ordann est clos (c'est la théorie communément admise). Comme indiqué plus haut, depuis la première pandémie, il n'est plus possible de le quitter. Cela implique que les âmes ne peuvent plus rejoindre les plans en fonction de la croyance ou de l'alignement, mais qu'en plus la magie divine ne fonctionne plus. Une créature humanoïde qui meurt dans ce plan se transforme en mort-vivant infectieux 1d10 rounds après son trépas (voir plus bas la description des morts-vivants infectieux). C'est ce qu'on appelle la non mort. L'âme ne peut quitter son corps que si ce dernier est décapité, que la tête est sérieusement endommagée ou que ledit corps est détruit (par les flammes, le plus souvent). C'est ce qu'on appelle la vraie mort. Ce que devient l'âme après la vraie mort ? Les Sages disent qu'elle rejoint enfin les dieux. Personne ne les contredit, car pour le savoir il faudrait faire de la nécromancie. Et les nécromanciens sont tués à vue.

Il est impossible d'utiliser tous les sorts passant d'une manière ou d'une autre par un autre plan (téléportation, par exemple) ou qui importent un élément depuis un autre plan (toutes les invocations de créatures ou d'objets).

Les liens avec les plans élémentaires sont aussi coupés. Pourtant, la magie utilisant les énergies fonctionne encore. En fait, lorsqu'un lanceur de sorts utilise une magie dont le registre correspond à un plan (eau, feu, Bien, Chaos, etc.), il dépense l'énergie encore contenue dans le plan Matériel d'Ordann et non une énergie qu'il importe.

Pour quelle raison le plan Matériel d'Ordann est-il fermé ? C'est l'un des mystères de l'univers de *Plagues* que le MJ devra faire découvrir à ses joueurs.

2.2. Géographie de l'aventure

la topographie générale (montagnes, marais, etc.). La faune et la flore étaient normales (animaux, créatures fantastiques, abominations, élémentaires, etc.).

À présent, le rythme des saisons est bouleversé par les chutes de cendre et la disparition des astres derrière le ciel terne. Le ciel terne est une strate de nuages de cendre (empoisonnée) qui blanchit le paysage et lui fait perdre ses couleurs. Il existe encore des cycles diurnes et nocturnes, mais les jours sont de plus en plus sombres et les nuits claires au point qu'on y voit comme sous une pleine lune. Si la température continue à varier un peu en fonction de l'altitude (il fait plus froid dans les montagnes), le continent a tendance à subir le même climat du nord au sud variant de -25°C dans les régions polaires à +25°C dans les régions les plus chaudes. Il n'y a plus de différence entre le continent et la côte en terme d'adoucissement. En général, la température moyenne est de 5°C ce qui fait que les survivants d'Ordann sont toujours bien protégés lorsqu'ils sortent.

La cendre tombe aléatoirement dans toutes les régions, couvrant les reliefs d'un épais manteau. Cela peut causer des problèmes, car elle flotte longtemps, avant de se dissoudre dans l'eau, ou elle s'aggrave avec le froid. Elle peut donc cacher des pièges naturels comme des flaques, des trous ou des failles. Les aventuriers qui se déplacent hors des havres doivent être particulièrement prudents, d'autant que la terre sous la cendre semble se transformer. La roche perd ses arêtes et blanchit (prenant l'aspect d'ossements). Lorsque le vent balaye la cendre d'une grande surface, certains voyageurs affirment pouvoir voir les restes osseux de créatures titanesques, hors de toutes proportions connues (presque grandes comme des montagnes).

Si certaines zones paraissent résister à l'empoisonnement de la cendre, il est presque impossible d'y faire pousser autre chose que des champignons ou des lichens putrescents.

Tout comme la terre, l'eau est souillée dans de nombreuses régions, ce qui oblige à utiliser des sorts de purification pour la consommer. Se laver avec l'eau n'est pas conseillé sur le long terme. Elle provoque l'apparition de plaques urticantes, qui dessèchent la peau et la font tomber par croûtes, jusqu'à toucher l'os (comme des escarres).

2.2. Géographie de l'aventure

Pour commencer, voici une brève présentation de l'unique continent d'Ordann et de l'empire du nord plus particulièrement.

2.2.1. Ordann en quelques mots

Le continent d'Ordann, avant les pandémies, était divisé en six immenses régions. Il n'était constitué que d'une grande île (et quelques petites îles autour). Personne ne sait s'il existe d'autres terres par delà les flots. Les explorateurs qui ont tenté de joindre la côte est par la mer ne sont jamais revenus. La vérité, c'est qu'outre les créatures titanesques qui coulent la moindre embarcation trop téméraire, il n'y a rien autour de l'unique continent si ce n'est de l'eau (est et ouest) ou de la glace (nord et sud). Si c'est une planète ronde, personne n'en a jamais fait le tour. De nombreux fuyards ont payé de leur vie cette triste réalité.

1 - La Frange Nord englobait la partie froide d'Ordann, allant d'est en ouest. Steppes glacées, montagnes aux neiges éternelles, banquise, fjords, forêts gelées, la Frange Nord était le domaine des clans barbares, mais surtout des Hordes. Les Hordes regroupent toutes les races gobelionides, les trolls, les orques, les sorciers noirs et autres dragons. La cité humaine la plus au Nord était Port Franc, une ville construite à même une falaise, surplombant un fjord. Malgré la cendre et le soleil terne, la Frange Nord subit encore un climat rigoureux, mais l'essentiel de sa population monstrueuse a été décimé par les morts-vivants infectieux ou la rage qui fait bouillir le sang des peaux vertes. Les clans barbares, eux, ont aussi été balayés par les pandémies (même s'il en reste quelques-uns et qu'on parle d'un havre de glace résistant encore aux vagues de morts-vivants). Particularité observée par les missionnaires des Sages, les miracles sont plus difficiles à créer dans cette région (le coup en points psi est doublé). Personne ne sait pourquoi et les Sages surnomment cette zone la terre impie.

2.2. Géographie de l'aventure

Les vêtements et les protections

La cendre se colle aux vêtements et a tendance à ronger cuir et métal. Pourtant, ces matières sont les meilleures protections contre les morsures contagieuses des morts-vivants infectieux.

Le voyageur préférera les armures légères et optera plutôt pour des protections localisées (autour des bras, des mollets ou du cou) afin d'éviter le contact avec la pandémie. Par-dessus ces protections, les aventuriers optent pour des vêtements amples et gris. Les tissus sont légers pour flotter au vent (toujours pour éviter de localiser trop facilement un membre et le mordre) et couleur de la cendre pour être le moins visible possible.

Dans les havres, en fonction de la richesse des habitants et de la présence des Sages, les costumes sont plus ou moins colorés. Les Sages réprouvent les excès de couleur, préférant les teintes allant du blanc au noir (donc généralement le gris). Porter ostensiblement de la couleur, c'est montrer sa richesse et montrer qu'on n'a pas peur. En effet, en cas d'invasion de morts-vivants, les vêtements colorés sont ceux qui attirent le plus rapidement l'attention.

Les protecteurs des havres portent des armures plus lourdes que celles des voyageurs et les considèrent comme leurs trésors. Ils peuvent tuer pour les protéger. Lorsqu'un camarade tombe, son armure doit être récupérée au plus vite pour être transmise. Les plus gradés des guerriers aiment à porter des pierres précieuses enfichées dans leurs armures (avec le consentement des Sages) afin de montrer leur courage et leur valeur.

En intérieur, il est d'usage de mettre de la couleur dans une pièce (la chambre à coucher ou la salle où les invités sont reçus) et les coutumes vestimentaires sont plus libres. Quoi qu'il en soit, porter des vêtements voyants reste un luxe.

2 - L'empire du nord englobe toute la partie nord-ouest d'Ordann et descend jusqu'aux principautés orientales. Cet empire, rongé par les crises politiques, était le plus grand d'Ordann. Il comptait pas moins d'une douzaine de royaumes,

des duchés, des cités florissantes et les plus grandes écoles de magie. C'est l'empire du nord qui sera le cadre des premières aventures des PJ et qui sera plus particulièrement détaillé dans cet univers.

3 - Les terres sauvages du sud-ouest sont composées de grandes forêts tropicales, de hautes montagnes et de déserts de sable fin. C'est dans ce cadre chaud que trois civilisations (relativement éloignées les unes des autres) se sont développées. À l'ouest, les six émirats de la baie d'or se faisaient une guerre sans merci (suite au morcellement du royaume de l'épice, seule nation capable de rivaliser avec l'empire du nord). Au centre, dans les déserts, les clans nomades s'affrontaient et commerçaient sans jamais vraiment donner l'avantage à l'un ou à l'autre. À l'est, dans les jungles couvrant une partie importante du centre, une nation elfe restait isolée du reste du monde (des chasseurs shamans à la peau dorée). On ignore s'ils existent encore (avant les pandémies, même leurs cousins du nord n'avaient plus de contact avec eux).

4 - La Frange Sud est constituée de deux bandes qui longent le continent d'est en ouest. La première est couverte par une taïga rocheuse, parfois coupée par des montagnes hostiles et quasiment laissées aux clans à peau verte. L'isolement est tel que personne ne sait vraiment ce qui s'y passe actuellement. La vie y est rude, et si ce n'est la ville d'Incarna (au nord-est), il n'y a pas de civilisation humaine, naine ou elfique connue dans cette région. On parle de ruines d'origine inconnue, cachées dans certaines montagnes (probablement les restes d'une civilisation de géants), personne ne saurait, aujourd'hui, les localiser. Sous la taïga, la glace reprend ses droits et couvre toute la côte sud du continent à perte de vue. Les conditions climatiques sont telles que personne ne s'y rend (et ne s'y rendait). Au mieux, les orques qui en parlent prétendent que cette banquise est le domaine des dragons blancs et qu'ils y ont une citée enfouie dans la glace qu'on appelle le Nid. Les dragons du centre du continent ont toujours prétendu qu'il s'agissait d'une légende.

2.3. L'empire du nord

5 - En passant la chaîne de montagnes qui coupe le continent en deux, on arrive, au nord, dans les **Terres de Jade**. Ces dernières sont habitées, jusqu'à la mer, par un peuple aux traits asiatiques. Elles sont divisées en trois immenses royaumes qui, jusqu'aux pandémies, vivaient dans une sorte de guerre froide, à base d'alliances, de diplomatie et d'assassinats. À la limite de la Frange Nord orientale, dans une toundra morcelée de marais, voyageaient des nomades monteurs de lézards. Avec les pandémies, ces nomades sont montés vers le nord et les glaces pour ne plus réapparaître. On ignore ce qu'ils sont devenus.

6 - Le sud-est est couvert de savanes, de jungle et de la plus grande région volcanique du continent. Dans ces régions, vivent des peuples guerriers à la peau d'ébène. À la limite des terres de Jade, les métis étaient particulièrement recherchés par les marchands d'esclaves pour leur beauté. Ces peuples ont développé une civilisation (divisée en plusieurs royaumes) profondément religieuse et mystique. L'éloignement avec l'empire du nord (où vont se dérouler les premières aventures des personnages), fait qu'on ne sait pas comment ces populations ont vécu l'abandon des dieux. On ignore même si elles existent encore.

Couleurs de peau

La couleur de la peau des humains peut varier du blanc laiteux dans le nord, au brun caramel dans le sud de l'empire du nord. Dans l'est, les hommes ont la peau jaune ou olive. Mais plus on descend vers le sud-est, plus la couleur vire au noir d'ébène. Les métis des régions intermédiaires sont connus pour leur grande beauté (des traits asiatiques, mais une peau sombre). Chez les nains, la peau varie peu. Du blanc cendré au gris sombre (pour les nains qui hantent les mondes enfouis). La maladie les rend le plus souvent grisâtres. Il en va de même pour les elfes dont la peau est presque translucide et d'une pâleur malade. Les elfes noirs sont très rares, quasi légendaires. On ignore s'ils existaient encore avant même les pandémies.

2.3. L'empire du nord

2.3.1. Histoire

L'empire est relativement jeune par rapport aux nations qu'il englobe. Il a été fondé par Cassiat le Croyant. Héros mystique avant les pandémies, il est à présent considéré comme hérétique par les Sages. Les treize nations qui se partageaient les terres du nord-ouest d'Ordann se faisaient une guerre depuis deux siècles. Cassiat, un général du royaume d'Aqual (où se trouve l'actuelle capitale flottante), se rebella contre son roi, le fit exécuter et lança une croisade religieuse afin d'arrêter les massacres et d'unifier les royaumes. Tous les religieux le suivirent dans sa démarche et obligèrent les souverains à se soumettre ou à affronter la colère de leurs dieux. Seule la baronnie pirate de Port Franc refusa d'obéir et négocia une paix en échange de sa liberté de commerce. Cassiat fit construire la capitale flottante et y finança l'élévation de centaines de temples pour remercier les religieux (à la condition qu'ils restent sous sa bannière). La paix dura pendant presque quatre siècles, entrecoupée de petites querelles intestines mineures et d'attaques des Hordes. Sous l'ère de Cassiat, elfes et nains sortirent de leur réserve pour commercer

2.3. L'empire du nord

et s'allier avec les humains. La situation se dégrada lorsque Lucius prit le trône, en 390, suite à la mort de tous ses frères et sœurs (empoisonnés). Lucius était un conspirateur incompétent et feignant. En dix années de règne, il transforma la capitale flottante (un bijou du continent) en un panier de crabes. Une cour des Miracles entoura l'empereur et les prélats se lancèrent dans une guerre secrète pour avoir le plus de pouvoir possible. Selon les Sages (et la plupart des survivants sont d'accord avec cette théorie), c'est ce comportement qui fâcha les dieux et les poussa à se détourner de ce monde. Et c'est Cassiat, en réunissant toutes les religions sous sa coupe, qui initia ce blasphème (cet avis est peu partagé par le commun des mortels). C'est pour cette raison qu'en 407, lorsque la première pandémie toucha l'empire, Lucius, embourbé dans ses complots, ne fut pas assez rapide pour réagir. Ce qu'il considéra comme une attaque des Hordes s'avéra être bien pire. À cette époque, sur les onze nations que comptait l'empire (la douzième étant Port Franc), six commençaient à réclamer leur indépendance. Les elfes et les nains prenaient déjà du recul vis-à-vis de cet empereur sans talent. Les trois nations elfes connues réunirent un conseil en 405 pour décider de la fermeture de leurs forêts. Les nains, eux, ne s'embarrassèrent pas de politique et fermèrent peu à peu les portes de leurs villes souterraines, sans concertation, sans demander l'avis de personne.

La guerre civile couvait et l'unité des religieux n'était qu'un souvenir, alors qu'un peu partout des hérésies apparaissaient, réagissant à la corruption du régulier comme du séculier. Dans le Sud, à proximité des émirats en guerre, des sectes s'isolèrent pour comploter. En 407, c'est donc un empire du nord déliquescant qui fut submergé par les hordes de morts-vivants. Le chaos fut tel que les rares contre-attaques se soldèrent par des échecs cuisants. Lucius disparut en même temps que sa capitale (on ignore s'il est mort ou s'il a pris la fuite comme certains seigneurs souverainistes le soutiennent). Les Sages estiment que l'empire et toutes ses composantes s'effondrèrent dès le début de la première pandémie (donc pendant l'année 407) et que les havres apparurent pendant le début de la seconde. Reportez-vous à la petite chronologie qui résume cette évolution.

Chronologie sommaire

407 - Première pandémie. Des morts-vivants infectieux envahissent l'empire du nord, prenant toutes les races humanoïdes par surprise. En quelques jours, la population humaine, naine, gobelinoïde et elfique est décimée. Les prêtres ne peuvent plus communiquer avec leurs dieux ou repousser les morts-vivants.

408 - 488. Seconde pandémie (ou ère du Soleil Terne). Les elfes, les nains et les petites gens sont victimes de l'infection. Les morts-vivants infectieux, après une période indéterminée, se transforment en morts-vivants plus classiques (du squelette à laliche) et s'organisent. Les Sages apparaissent un peu partout et font des miracles.

488-542 (présent). Troisième pandémie. Les animaux, puis les plantes, dépérissent à leur tour. Des nécropoles apparaissent et sous la cendre des ossements géants percent peu à peu.

2.3.2. Géographie politique

Même si les frontières politiques de l'empire du nord ne signifient plus rien, les habitants des différentes nations continuent à utiliser les langues locales et les coutumes de leurs ancêtres. De plus, il existe une faction de nobles qui considèrent que l'empereur ou sa descendance est encore en vie et régnant. Ils se font appeler les souverainistes et défendent leurs anciennes frontières, comme si rien n'avait changé (voir plus bas).

Note : seuls les havres principaux sont indiqués pour chaque nation de l'empire. Au MJ, en fonction de sa campagne, d'en ajouter. En effet, certains havres n'existent que grâce à leur isolement et le fait que personne ne connaît leur existence.

Ce qui fut l'empire du nord est divisé en douze nations dont la plus grande fut le royaume d'Aqual.

2.3. L'empire du nord



2.3. L'empire du nord

1 et 2 - Les duchés de Fer

Ils sont au nombre de deux et couvrent les terres du nord-est. Le duché du nord est à la limite de la Frange Nord.

Son climat particulièrement rude explique le style architectural massif (chaumières basses, châteaux encaissés dans des falaises, fortins au sommet des montagnes orientales). Le duc d'Haff dirige trois havres dans lesquels les Sages sont acceptés dans la mesure où ils ne cherchent pas à s'imposer. Des rumeurs voudraient que la fille du duc soit capable de faire des miracles comme les Sages. Les Sages seraient en train de réfléchir à un moyen de mettre la main sur cette dernière, ce qui a tendu les relations entre les religieux et le duc. On parle même d'une tentative de renversement avorté grâce à l'intervention des nains qui occupent les montagnes orientales. Ces derniers vivent dans deux havres souterrains, constamment attaqués par des morts-vivants issus des mines naines vaincues. Le duc commerce avec eux, car sa famille a toujours été proche des nains.

Le havre le plus important se trouve sur le pic de l'aigle. Il s'agit d'une ville fortifiée construite à flanc de montagne. Outre le seul chemin (souvent bloqué par les neiges), il existe des passages secrets permettant de ravitailler la cité en cas de siège. C'est là que le duc réside. Le Pic de l'Aigle abrite 1 000 personnes, dont quelques nains et gnomes.

Le second se trouve non loin d'une cité naine. Il s'appelle Karzkar et a été construit pendant la seconde pandémie pour, justement, protéger le havre nain. C'est donc plus une grosse barbacane où les hommes du duc surveillent les extérieurs de Karzul, la ville naine. Ils assurent aussi la sécurité des transports vers le Pic de l'Aigle. La garnison de Karzkar compte 100 soldats et est dirigée par le Karl Jörg.

Le troisième se trouve à la frontière ouest, là où commencent les terres sous protectorat de Port Franc. C'est une bourgade de 200 âmes, bâtie sur une colline dont les flancs ont été creusés par l'homme. Des douves immenses entourent le monticule, qui lui-même domine une plaine que des esclaves cultivent, la peur

au ventre, en attendant la prochaine attaque des morts-vivants. Le havre s'appelle la Porte de Fer, puisqu'il ouvre la voie sur les duchés.

Le duché du Sud est couvert essentiellement d'une forêt noire et sombre. Cette dernière était sous le contrôle d'une école de magie prestigieuse, mais qui fut balayée avec la première pandémie. Quelques elfes y vivaient aussi, mais ils descendirent vers le sud pour échapper aux morts-vivants, trahissant les accords passés avec les magiciens. La spécialité du duché, le travail du bois, explique une architecture plus soignée et originale que dans le nord. Les poutres sont sculptées, les toits décorés et les maisons plus hautes. Les dirigeants du duché furent tués rapidement en 407, car ils étaient déjà bien affaiblis par la guerre que les Hordes des montagnes orientales leur menaient. Actuellement, il n'existe qu'un havre qui se trouve à la frontière sud, la ville de Marneburg, la ville aux clochers. Cette dernière ne doit sa survie qu'à la présence de Sœur Numina, une Sage qui a su organiser la résistance aux assauts des morts-vivants, alors que tout était perdu. Cette vieille femme déteste le duc d'Haff (qui le lui rend bien) et complotte activement pour provoquer sa chute. Tyrannique, elle n'est motivée que par l'ambition, ce qui a tendance à choquer ses subalternes (qui, eux, se battent pour que le havre survive). Elle pourrait un jour se retrouver seule contre toute une ville.

3 - Port Franc

C'est un cas à part, car ce port, et les régions qui l'entourent, sont régis par les princes marchands. Ces commerçants ont, grâce à leur fortune et leur habileté diplomatique, toujours su être indépendants. Dans les faits, ils ont tellement de liens économiques avec l'empire que tout le monde considère que Port Franc en fait partie. Plus que jamais, alors que les routes maritimes sont les plus sûres, la puissance des princes marchands leur permet d'engager des mercenaires qui défendent le cœur de la ville (et le port), contre les morts-vivants. Les faubourgs, eux, sont tombés, mais il reste quelques pauvres qui y vivent encore, formant des petits îlots de résistance. Les

2.3. L'empire du nord

Sages ne sont pas les bienvenus à Port Franc. S'ils peuvent y entrer, ils n'ont pas le droit d'y prêcher ou d'y faire des miracles. Le dirigeant actuel des princes marchands se nomme Gaël Belfroid. Comptable sans envergure, il est manipulé par le corsaire Quiann, qui dirige vraiment la ville. Cette situation déplaît aux six autres princes, mais Quiann est aimé de la population et fait du bon travail. Le problème le plus grave de Port Franc, c'est l'apparition de plus en plus fréquente de monstres marins géants (vivants) qui coulent les bateaux les uns après les autres. Port Franc utilise quelques îles (ou presque îles comme les Salines) le long des côtes pour en faire des havres. Malheureusement, ces refuges sont souvent pillés par des pirates (puis, au premier mort, envahis par des morts-vivants infectieux).

4 et 5 - Aqual et Joal. Ces deux royaumes sont les plus gros et les plus centraux de l'empire. À leur frontière commune, se trouvent les restes de la capitale flottante, une merveille d'architecture construite au-dessus d'un cratère rempli d'eau. Cette mégapole est à présent habitée par une princesse nécrofère qui se fait appeler l'Impératrice. Aidée par une armée de morts-vivants (des grignoteurs), elle transforme peu à peu la ville des temples en une nécropole géante. Les havres du royaume d'Aqual sont aux mains des souverainistes dont le chef est le prince Galand. Il prétend protéger le petit-fils de l'empereur et interdit l'accès des six havres du royaume aux Sages (qui sont pourchassés et tués s'ils y sont capturés). Au contraire, les huit havres de Joal sont contrôlés complètement par les Sages qui ont même fait du plus important leur siège (la tour des Sages). La présence des religieux explique qu'il est possible de voyager plus facilement dans cette nation. La population des royaumes est totalement humaine. L'architecture est classique (châteaux, chaumières, etc.), mais les temples sont plus nombreux que dans n'importe quelle autre nation. Ils sont en ruine ou détruits sur ordres des Sages, mais l'histoire religieuse des deux royaumes a laissé sa marque un peu partout. Il existe encore quelques prêtres clandestins qui entretiennent des temples en attendant le retour de leurs maîtres. Les Sages comme les souverainistes les pourchassent. La richesse principale des deux

royaumes réside dans ses ruines. De partout, des pillards viennent fouiller les anciennes villes et surtout les temples, car avant les pandémies, Aqual comme Joal étaient considérés comme les joyaux de l'empire. De toutes les nations, ces deux-là sont les plus xénophobes, au point que mêmes les nains sont interdits dans les havres (tout en pouvant commercer avec !). Les autres races sont interdites et pourchassées.

Le havre principal d'Aqual est celui du prince Galand (LN, humain (m), Nob9). C'est une petite ville nommée Kaliss et qui domine une vallée couverte de champs encore fertiles. Deux murs immenses (datant d'avant les pandémies) bloquent les accès à la vallée. Des milliers de morts-vivants s'acharnent en vain contre les murs nord alors qu'aucun n'a jamais été vu au sud. À Kaliss, les gens vivent dans le passé et agissent comme si l'empire existait encore (la xénophobie en plus). Les cinq autres havres d'Aqual sont essentiellement des places fortes.

Le havre principal de Joal s'appelle la tour des Sages et comme les sept autres, il est dirigé par les Sages. C'est de là que Norn (LM, humain (m), Sag20) le vénérable, le dirigeant des Sages gère l'ensemble du culte. Depuis le dernier étage de cette ancienne tour de mages, il écrit le dogme, juge, décide et condamne. Cet inquisiteur dans l'âme est torturé par l'idée de mourir un jour et de rejoindre l'armée des morts-vivants. Il serait prêt à tout pour ne pas succomber (même au pire). Sous ses ordres, des centaines de Sages voyagent pour aider, convertir ou pourchasser les hérétiques. Généralement, être convoqué dans la tour n'est pas un bon signe. Les autres havres sont des monastères et des centres de formation pour les jeunes recrues.

6 et 7 - La côte déchirée et la plaine de l'Ouest

Ces deux régions étaient contrôlées par une noblesse s'appuyant sur la pêche et l'agriculture. Elles faisaient office de réserves de nourriture pour l'empire. Mais avant la première pandémie, la côte a été victime d'une invasion pirate

2.3. L'empire du nord

en provenance du sud. Presque toutes les villes ont été pillées entre 385 et 395, malgré l'aide de Port Franc (qui voyait les pirates remonter dangereusement vers le nord). Les barons de la côte déchirée lancèrent de vains appels à l'aide vers la capitale flottante. Mais jamais l'empire n'envoya de troupes. Face à cet abandon le baron Luis Anguilla et les autres nobles survivants, décidèrent de ne plus approvisionner l'empire pour commercer avec le sud et les émirats. Cette fois, la capitale envoya des troupes pour empêcher la sécession. Le résultat fut catastrophique puisque c'est dans la plaine de l'Ouest, en 399, que les barons affrontèrent les impériaux et pratiquèrent la technique de la terre brûlée. Toutes les récoltes de l'empire furent perdues. La famine qui en résultat fut catastrophique et il fallut trois ans pour que la plaine de l'ouest produise à nouveau. Les barons, dans leurs ports assiégés, proclamèrent la sécession, appuyés par leurs alliés du sud, les émirats. Mais les deux nations étaient faibles. Lorsque les pandémies touchèrent l'empire, elles furent balayées rapidement. Pire, la côte déchirée subit l'assaut de réfugiés désirant prendre la mer et quitter le continent. Ces derniers tuaient simplement pour pouvoir prendre une barque ou un radeau. Rares sont ceux ayant pris la mer qui sont revenus pour raconter ce qu'ils y ont trouvé. Les survivants parlent de tempêtes fabuleuses et de monstres aussi gros que des trois-mâts.

Du coup, il n'y a aucun havre dans les plaines de l'Ouest. Par contre, c'est au cœur de l'ancien grenier de l'empire que se trouve la première nécropole connue. Elle n'a pas de nom et est née au milieu des tempêtes de cendre qui ravageaient ces terres plates. Les rares voyageurs l'ayant approchée (et pouvant encore parler), évoquent la carcasse géante d'un monstre (une sorte de serpent). Chaque os est sculpté de centaines de milliers de crânes hurlants (quand le vent passe au travers). On ignore précisément de quel monstre il peut s'agir et personne n'a tenté d'en savoir plus (de son plein gré). Des bruits infernaux résonnent depuis les excavations sous la nécropole, ce qui indique qu'une armée doit s'y cacher.

Il n'y a que deux havres le long de la côte déchirée. Le premier, Estrella,

est dirigé par le petit-fils du Baron Anguilla, Juan Romero Anguilla (N, humain (m), Nob10). Sa ville portuaire est la dernière porte avant les émirats du sud. Malgré les hordes de morts-vivants qui attaquent régulièrement les murs, la ville est riche. C'est d'ailleurs la plus prospère de l'empire à ce jour. Les Sages y sont acceptés et écoutés, mais ils n'ont aucune autorité légale. Le baron étant un adversaire des souverainistes, il a préféré s'allier avec les Sages qui lui paraissent moins dangereux.

Le second havre est une île contrôlée par une flottille de pirates (voir le chapitre 3.3.3. L'île putréfiée). Ces derniers s'attaquent à tout ce qui vogue et n'hésitent pas à faire échouer les bâtiments en utilisant de faux phares. Leur chef s'appelle Lianna. C'est une demi-elfe connue pour sa cruauté et sa ruse. On dit qu'elle a passé un pacte avec les morts-vivants (CM, demi-elfe (f), Gue12). Personne ne peut le prouver, mais lorsqu'elle débarque hors des havres, elle n'a jamais de problèmes avec ces derniers.

8 - La forêt des brumes. À l'est des plaines de l'ouest et au sud de Joal se trouve une région boisée. Si les arbres à l'orée de la forêt sont calcifiés par la cendre, au bout d'une lieue de difficile progression, la végétation redevient normale. Ensuite, il n'est pas un humain vivant pour dire ce qui s'y trouve. Avant les pandémies, la forêt des brumes était le domaine d'un roi elfe, Sissialth, qui avait conclu un pacte d'entraide avec les humains de l'empire (et même les nains des mines orientales). C'est l'un des elfes qui, en 405, prirent du recul par rapport aux intrigues de la capitale flottante. Lorsque la pandémie de 407 frappa, il ferma son domaine, utilisant une puissante et antique magie. Quiconque entre dans la zone protégée sans autorisation est tout simplement désintégré. Et cette magie concerne aussi les morts-vivants, ce qui rend la forêt presque sûre (sauf quand quelqu'un meurt à l'intérieur de la zone). Sissialth ne fait plus aucune confiance aux humains, au point de les détester. Il abhorre particulièrement les Sages, depuis que ces derniers ont refusé l'accès d'un havre à son fils unique (ce qui lui a été fatal, semble-t-il, puisqu'il

2.3. L'empire du nord

a disparu). Touché par l'infection, le vieux roi meurt plus de tristesse que de maladie. Ses proches ne savent pas comment ils pourront gérer sa suite, puisque c'est lui qui permet d'isoler la forêt du reste du monde. Le jour de sa mort, le havre ne sera plus protégé. Nombreux sont les elfes qui pensent que le prince Farnath n'est pas obligatoirement mort et qu'il pourrait sauver les bois. C'est pour cette raison qu'ils le cherchent secrètement, mais activement.

9 et 10 - Les marais de Doomstalk et les principautés orientales.

Ces deux zones n'en font qu'une puisqu'il s'agit d'un immense marécage qui va jusqu'aux montagnes qui ferment les routes de l'est. Doomstalk, était le domaine d'une école de démonistes qui, pour ne pas être détruite, avait accepté de se ranger du côté de l'empire. En 407, lorsque les plans se fermèrent, tout comme les prêtres, les démonistes perdirent une bonne part de leur puissance. Ils restaient magiciens avant tout, mais ne pouvaient plus passer de pactes avec les démons. Ils utilisèrent donc leur faible puissance pour protéger leur domaine et créer un havre au cœur de la fange. C'est lors de la troisième pandémie qu'ils prirent contact avec les havres des princes orientaux pour mieux les trahir et ouvrir les portes des refuges aux morts-vivants de la nécropole qui s'était secrètement bâtie dans les marais. Les premiers collaborateurs venaient de faire leur apparition. Dans d'autres nations, on murmure qu'il y aurait des humanoïdes capables de passer des pactes avec les dirigeants des nécropoles. Ces collaborateurs sont, bien entendu, pourchassés activement par toutes les factions de survivants. Grâce à leurs alliés, les démonistes de Doomstalk font une guerre sans merci contre leurs voisins, les princes orientaux (et contre un clan d'hommes lézards qui semble prendre de l'importance dans la région).

Ces derniers, avant les pandémies, occupaient la région la moins insalubre des marais, constituée de centaines de petits lacs séparés par des collines verdoyantes. Dans ce cadre plutôt agréable, des bourgades poussèrent et se spécialisèrent dans le commerce, à l'instar du lointain Port Franc (de l'autre côté de l'empire). Outre la présence, au sud, des émirats, la force des princes

orientaux était le contrôle des routes allant vers le grand est, par delà les montagnes. Ce sont eux qui, jusqu'en 407, entretenaient les voies et fortifiaient les cols pour empêcher les Hordes de descendre des montagnes. Lors de la première pandémie, de nombreuses cités non fortifiées (lacustres pour la plupart) tombèrent en quelques heures. Les survivants se réfugièrent sur des îlots au milieu des lacs et construisirent des havres qu'ils relièrent grâce à une particularité locale : les griffons. Ces derniers, apprivoisés, permirent de sauver des vies, de reprendre certains fortins importants et de sécuriser partiellement quelques villes. La région fut épargnée par les réfugiés (qui partirent généralement vers la mer) et organisa la résistance jusqu'à la troisième pandémie. Sur la vingtaine de havres existants, seuls trois ont été capables de repousser les morts-vivants que les démonistes avaient fait entrer dans leurs murs. Tous les autres furent balayés de la carte. Depuis, les princes orientaux font une guerre sans merci aux collaborateurs, confinant presque à la paranoïa. Leurs agents voyagent de havre en havre pour débusquer des traîtres et forment le meilleur réseau de renseignement de tout l'ancien Empire, la Udire (U-diré). Son dirigeant, Marco Ascoltar (N, humain (m), Gue9) est aussi prince du plus petit des havres, Ricovero, une cité bâtie sur une île pendant la seconde pandémie. Le havre Ampio, est le plus grand. Il donne sur les cols permettant d'aller dans l'est du continent. Son prince, Romuald Tratato (NB, demi-elfe, Ens8) est un demi-elfe vieillissant et faible. Il est entouré d'une petite société de conspirateurs, dont la majorité est fichée par la Udire (le reste travaillant pour cette dernière). Cet ancien marchand et diplomate de génie n'est plus que l'ombre de lui-même. Non pas à cause de l'infection, mais parce qu'il est empoisonné petit à petit par sa propre femme. Le havre le plus au sud s'appelle Ala et se spécialise dans le domptage des griffons. Ces animaux sont vendus une fortune partout dans l'empire, car ils restent le moyen le plus sûr de voyager. Malheureusement, ils ont tendance à avoir des sautes d'humeur et à vouloir retourner dans les marais au bout d'un certain temps (aléatoirement). On raconte que les bêtes peuvent se débarrasser

2.3. L'empire du nord

d'un coup de leur cavalier pour disparaître.

11 - Les montagnards et les Hordes

Le continent d'Ordann est coupé en deux par une chaîne de montagnes titanesques descendant du nord vers le sud. Pour la passer, il faut soit la contourner (un voyage de plus d'une année), soit tenter sa chance par les cols que protégeaient les princes orientaux. On dit que les nains connaissent des chemins sous la terre, mais qu'ils gardent jalousement ce secret, car ces passages mènent aussi aux tombeaux de leurs rois. Mais il serait faux de croire que ces terres hostiles sont vides de vie. Non seulement, c'est là que rôdent les plus grandes Hordes gobelinoïdes, mais leurs vallées cachent aussi des petits villages de montagnards qui ont prêté allégeance à l'empire lors de sa naissance. Ces rudes bûcherons, mineurs ou trappeurs ont souvent plus de relations (conflictuelles) avec les orques, ogres et autres gobelins, qu'avec les gens des plaines. Ils ne se considèrent pas comme appartenant à une nation, mais plutôt à une race (les hommes). Les problèmes de l'empire ne les concernaient pas. Ils n'avaient pas de religion particulière, ni de système politique dominant. Donc, la majorité ne se rendit même pas compte du passage de la première pandémie. Ce sont leurs propres morts, lorsqu'ils se relevèrent (après une maladie ou un accident), qui leur apprirent que quelque chose clochait. Leurs voisins des cités naines leur expliquèrent le problème, ce qui engendra un rapide exil vers les hauteurs et les vallées les plus perdues. De toutes les nations, celle des montagnards fut la plus épargnée, car la plus isolée. Le chaos sanguinaire décimant les Hordes leur permit de passer sans encombre et de fermer certains cols à l'aide d'éboulements provoqués. À ce jour, ils n'ont presque plus de contact avec les autres nations ou les Hordes. Habités à vivre dans des conditions extrêmes, ils s'adaptent à chaque nouvelle catastrophe. Les Sages sont absents des montagnes à l'exception de quelques missionnaires qui découvrent seulement maintenant l'existence de cette population. Il n'y a pas de havre dominant ou de seigneur en place dans cette région qui est tellement

allongée qu'elle en est la nation la plus grande et la plus dépeuplée de l'empire (même si Aqual et Joal sont logiquement considérées comme les plus grandes nations par tout le monde). Les contacts avec les pays de l'Est du continent sont rares, mais ils existent. Pour ce qu'en savent les montagnards, les pandémies semblent avoir entièrement touché Ordann. Ils évitent le nord et surtout la plaine cendrée qu'ils considèrent comme maudite.

12 - Carmina et la Vallée

Ces deux nations sont des cas à part. Carmina est une ville industrielle à la frontière nord de Joal. Uniquement habitée par des gnomes, elle fut rapidement submergée pendant la première pandémie et ce, malgré le déclenchement de toutes les alarmes et sécurités (prévues pour une éventuelle invasion des Hordes et essentiellement à base d'illusions). Les morts-vivants envahirent ce bijou de technologie en deux jours. Les gnomes cherchèrent à fuir, mais seule une poignée réussit à quitter Carmina. Depuis, cette immense métropole (en partie souterraine) est hantée par les morts-vivants (qui ont muté), mais toujours défendue par des pièges aussi vicieux que mortels. Les rares gnomes encore en vie dans l'empire, cherchent un moyen de reprendre leur ville. En effet, ils pensent pouvoir en faire un havre imprenable, une fois les morts-vivants chassés et les pièges adaptés à cette nouvelle menace. Bien entendu, personne ne les écoute. Il n'est pas rare que des aventuriers montent des expéditions pour récupérer les trésors de Carmina. En effet, face à la menace des morts-vivants et l'absence de magie divine, la technologie pourrait être une solution.

La Vallée est, elle, au sud des terres de Port Franc et au nord des plaines de l'Ouest. En fait, il s'agit plutôt de six vallées disposées en étoile autour d'une montagne. C'est là que se concentrait le plus gros de la population halfeline. Elle n'était protégée que par le désintérêt des humains pour les halfelins (et les gnomes) et fut rapidement ravagée lors de la première pandémie, malgré une défense farouche des habitants. La seule ville, construite autour de la

3. L'aventure

montagne (appelée l'Anneau), fut à son tour envahie. Seul le quartier supérieur résista. Il tomba pendant la seconde pandémie, plus à cause de l'apathie qui toucha les petits hommes, que du fait des morts-vivants. À présent, les halfelins parlent de la Vallée avec nostalgie mais, contrairement aux gnomes avec Carmina, ne cherchent pas à y retourner.

13 - La plaine cendrée. Ce petit désert se trouve dans la partie la plus au nord de la chaîne de montagnes qui sépare le continent (non loin des duchés de fer). Il est entouré d'immenses falaises comme s'il avait été formé par la chute d'un météore. La plaine cendrée a toujours existé. Elle a été le domaine des dragons en des temps ancestraux. Personne ne sait pourquoi, mais les grands sauriens l'ont quitté (ils ne parlent jamais de cette région), la laissant libre pour les nécromanciens qui l'ont occupée jusqu'aux pandémies. Ces derniers ont été accusés d'être à l'origine des catastrophes qui ont touché cet univers. Les rares troupes de l'empire ravagèrent leurs domaines et leurs écoles, plutôt que de combattre les hordes de morts-vivants infestant rapidement les nations. La plaine cendrée n'est, à présent, qu'un immense champ de ruines. Curieusement, les morts-vivants issus des pandémies parcourent et patrouillent dans toute la région. Dès qu'ils repèrent un mort-vivant dont la création est antérieure à l'année 407, ils cherchent à le détruire. Dans l'empire, on dit que les nécromanciens les plus puissants vivent encore sous les ruines de la plaine cendrée et qu'ils cherchent un moyen de lancer une autre pandémie, encore plus effroyable. En effet, même si les rares nécromants capturés l'ont nié, la majorité de la population tient encore ces derniers pour responsables des malheurs du monde. Une légende parle aussi d'un roi nécromancien étant apparu récemment et ralliant tous ceux qui pratiquent les arts maudits.

Même si la zone est dangereuse, les trésors qu'elle contient intéressent les Sages. Ils envoient des groupes d'aventuriers à la recherche de savoirs impies concernant les morts-vivants. Capturer un nécromant vivant, c'est s'assurer une petite fortune en pierres précieuses (ce qui explique l'augmentation de

dénonciations et de procès fantoches pour pratique de la nécromancie).

3. L'aventure

3.0. Logos et Nafia

Logos ignore la douleur. D'un coup de botte, il repoussa le mort-vivant et aida sa compagne à escalader le mur en ruine. Nafia s'agrippa à une poutre et se hissa à la force des bras pour éviter que son ventre rond ne touche la pierre. La sueur l'aveuglait et malgré tous les efforts de Logos, elle sentait qu'ils n'arriveraient jamais à temps au havre pour accoucher. Son compagnon évita un nouveau claquement de mâchoire et sauta sur un tas de pierres pour rejoindre rapidement Nafia. Il se glissa sur la poutre, vérifiant qu'il pourrait défendre la position si leur poursuivant arrivait à monter. Sa surprise fut totale lorsque la lame de sa propre femme ressortit par sa poitrine. Instinctivement, il se tourna et découvrit le visage de celle pour qui il avait tout perdu, baigné de larmes. Il comprit alors. La douleur au bras. Une tache écarlate, le tissu déchiré et la trace de morsure. Dans quelques secondes, il serait l'un d'eux. Une créature vociférante à la recherche de viande humaine. Toujours l'arme de sa femme plantée dans le torse, il trouva la force de sourire et de sortir une flasque d'huile inflammable. La flasque du dernier recours. D'un coup sec, il actionna l'allumage de la fiole et sauta dans le vide, s'embrasant comme un fétu de paille. Le feu était salvateur. Jamais il ne connaîtrait la non mort.

Ce chapitre décrit les conditions générales de vie et survie dans l'empire du nord. Il aidera le MJ à créer ses propres scénarios, ces cadres de campagne et les créatures que les aventuriers pourront rencontrer ou combattre. Quelques monstres propres à cet univers sont décrits ici. De même, des objets magiques apparus après les pandémies peuvent être le sujet d'aventures. Par défaut, le

3.1. Extérieur

MJ est invité à considérer que les objets magiques ou créatures non décrits correspondent à ceux du *MdM* ou du *GdM*. À lui de les adapter au contexte.

Il existe trois types de zones que peuvent traverser les aventuriers au cours d'une campagne : l'extérieur, les havres et les nécropoles.

3.1. Extérieur

L'empire du nord est un monde assiégé. Être banni ou exilé hors des murs d'un havre revient le plus souvent à être condamné à mort. Rares sont ceux qui osent se déplacer à l'extérieur ou même à passer la tête par-dessus les barricades hérissées. Les mères racontent des histoires terrifiantes (le plus souvent véridiques) à leurs enfants pour qu'ils mesurent le danger de la vie hors du havre. Chez certains, l'idée même de sortir provoque des tremblements. Chez d'autres, l'appel de l'aventure est plus fort. Et plus on leur interdira de regarder vers l'extérieur, plus ils voudront y aller.

Hors des havres ou des nécropoles, les dangers sont nombreux. La cendre tend des pièges presque aussi mortels que les bêtes sauvages, plus agressives que jamais, ou que les hordes de morts-vivants infectieux (ou non) qui se déplacent sans que personne ne comprenne leur logique. Généralement, on ne choisit pas de vivre à l'extérieur. Seuls les pillards, les messagers, les missionnaires ou les exilés errent dans l'empire du nord. Plus que dans les havres, la méfiance est la règle de base du voyageur. Il n'y a aucune sorte de solidarité entre humains et appeler à l'aide est un vain effort lorsque la situation est critique. Mieux vaut garder son souffle.

3.1.1. Voyager

Il y a trois moyens de voyager dans l'empire : par la terre, par l'eau et par les airs.

- *La terre*. Les anciennes routes pavées sont à présent couvertes de cendre. Les cartes existent encore, mais le voyageur se doit de prendre des repères géographiques pour se diriger (ruines, collines, montagnes, etc.). La cendre pose

La caravane de Maltius

Maltius (LN, humain (m), GdP6) est un convoyeur qui relie le havre du pic de l'aigle et Karzkar. Même si les chevaux n'intéressent pas les morts-vivants infectieux, la simple présence de ces derniers rend les bêtes nerveuses, voire dangereuses. Maltius a donc opté pour des bovins, moins rapides, mais plus calmes et plus résistants. Ils tractent une voiture surélevée, blindée et dont la base est couverte de pointes rétractables (pour ne pas blesser quelqu'un lors de l'arrivée dans le havre). Des meurtrières permettent de tirer et le sommet de la voiture est couvert de tubulures qui peuvent cracher de l'huile enflammée en cas de grand danger seulement. Sur le toit, Maltius a installé une tourelle d'où il peut diriger les bêtes grâce à des chaînes hérissées de barbelures. Les roues sont de fabrication naine et elles-mêmes hérissées de pointes (autant pour blesser que pour adhérer).

La caravane a déjà été attaquée quatre fois, dont une fois par des orques. Maltius a perdu deux fils dans ces assauts, ce qui le rend taciturne (au point qu'on lui prête du sang nain). Le plus souvent, il transporte du minerai terne vers le pic et retourne des victuailles vers Karzkar en échange. Parfois, il engage des aventuriers pour qu'ils partent en éclaireurs ou pour qu'ils conduisent le second chariot lorsque les commandes sont importantes. Il lui arrive aussi d'organiser des convois vers d'autres havres.

trois problèmes. Le premier est lié aux tempêtes qui peuvent déplacer des tonnes de flocons toxiques en quelques minutes. En effet, comme la cendre ne s'aggrave qu'au bout de quelques mois, elle est terriblement légère, poudreuse et volatile. Le moindre vent peut la soulever et la transporter, rendant tout déplacement impossible. En cas de tempête, il faut appliquer les règles page 94 du *GdM*, la tempête de sable (FP 3). Il faut néanmoins modifier l'épaisseur de la couche de cendre (2d6 x 2,5 cm) et ne pas appliquer les 1d3 points de dégâts non létaux (dus au sable). Par contre les règles de noyade, de vent et les divers malus s'appliquent normalement.

3.1. Extérieur

Le second piège de la cendre, c'est qu'elle cache les dangers naturels de l'environnement. Les tests de Détection et de Fouille se font avec un malus de -2. La cendre peut agir comme des sables mouvants ou masquer un trou naturel (comme la neige). Elle peut aussi se détacher par plaque et provoquer une avalanche particulièrement rapide.

Le dernier danger est à plus long terme. Il vient de la toxicité de la cendre. Elle est légèrement empoisonnée et, à la longue, provoque des maladies (tumeurs, cancers et autres), contre lesquelles on ne peut rien. Il n'y a pas obligatoirement de règle pour gérer cet aspect. Par contre, le MJ doit en tenir compte lorsqu'il décrit l'environnement et l'effet de la cendre, par exemple, sur les bêtes sauvages (dont la viande est toxique) ou sur les PNJ (qui crachent des caillots de sang entre deux chopines).

Outre les bêtes, créatures et autres monstres qu'on peut habituellement rencontrer hors des havres, il est possible de croiser le chemin de pillards et, bien entendu, de morts-vivants. Les voyageurs sont rares, toujours méfiants et parfois même agressifs.

- *Par les eaux*, les voyages sont moins dangereux. En effet, les morts-vivants (surtout les infectieux) ne traversent jamais l'eau et ne nagent pas. Néanmoins, les pêcheurs comme les marchands de Port Franc savent que naviguer n'est pas sans risque. En effet, les côtes sont surveillées par des pirates et des boucaniers prêts à tout pour récupérer quelques marchandises.

De plus, dès qu'un bateau se perd ou s'éloigne trop des côtes, il est susceptible d'être attaqué par des monstres titanesques. Les voyages par les fleuves ou les marais (assez profonds) sont plus simples (si ce n'est qu'une tempête de cendre peut recouvrir un bâtiment en quelques minutes et le faire couler). Il faut parfois casser la croûte de cendre solidifiée qui peut se former par endroits, mais globalement c'est le mode de déplacement le plus simple. Malheureusement, les havres en bord de rivière sont relativement rares.

Le plus souvent, les bateaux sont couverts de bâches grises et de toiles pour

ne pas être vus, d'une part, mais surtout pour se protéger des tempêtes de cendre. Leur pourtour est hérissé de pointes en cas d'accostage sur des terres hostiles.

- *Par les airs*. Il existe deux modes de déplacement par les airs. Les griffons élevés par les princes orientaux et les ballons. Ces derniers sont utilisés pour de petits trajets. Ils sont dirigés grâce à des sorts de déplacement ou de transport (sans passer par un autre plan). Tout comme les bateaux, ce sont les tempêtes de cendre qui sont fatales à ces embarcations. Dans certains havres, on évoque l'existence de machines volantes gnomes. Pour l'instant, personne n'en a vu.

Les griffons, eux, sont rares et coûteux. On ne les utilise qu'en dernier recours, mais ils peuvent sauver de situations extrêmes. Soit ils se laissent monter, soit ils portent des nacelles (pouvant transporter jusqu'à quatre personnes pour les griffons les plus grands).

Dans tous les cas, voyager d'un havre à l'autre ne doit jamais être une partie de plaisir. Rares sont les trajets (même courts) qui se passent bien et si les aventuriers sont trop à leur aise, le MJ doit leur rappeler brutalement que le danger est partout en leur faisant rencontrer quelques centaines de morts-vivants d'un coup.

3.1.2. Rencontres en extérieur

Outre les créatures classiques (plus rares, mais plus agressives), les voyageurs peuvent rencontrer quelques monstres particuliers au monde de *Plagues*.

Les plus importants sont, bien entendu, les morts-vivants infectieux.

3.1. Extérieur

Mort-vivant infectieux

Mort-vivant de taille M ou G

Dés de vie : 2d12+3 (13 pv)

Initiative : +0

Vitesse de déplacement : 9 m (peut courir)

Classe d'armure : 11 (-11 (-1 Dex, +2 naturelle), contact 9, pris au dépourvu 11 (taille M) ou 10 (-1 taille, -1 Dex, +2 naturelle), contact 8, pris au dépourvu 11 (taille G)

Attaque de base/lutte : +1/+2 (taille M) ou +1/+6 (taille G)

Attaque : griffes (+2 corps à corps, 1d6+1) ; ou morsure (+2 corps à corps, 1d8+1 + spécial) (taille M) ou griffes (+1 corps à corps, 1d8+1) ; ou morsure (+0 corps à corps, 2d6+1 + spécial) (taille G)

Attaque à outrance : griffes (+2 corps à corps, 1d6+1) ; ou morsure (+1 corps à corps, 1d8+1 + spécial) (taille M) ou griffes (+1 corps à corps, 1d8+1) ; ou morsure (+0 corps à corps, 2d6+1 + spécial) (taille G)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : infection

Particularités : insensible aux sorts de renvoi, de retournement ou à la magie divine ; vulnérabilité au feu ; vulnérabilité à la décapitation

Jets de sauvegarde : Réf -1, Vig +0, Vol +3

Caractéristiques : For 13, Dex 9, Con -, Int -, Sag 10, Cha 1

Dons : Robustesses, Vigilances, Volonté de fer.

Environnement : tous sauf aqueux

Organisation sociale : solitaire ou horde (20-1000)

Facteur de puissance : 1

Trésor : aucun

Alignement : toujours neutre mauvais

Évolution possible : spécial

Un homme pâle, aux gestes saccadés, aux yeux rouges, qui erre à la recherche d'une proie et dont la respiration sifflante se mélange à un

gémississement perpétuel. Ses vêtements sont déchirés et ses mains couvertes de sang coagulé restent le long du corps tant qu'il n'est pas en chasse.

Le mort-vivant infectieux est un humanoïde (humain, elfe, nain, orque, etc.) dont l'âme, au moment de la mort, est restée coincée dans le corps, ou bien un humanoïde qui a eu un contact avec le sang ou la salive d'un mort-vivant infectieux (morsure). Le fait de toucher du sang infecté ne suffit pas à être victime de son effet (il doit être ingéré ou en contact avec une plaie).

L'infectieux est rapide, a les yeux injectés de sang, entend, discerne et renifle. Par contre, il n'utilise aucune arme, ne sait pas utiliser la magie, les objets (une poignée par exemple) et ne sait pas nager. Il peut traverser une petite rivière ou une flaque, mais s'arrêtera dès qu'il aura la tête au niveau de l'eau. Il ne parle pas et ne communique pas avec les autres morts-vivants infectieux, mais il émet une sorte de grognement flûté qui peut attirer l'attention.

Lorsqu'il s'agit d'un mort-vivant infectieux lié à un décès (peu importe la cause), le cadavre va s'animer au bout de 1d10 rounds. Si elle ne se transforme pas assez vite, la victime d'un mort-vivant infectieux est dévorée (jusqu'à ce qu'elle bouge, et alors elle ne sera plus considérée comme une nourriture).

Lorsqu'il s'agit d'un contact avec la salive où le sang, la victime doit réussir un jet de Vigueur (DD 25 +1 à chaque nouveau jet, tous les 1d6 rounds). Un échec signifie la mort immédiate et la transformation en mort-vivant infectieux. La seule méthode connue pour empêcher l'infection de gagner tout le corps, c'est d'amputer le membre touché deux rounds maximum après la contagion.

Le MJ peut faire varier les caractéristiques en fonction de la race de l'humanoïde. Une fois que ce dernier est transformé en mort-vivant infectieux, son but sera de propager la pandémie le plus rapidement possible. Face à un cadavre, il peut s'adonner à des actes de cannibalisme, mais ce n'est pas obligatoire (surtout s'il a une cible plus fraîche ailleurs).

3.1. Extérieur

Il y a deux moyens communs de détruire un infectieux : endommager son cerveau (en faisant un critique pour toucher la tête) ou le brûler. Lorsqu'un tel mort-vivant subit une source de dégâts non localisée sur la tête et qui n'est pas de feu, il perd des points de vie et tombe à 0. Mais il se relève deux rounds plus tard, avec la moitié de son score de points de vie d'origine. Il en sera de même à chaque fois qu'il retombera à 0. Lorsque la moitié de son score au moment de la résurrection sera inférieure à 1, il sera incapable de se relever et sera considéré comme mort définitivement (il sera dans un état tellement déplorable qu'il ne pourra plus bouger beaucoup). S'il subit des dégâts de feu (plus de la moitié de ses points de vie) ou que la tête est touchée (perte de plus de la moitié des points de vie et réussite critique au corps à corps ou à distance), il meurt immédiatement. Il tombe et ne peut pas propager le feu. Son sang n'est plus infectieux.

Le mort-vivant infectieux se transforme au bout d'une période aléatoire (à la discrétion du MJ), en un mort-vivant plus classique. En fonction du nombre de DV qu'avait l'infecté de son vivant, il se transformera en une créature plus ou moins puissante (reprenre un mort-vivant du *MdM*). Un simple homme d'armes se transformera ainsi en squelette alors qu'un roi ou un magicien puissant se transformera en momie, en vampire ou en liche.

La particularité de ce nouveau mort-vivant, c'est que comme l'infecté, il n'est pas sensible au pouvoir de renvoie, de destruction ou à la magie divine. De même, les nécromanciens n'ont aucun ascendant sur lui. En fonction de sa nature, il pourra utiliser des objets, parler et même lancer des sorts. Par contre, comme tous les autres morts-vivants issus des pandémies, il sait qu'il sert quelqu'un et qu'il obéit à des ordres, mais il est incapable de dire qui et dans quel but.

Animaux infectés

Les animaux infectés sont des créatures sauvages que le contact de la cendre a fait dépérir, mais a rendues encore plus dangereuses. Ils ne sont pas infectieux comme les morts-vivants, mais peuvent transmettre des maladies naturelles.

Pour chaque espèce, ils représentent un bon tiers de la population vivante. Leur agressivité est telle qu'ils attaquent jusqu'à la mort.

Lorsqu'ils sont isolés, cela ne présente pas de danger, mais lorsqu'ils se déplacent en horde (des rats, par exemple), ils deviennent redoutables. Leur viande n'est pas comestible. Ils sont couverts de bubons, leur peau suppure et ils ont du mal à se déplacer (sauf pour attaquer).

Plutôt que de donner des caractéristiques pour chaque créature, voici quelques modifications expliquées que le MJ devra appliquer. Lorsque qu'il tirera une créature de type animale, il devra lancer 1d6. Sur un 5 ou 6, l'animal est infecté.

Dés de vie : Dés de vie de l'animal -1 (l'animal est malade)

Initiative : -1 (l'animal est malade)

Vitesse de déplacement : normale en attaque, sinon réduite

CA : normale (-1 Dex, +3 naturelle), normal, normal

Attaque de base/lutte : normale/normale

Attaque : normales (+ spécial)

Attaque à outrance : normales (+ spécial)

Espace occupé/allonge : normal

Attaques spéciales : maladie (Sur)

Particularités : animal malade

Jets de sauvegarde : Réf +1, Vig -3, Vol +5

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

Compétences et dons : normaux

Environnement : tous

Organisation sociale : solitaire ou horde (1 - 10)

Facteur de puissance : variable

Trésor : variable

Alignement : généralement neutre

Évolution possible : aucune

3.2. Les havres

Attaques spéciales. Maladie. Les animaux infectés sont porteurs de nombreuses maladies (voir le chapitre 8 du *GdM*) qu'ils transmettent soit directement par la morsure (par exemple, la fièvre des marais ou le mal rouge) ou indirectement par les selles, les puces ou les mouches (comme la croupissure ou la tremblote).

3.1.3. Les ruines

L'empire est un pays ravagé. Les villes en ruine sont nombreuses et les trésors qu'elles contiennent encore plus nombreux. En effet, les pandémies se sont répandues à une telle vitesse que des cités entières sont tombées en quelques heures. Rien ne préparait la population à un tel massacre et des maisons, temples, châteaux ou écoles furent laissés à l'abandon, sans aucune protection. Pour les bandes de pillards, mais aussi pour les aventuriers malins (souvent les mêmes), il n'y a qu'à se servir. Si l'or est terni, il reste tous les objets incrustés de pierres. De plus, une lame, même terne, a une valeur.

Bien entendu, ces raids ne sont pas sans danger. Non seulement, il peut rester des morts-vivants infectieux, mais en plus, ceux qui se sont transformés, eux aussi, envoient leurs pillards. En effet, les gens des havres ont remarqué que lorsque le phénomène d'organisation est apparu (pendant l'ère du Soleil Terne), les morts-vivants transformés se sont mis à chercher les pierres et les gemmes un peu partout dans le monde, pour les apporter dans les nécropoles. Qu'en font-ils ? Personne ne sait et personne n'est assez fou pour aller voir.

3.1.4. Les forêts et le monde souterrain

Les bois et forêts sont un cas à part. Les humains les évitent, car ils les considèrent comme les domaines des elfes (et parfois, ils ont raison). Les elfes, eux, cherchent, grâce à la magie, à perdre le plus possible les visiteurs (vivants ou non), sans pour autant les tuer. En effet, ils préfèrent que les humains pensent qu'un bois est vide, plutôt que de laisser planer un mystère à son propos.

Le monde souterrain, lui, n'a pas été épargné par les pandémies, au contraire.

Outre les mêmes ravages qu'a connus la surface, les habitants des profondeurs ont vu, lors de la seconde pandémie, leurs domaines envahis par des morts-vivants en quête de pierres précieuses. Personne ne sait vraiment pourquoi, mais comme pour les villes en ruine, les morts-vivants récupèrent toutes les gemmes possibles et les ramènent dans leurs domaines. Les nains, qui sont les mieux informés de ce qui se passe sous terre, sont malheureusement, par nature, peu loquaces sur le sujet.

3.2. Les havres

Les aventures dans l'univers de *Plagues* se déroulent en grande partie dans un cadre urbain, assiégé et fermé. En effet, les humanoïdes sont bloqués dans des petits îlots protégés qu'ils appellent les havres. Dans ces lieux confinés, les luttes pour le pouvoir sont fréquentes. Alors que le monde s'écroule, certains tentent d'en profiter pour dominer les autres. Le danger permanent exacerbe les haines et les petites guerres intestines. Nobles, religieux, marchands et maîtres de guilde s'affrontent et s'opposent pour savoir qui dirigera le havre. Au milieu de ce chaos, quelques profiteurs vivent sur la bête. Mais le reste de la population (gens libres et esclaves), prostré et terrifié par la non mort, se contente d'obéir en attendant des jours meilleurs... S'ils existent.

Du coup, les aventuriers risquent de se retrouver au milieu des différentes factions, à déjouer des pièges, à éviter le bannissement et à servir au mieux leurs intérêts. Même au sein du groupe, il risque d'y avoir de vives discussions pour décider de la marche à suivre. Mais attention à ne pas aller trop loin. La non mort attend, sournoise, la moindre porte ouverte, la moindre erreur. La force des PJ, c'est la solidarité

3.2.1. Organisation d'un havre

Voici quelques généralités concernant les havres. Même s'ils sont tous différents (entre la ville sur une île lacustre, le fortin ou le village dans une vallée perdue), ils ont quelques points communs. En voici quelques-uns.

3.2. Les havres

- *Les alentours lointains.* Si la géographie le permet, les champs autour du havre sont cultivés. Ils sont entourés de pièges et d'alarmes, ainsi que de moyens d'évacuation rapide (par un treuil, un tunnel ou en étant dotés de petites tours ou de miradors dont on remonte l'échelle). Lorsque le havre est au cœur d'une ville, les faubourgs sont, eux aussi, piégés. Mais il arrive aussi que les plus pauvres vivent hors des murs du refuge, dans des petites cachettes de fortune, fouillant les ruines en quête de nourriture ou d'objets précieux qu'ils revendent par un sas dans la paroi du havre. Le pillage est interdit par les Sages, sauf dans ce cas précis (eux seuls s'arrogent le droit de pratiquer l'échange d'objets contre des biens).

- *Les alentours directs.* Comme les morts-vivants infectieux ne franchissent pas l'eau et craignent le feu, il n'est pas rare de voir des havres entourés de douves ou de fosses à feu. Malheureusement, une tempête de cendre (provoquée ou non) peut couvrir une surface aqueuse et la solidifier. Elle peut aussi étouffer un feu. Ces protections sont donc utiles, mais pas parfaites. De plus, certains havres sont des centres ville fortifiés. Il est donc impossible d'y creuser de telles douves.

- *L'arrivée.* Le voyageur qui se présente aux murs d'un havre doit montrer patte blanche. En général, une barbacane hérissée de pointes s'ouvre et permet d'entrer dans une fosse, elle-même hérissée de pointes. De là, les arrivants doivent prouver qu'ils sont en vie (et pas des morts-vivants doués de parole) ou être submergés d'huile inflammable. On appelle ce passage la quarantaine. Les visiteurs sont sommés d'expliquer le pourquoi de leur venue, leur origine et combien de temps ils comptent rester. Si les réponses ne sont pas satisfaisantes, ils peuvent être repoussés ou subir d'autres interrogatoires plus longs (et parfois plus douloureux).

- *Une fois la quarantaine passée,* il est possible d'entrer dans le havre. Son organisation est fonction de sa taille et surtout de sa localisation. Mais en règle générale, il est découpé en sections fermées par des portes, des murs ou des barricades. En effet, si une section tombe ou semble être un danger, les autres se ferment immédiatement. Tous les havres ont des systèmes d'alarme qui permettent de prévenir d'un problème. En général, il s'agit d'une cloche ou d'une trompe. Il est, bien

entendu, interdit de s'en servir sans raison (ce crime peut être puni de bannissement).

De la même façon, presque toutes les portes des maisons (et à l'intérieur des maisons) sont renforcées et dotées de verrous. Il n'est pas rare que les demeures à étage soient aussi équipées pour isoler la partie supérieure.

- Autre lieu commun aux havres, la *fosse aux morts* joue un rôle important. Toute personne malade ou sur le point de décéder est conduite rapidement dans une grande pièce dotée de lits ou de cages. Ces derniers sont placés sur des trappes qui peuvent les faire glisser dans une fosse à feu en quelques secondes. Les condamnés à mort sont soit décapités soit poussés dans une telle fosse. S'ils sont pendus, on laisse leur cadavre s'agiter pendant quelques jours au bout de la corde avant de l'incinérer. D'ailleurs, il est rare de voir une tentative d'assassinat qui n'aboutisse pas sur ce type de dégâts (tête ou feu).

- *Le donjon.* Tous les havres sont dotés d'un lieu qui servira en dernier recours. En général, c'est là que le dirigeant habite. Le donjon est le dernier rempart avant que le havre ne tombe. Il est souvent doté d'une issue de secours et plus renforcé que tous les autres endroits. Lorsque le donjon tombe, le havre est perdu. Pour y pénétrer en temps normal, il faut des autorisations spéciales et les armes y sont rarement admises (surtout pour les étrangers).

- *L'auberge.* C'est sans doute l'endroit le plus surveillé à l'intérieur d'un havre. Certes, on peut s'y reposer et s'y détendre. Mais en général, elle est isolée des lieux importants et bouclée pendant la nuit. D'ailleurs, presque tous les havres pratiquent le couvre-feu (sauf les havres marchands).

3.2.2. Les factions urbaines officielles

Comme indiqué plus haut, les havres survivent dans la tension la plus extrême. Chacun sait que la moindre erreur peut entraîner la mort de tout le monde, du coup les fautes sont rarement pardonnées et les plaisantins rapidement chassés.

- *Les civils.* Les habitants des havres sont méfiants, peureux et cherchent avant tout

3.2. Les havres

la discrétion. Ils redoutent d'être un jour bannis et obéissent le plus souvent à la faction dominante. Avec les étrangers, ils sont taciturnes, mais essaient d'en savoir le plus possible sur ce qui se passe à l'extérieur. Ces gens naissent, vivent et meurent dans la peur. Du coup, ils prêtent foi aux légendes les plus folles et sont enclins à suivre des raisonnements qui pourraient paraître absurdes hors contexte (comme dans une secte). De fait, la foule des havres est assez facile à manipuler et les dirigeants en profitent parfois. En général, les humains sont relativement xénophobes, mais respectent (craignent), les nains. Les autres humanoïdes des havres tentent d'être discrets pour ne pas terminer dans la fosse aux morts.

Les civils n'ont pas de but à court, moyen ou long terme.

- *Les soldats.* Qu'ils soient à la solde des Sages ou des nobles, les soldats représentent une faction importante dans un havre. En effet, ce sont eux qui sont censés protéger les murs du refuge. Du coup, ils s'imposent comme un groupe primordial pour la survie de tous et qu'il faut écouter et bien traiter. Les hommes d'armes vivent mieux que les civils et ont plus de droits. D'ailleurs, souvent, ils en abusent et n'hésitent pas à bastonner un aventurier qui mettrait en doute leur importance. Dans certains havres, ils se comportent d'ailleurs plus en mercenaires qu'en véritables soldats. Les gradés ont des armures serties de pierres colorées. Ces armures sont plus importantes que leur propre vie et les guerriers feront tout pour les récupérer si leur propriétaire tombe au combat. Le capitaine de la garde (grade assez commun pour désigner le chef), a toujours l'oreille des dirigeants, lorsqu'il n'est pas le dirigeant lui-même.

Les forces armées n'ont pas de but à moyen et long terme. À court terme, les soldats cherchent le meilleur employeur et les meilleures conditions de vie.

- *Les nobles et les souverainistes.* Cette faction est un reliquat de l'époque précédant les pandémies. Tout comme les prêtres qui furent accusés d'incompétence, les nobles perdirent le soutien du peuple et ne purent organiser la résistance face aux morts-vivants. Certaines familles furent même massacrées par leurs propres serviteurs (des pillards qui furent à leur tour balayés). Seules les lignées les plus fortes et ayant gardé

la confiance de leurs gens purent sauver leur titre (essentiellement dans les nations au nord de l'empire). Parmi les nobles encore au pouvoir, certains refusent de voir les changements radicaux de leur monde et considèrent que l'empire (ou leur nation) existe toujours. Le prince Galand, dirigeant d'Aqual, est le chef de cette faction. Il prétend protéger le petit-fils de l'empereur (connu sous le nom de Daltius IV, "*l'infant caché*") et s'oppose aux Sages (les principaux ennemis des souverainistes).

Les nobles non-souverainistes n'ont qu'une ambition : trouver un moyen de sécuriser leurs terres.

Les souverainistes, eux, cherchent avant tout à faire tomber la faction adverse, à savoir les Sages. Ensuite, ils chercheront à mettre Daltius IV sur le trône. Certains seraient prêts à s'allier avec les collaborateurs pour asseoir la puissance du jeune empereur (s'il existe vraiment).

- *Les Sages.* C'est la faction la plus puissante de l'empire. Il ne faut pas voir les Sages comme des inquisiteurs xénophobes chassant l'hérésie à grands coups de bâtons. La majorité des Sages est composée de gens simples, qui cherchent surtout à aider les survivants des havres. Certains font office d'enquêteurs, d'autres entraînent les soldats, ou partent en missionnaire pour aider les refuges isolés. D'un autre côté, il ne faut pas nier l'existence de quelques ambitieux fondamentalistes qui utilisent la peur et la terreur pour arriver à leurs fins. La population des havres voit les Sages comme les remplaçants des prêtres. Parfois, ils sont considérés comme des sauveurs, le plus souvent comme un mal nécessaire et dans certaines nations comme des charlatans ou des conspirateurs qu'il faut éliminer.

Les Sages cherchent à s'installer dans le plus de havres possible pour apporter la rédemption et que l'humanité comprenne qu'elle doit se purger de ses fautes pour obtenir le droit de rejoindre les dieux. Plus prosaïquement, les Sages cherchent à prendre le pouvoir un peu partout (certains par ambition d'autres par conviction).

- *Les marchands.* Dans ce chaos, ceux qui profitent de la situation sont les

3.2. Les havres

Les factions (MJ seulement)

Toutes les factions présentées ici ne sont pas obligatoirement présentes dans les mêmes havres (sinon ça serait la guerre ouverte). Par contre, le MJ doit bien comprendre qu'elles sont à la base de presque tous les mouvements qui secouent les restes de l'univers de Plagues. Chacune a ses intérêts, ses buts, ses méthodes et ses alliances (qui peuvent changer d'une région à l'autre). Le plus souvent, c'est face à (ou pour) ces factions que les aventuriers vont travailler. Elles seront au cœur de nombreux scénarios.

marchands. Ils cumulent des trésors en pierres précieuses et jouent sur les besoins des havres en monnayant les denrées les plus rares. D'un autre côté, ce sont aussi eux qui assurent le ravitaillement et qui payent pour que des caravanes voyageant de refuge en refuge. Les marchands sont donc constitués en trois guildes, qui coopèrent, et dont le siège se trouve à Port Franc : les artisans, les voyageurs et les trésoriers. Leurs fonctions sont évidentes et leur recherche du profit explique que ces corporations soient très solidaires (dans la globalité, car il existe toujours des querelles de personnes). Même si les marchands sont méprisés par les nobles, les Sages ou les soldats, tout le monde sait que sans eux les havres disparaîtraient très rapidement. De plus, les guildes ont très officiellement juré qu'elles ne chercheraient jamais à prendre le pouvoir politique (le pouvoir économique est largement suffisant pour qu'elles arrivent à leurs fins). Les marchands (quelle que soit leur guilde) sont les plus gros pourvoyeurs de missions pour les aventuriers. Le plus souvent, ces missions impliquent un déplacement vers l'extérieur.

À court, moyen ou long terme, les trois maîtres de guilde ne cherchent qu'à s'enrichir un peu plus. Comme ils sont à la tête de la plus grosse richesse en pierres précieuses de tout l'empire, ils ont noté l'attrait que les morts-vivants portent aux gemmes colorées.

3.2.3. Les factions urbaines mineures ou clandestines

Outre les factions officielles et connues, il existe des petits groupes qui agissent dans

l'ombre. Eux aussi tirent les ficelles politiques des havres et peuvent être à l'origine d'aventures pour les PJ. Attention, certaines factions clandestines sont ouvertement recherchées et éliminées par toutes les autres.

Esclaves et hommes libres

Vestiges de l'ancien empire, les esclaves existent presque dans tous les havres. C'est d'ailleurs l'une des premières sources de richesse pour Port Franc dont les marchands d'esclaves étaient connus par-delà l'empire. En général, ce sont les esclaves qui sont envoyés en première ligne lorsqu'il y a danger. Cette population s'est proportionnellement agrandie depuis les premières pandémies, car certains survivants ont troqué leur liberté en échange d'un refuge. Il existe des mouvements d'émancipation, mais ils meurent aussi vite qu'ils apparaissent. Le seul moyen de redevenir un homme libre est de devenir soldat (et de terminer sa vie en première ligne).

- *Les prêtres et les druides.* Les anciennes religions ont presque toutes été éradiquées de la surface d'Ordann lorsque les dieux et leur influence furent coupés du plan Matériel. Impossible de faire appel aux pouvoirs curateurs et encore moins à la capacité de repousser les morts-vivants (pandémiques ou normaux). Rapidement, les temples furent fermés et détruits. Seuls les soigneurs eurent une petite utilité, mais la population ne croyait plus en ces hommes et femmes abandonnés de leur dieu. Dans certains havres, ils furent chassés ou exécutés. Sous l'ère du Soleil Terne, les Sages les déclarèrent hors-la-loi. Pourtant, il reste des régions (surtout celles non conquises par les Sages) où les anciens dieux sont encore adorés. De même, les elfes continuent à vénérer la Nature, même si cette dernière semble morte. Dans les havres, des cultes clandestins cherchent à maintenir la foi de l'humanité, devenant parfois des sectes aux méthodes contestables. Tous ces religieux, comme les moines, sont considérés comme hérétiques par les Sages et pourchassés. Ils ne peuvent ouvertement pratiquer leur foi que dans les havres neutres ou hostiles aux Sages. Les souverainistes les soutiennent, car ils représentent l'ancien ordre.

3.2. Les havres

- *Les collaborateurs.* Ces hommes et femmes de l'ombre ont choisi de prêter allégeance aux nouveaux maîtres de l'empire en échange d'un peu de pouvoir. Leur but est de faire tomber un à un les havres ou d'en prendre le contrôle pour mieux informer leurs maîtres. Ils ne sont pas obligatoirement organisés (un seul individu peut faire tomber un havre), mais certains agissent en groupe et se font passer pour des voyageurs ou des marchands. Le plus étrange, c'est qu'ils reçoivent plus souvent l'ordre de prendre le pouvoir des havres ou d'épuiser ses forces vives petit à petit, plutôt que d'ouvrir tout simplement leurs portes. Il n'y a qu'une seule grosse organisation, c'est celle des démonistes de Doomstalk, les Némésis des princes orientaux. Ces derniers infiltrent tous les havres et "s'endorment" en attendant les ordres. La Udire des princes orientaux les traque partout et les élimine, sans même en aviser les dirigeants des havres infiltrés. Ces espions et assassins, sont, eux aussi, un peu partout dans l'empire et attendent qu'on leur donne des missions. Ils peuvent engager des aventuriers et des mercenaires afin de couvrir leurs traces.

- *Les nécromanciens.* Ils furent, logiquement, rendus responsables de la première pandémie. Même s'ils n'avaient aucun lien avec les morts-vivants, personne ne les écouta et leurs domaines furent ravagés par des troupes en quête de coupables. Les écoles furent brûlées, des gibets construits un peu partout, mais ce ne sont pas les vivants qui furent les plus vindicatifs. En effet, les nécromanciens étaient des gens secrets par nature et seuls quelques-uns furent victimes de la vindicte populaire. Par contre, dès la première pandémie, les morts-vivants infectieux se dirigèrent tous en masse vers les pratiquants des arts sombres. Ils savaient où et comment frapper. Seuls les nécromanciens furent témoins de cette particularité de comportement. Par la suite, lorsque le phénomène d'organisation apparut, des hordes encore plus élaborées se mirent à chasser. C'est durant cette période que les morts-vivants antérieurs à la première pandémie furent à leur tour systématiquement détruits. Aujourd'hui, les nécromanciens sont très rares, mais ils sont toujours actifs. Ils pensent, et ils ont peut-être raison, être les plus à même de comprendre d'où

viennent tous ces morts-vivants. Ils continuent à former des élèves, même si ces derniers risquent le bâcher à tout moment. Ils peuvent engager des aventuriers pour aller chercher des livres ou des objets magiques dans les écoles abandonnées (ou presque).

- *Les faiseurs de miracles.* Lorsqu'un enfant montre qu'il est capable de faire des prodiges, il devient un Sage. Il est alors éduqué et formé pour combattre, prêcher et aider. Mais certains havres n'acceptent pas les Sages (ou les parents ne leur font pas confiance). Ces faiseurs de miracles vivent alors librement, sans vraiment comprendre d'où viennent leurs capacités et comment bien les maîtriser. Les Sages les considèrent comme des aberrations et des hérétiques qu'il faut chasser. Du coup, certains faiseurs de miracles se sont réunis en groupuscules, plus ou moins organisés, pour aider ceux qui ne veulent pas passer sous l'autorité des Sages. Les enfants sont cachés et éduqués dans le secret. On leur apprend à se méfier de tout et à déjouer les pièges des Sages. Ces petites factions (qui s'aident, s'ignorent ou même se combattent parfois), peuvent engager des aventuriers pour les protéger. En effet, comme leur nombre est croissant, ils commencent à penser qu'ils peuvent peut-être remplacer les Sages dans certains havres (voire tous).

- *Les guildes illégales.* Assassins, voleurs et autres espions travaillent toujours pour les guildes de l'ombre. Mais il faut avouer que leur puissance a bien diminué dès la première pandémie. En général, ils collaborent avec les dirigeants des havres (et font le sale travail) en échange de leur présence dans le refuge.

Il existe d'autres factions mineures (les magiciens, par exemple). Le MJ est invité, en fonction de la localisation de sa campagne, à les créer. Il faut bien comprendre aussi que certains PNJ (ou PJ) peuvent appartenir à plusieurs factions à la fois (à une guilde marchande tout en étant un faiseur de miracles). De plus, il existe aussi des tensions au sein de ces factions et il n'y a jamais de "bonne ou de mauvaise" faction. Même un collaborateur peut avoir de "bonnes raisons" de trahir les vivants.

3.2. Les havres

3.2.4. Relations extérieures

Un havre ne peut jamais rester isolé. Lorsque le MJ créera son propre havre, il devra déterminer les factions qui l'occupent (et celles qui le dirigent). Des souverainistes ne peuvent pas cohabiter avec des Sages, sauf si aucun des deux n'a le pouvoir (comme, par exemple, chez les princes orientaux).

Une fois la faction dominante déterminée, il faudra créer des liens avec les havres voisins. En effet, tout est basé sur les échanges (pacifiques ou non). Voici quelques exemples d'échanges.

- *Guerre*. Deux havres peuvent être en guerre pour des raisons idéologiques, politiques ou plus simplement économiques. Dans ce cas, tout est permis pour détruire l'adversaire, y compris utiliser les morts-vivants. À plusieurs reprises, des prisonniers ont été enchaînés au bord des routes afin d'attirer des morts-vivants infectieux vers le havre ennemi. Le but est d'attirer le plus possible de créatures pour assiéger le refuge. Ensuite, soit il y a négociation pour aider à nettoyer la zone, soit des espions sont envoyés pour que les portes soient ouvertes et que la pandémie se propage. Les poisons, la maladie et le feu sont aussi courants en cas de guerre. En effet, avec tous les cadavres qui errent dans les campagnes, les maladies sont nombreuses et virulentes.

Dans cette situation, tous les combattants sont les bienvenues, mais il règne une tension continue et les étrangers sont particulièrement surveillés (jusqu'à ce qu'ils fassent leurs preuves).

- *Guerre froide*. Deux havres peuvent s'opposer, mais discrètement. Harcèlement, discrédit dans la région, meurtres, disparitions des caravanes de ravitaillement, etc. Cette guerre d'usure se termine souvent par une guerre ouverte. C'est celui qui aura le mieux sapé les fondations de l'autre qui l'emportera rapidement. Cette situation est fréquente entre les havres à la frontière de deux nations (par exemple Aqual et Joal). Idéale pour des aventuriers qui cherchent du travail, la guerre froide génère autant

d'opportunités d'enrichissement tant à l'intérieur qu'à l'extérieur des refuges. Par contre, dans cette situation, il n'y a ni morale, ni bons sentiments.

- *Neutre*. Quand deux havres ont des relations neutres, c'est qu'ils coopèrent un minimum (le minimum vital). Les dirigeants ont passé des accords de principe, mais rarement d'entraide. C'est la situation la plus courante. Les échanges se font à l'aide de pierres précieuses.

- *Amicaux*. Deux havres ayant des relations amicales s'organisent pour que la survie de l'un et l'autre soit plus facile. Les échanges sont souvent réguliers et il y a entraide en cas d'agression.

Ce type de relations est relativement rare sauf lors d'alliance contre un ennemi commun. Dans ce cas, il existe des routes sécurisées entre les havres (par les airs, les eaux ou parfois même sous la terre). Le pouvoir des soldats est relativement faible dans ce cas (ils ne peuvent se prévaloir d'être les seuls remparts contre les pandémies). De plus, si cette collaboration permet aux havres de prospérer rapidement, tôt ou tard, ils vont attirer l'attention d'envieux.

- *Liés*. Les havres sont sous le contrôle de la même entité politique (un seigneur, un marchand, un Sage, etc.). C'est un cas courant, surtout pour les petits havres satellites des plus grands (par exemple les Salines qui est un havre rattaché à Port Franc).

La monnaie dans *Plagues*

Depuis l'ère du Soleil Terne, tous les métaux ont perdu de leur brillance. Ils sont encore utilisés normalement (pour les armes, par exemple). L'or n'a plus aucune valeur (pas plus que l'argent). Ce sont donc les pierres précieuses colorées qui ont remplacé la monnaie. Le troc reste le mode d'échange le plus courant entre les havres (bien contre bien), mais les marchands préfèrent thésauriser des gemmes ou de la poudre de gemme. Donc au lieu de s'échanger des pièces, dans *Plagues*, les PJ et PNJ s'échangent des pierres. Les pierres limpides (sans couleur) ont toujours de la valeur, mais elles ne sont

3.2. Les havres

pas utilisées pour l'échange (un diamant, par exemple). Le MJ doit se reporter à la table 3-6 du GdM (page 55) pour estimer la valeur des pierres. Il devra prendre le prix moyen en compte. La forme, le nombre de facettes et la pureté de la pierre n'a pas d'importance : seule la couleur compte vraiment.

Lorsque les sommes sont inférieures à 10 po, on utilise de la poudre de pierre. Cette dernière est répartie dans des tubes en verre ou dans des bourses hermétiques. La couleur doit être franche (une poudre mal mélangée ne vaut rien).

Petite particularité, les pierres (entières ou en poudre) scintillent plus dans l'univers de Plagues. Elles rayonnent, accaparent l'attention et provoquent la convoitise (tout comme l'or avant les pandémies). Ce trait est apparu pendant la seconde pandémie, alors que paradoxalement le monde perdait de ses couleurs. La rumeur veut que les couleurs se soient réfugiées dans un élément éternel : les pierres précieuses.

Le MJ est invité à rendre, dans ses descriptions, cet aspect féérique et mystérieux des gemmes.

Le havre de Maarl (exemple)

Maarl est le nom d'une petite montagne au sud-ouest des royaumes de Fer. Construite en surplomb d'une vallée champêtre, la forteresse du même nom était presque à l'abandon. Son seigneur et sa famille étaient partis pour la capitale flottante et seule une petite garnison surveillait la région contre les attaques des gobelins habitant de l'autre côté de la montagne. Dans le village au pied du château, l'ordre était assuré par le bourgmestre qui était aussi un magicien à la retraite. C'est lui, en 407, qui ordonna à tout le monde de se réfugier dans le fortin et de commencer à le réparer. Sa descendance continua son œuvre et à présent c'est Axel d'Ombre (NB, humai (f), Ens12), son arrière-petite-fille qui dirige le havre.

Ce dernier s'est agrandi avec le temps. La chance de ses habitants, c'est que la vallée est giboyeuse. Les morts-vivants infectieux rôdent dans les bois mais, curieusement, ils ne cherchent jamais à attaquer les fermiers dans les champs. La culture est rendue plus simple grâce à la magie de la famille d'Ombre: le contrôle du climat. Axel, deux fois par semaine, déballe les champs de la cendre qui a pu tomber, ce qui permet aux plantes de

pousser presque normalement. Le bois est une des autres richesses du havre. Les artisans façonnent des flèches et des hampes qu'ils exportent grâce aux marchands de passage tous les deux mois. Il existait une mine au sud de la montagne, mais personne n'y va plus.

Dans le havre, la situation n'est pas aussi enchantée. Maarl, même aménagé, reste un fortin. Sa pierre est froide et sa population triste. Frère Karl (N, humain (m), Sag8), un Sage qui a trouvé le chemin du havre par hasard, tente de rassurer la population. Il n'a pas d'ambition politique et sait que sans la famille d'Ombre, la vallée ne pourrait survivre. D'autant que la maîtresse des lieux ne fait pas que contrôler les vents. Elle connaît quelques sorts puissants qui ont sauvé des vies. Elle a donc l'appui de sa population. Frère Karl s'occupe des corps en les soignant et des âmes en apportant la parole du Dogme. Il donne aussi quelques conseils à Dame Axel. Par contre, il n'a pas l'oreille du capitaine Silnaer (LN, demi-elfe (m), Gue8), un demi-elfe qui cache tant bien que mal la maladie qui lui comprime les poumons. Ce colosse n'aime pas les Sages, car il a été plusieurs fois chassé d'havres par leur faute. Au service de sa Dame, il voit Frère Karl comme le ver dans la pomme. Le reste de la population est composé de fermiers, de soldats et d'artisans du bois dont un qui représente les intérêts de sa guilde. Il n'y a que très peu d'esclaves, car la famille d'Ombre a pour habitude de les émanciper après 15 ans à son service.

Avec l'extérieur, Maarl n'a que peu de rapports. Le havre a été en guerre contre les propriétaires de la Passe des fous (un refuge permettant de contrôler le passage des caravanes vers l'ouest), mais depuis plusieurs mois, il n'y a plus de nouvelles. On ignore si le havre de la Passe existe encore ou si ce silence est de mauvais augure.

Ce havre typique, compte deux cents âmes et peut être un bon départ pour des PJ de bas niveau. Les opportunités de petites aventures sont nombreuses et rien ne dit qu'une faction cachée n'est pas aussi en place dans le fortin. Il sert de décor pour le premier scénario de ce livret.

3.3 Les nécropoles

3.3 Les nécropoles

Attention, cette partie est plutôt réservée au MJ. Le joueur est invité à ne pas continuer la lecture de ce livret s'il ne veut pas se gâcher le plaisir de la découverte.

Les nécropoles sont au cœur du mal. Elles sont apparues lors de la troisième pandémie (c'est-à-dire en 488) ou bien n'ont émergé du sol qu'à ce moment-là. C'est de là que les morts-vivants les plus puissants coordonnent leurs troupes pour ravager les havres les uns après les autres. Qui leur donne les ordres ? On l'ignore. Eux-mêmes l'ignorent (ou disent l'ignorer). Mais ils suivent un plan. Et c'est peut-être dans ces villes ossuaires géantes que les aventuriers les plus expérimentés pourront tenter de trouver une explication aux pandémies qui ravagent leur monde...

3.3.1. Description générale

Une nécropole est une ville de grande taille, dont les bâtiments courbes et blancs ressemblent, de loin, aux os polis d'une cage thoracique. On ignore de quelle créature il pourrait s'agir. Mais ce qui est certain, c'est qu'elle émerge peu à peu de la cendre. De plus près, l'observateur pourra se rendre compte que tous les murs sont sculptés de centaines de milliers de visages hurlants (à des stades de décomposition divers). Lorsque le vent se lève et passe par leurs bouches béantes, il faut réussir un jet de Volonté (DD 20) pour ne pas tomber à genoux pendant 1d6+1 rounds sous l'effet de leur hurlement. Personne n'a pu le vérifier pour le moment, mais les visages appartiennent à des gens qui sont morts définitivement (lorsqu'un mort-vivant, infectieux ou pas, est détruit, par exemple). Les âmes qui ne peuvent rester dans les corps sont aspirées dans les nécropoles.

- *alentours*. Il n'y a pas vraiment de surveillance autour de ces villes. En effet, qui serait assez fou pour oser les approcher. De plus, la couche de cendre

alentour est beaucoup plus importante, ce qui rend la progression hors des chemins plus difficile. Cette accumulation de cendre explique la présence de fouisseur gris (voir plus bas) en quête de proies faciles (et perdues). Ces derniers nichent un peu partout, mais n'osent pas trop s'approcher des bâtiments.

- *La surface*. Une fois dans la nécropole, le visiteur se rend compte qu'il n'y a rien à la surface et que presque tous les escaliers mènent aux étages inférieurs. Par contre, il peut croiser le chemin des grignoteurs (voir plus bas), les constructeurs de la nécropole. Ces morts-vivants, tout à leur tâche, ne répliquent même pas si on les attaque. C'est aussi ici que des troupes se massent en attendant un ordre secret qui leur indiquera quelle région attaquer. Ces armées peuvent se composer de milliers de morts-vivants (des squelettes généralement) immobiles, en rang. Bien entendu, face à des intrus, ils réagiront et attaqueront. Des morts-vivants plus puissants peuvent superviser les travaux (comme des vampires ou des momies). Mais généralement, ils restent cachés dans les bâtiments le jour. Ils peuvent sortir pour de brefs instants, car la fonction principale du soleil terne est de bloquer les rayons nocifs pour certains morts-vivants comme les vampires. La nuit, un visiteur pourra voir des globes bleus dotés de tentacules se promener au hasard entre les bâtiments et gober un grignoteur en le traversant (voir les Yeux). Ces globes peuvent quitter la nécropole et partir à une vitesse folle. Ils peuvent aussi donner des ordres aux morts-vivants.

- *Sous la nécropole*. C'est là que se concentre toute l'activité des morts-vivants et surtout des grignoteurs qui continuent à faire "pousser" les bâtiments titanesques. C'est un labyrinthe, sur plusieurs niveaux, sans lumière, où des morts-vivants de tous les types s'affairent au service d'un prince nécrofère. La nature du prince peut varier en fonction de la ville, mais le plus souvent il s'agit d'une liche. Cette dernière était une personne

3.3 Les nécropoles

puissante avant les pandémies (un roi, un prince marchand, un grand magicien ou un prêtre). Elle ne peut pas être, par contre, un grand nécromancien. En effet, les nécromanciens, peu importe leur puissance, n'accèdent jamais à un statut supérieur à celui de squelette (et encore).

Ce prince nécrofère dirige une cour qui se divise en trois branches : les guerriers, les silencieux et les bâtisseurs. Les guerriers dirigent les armées de morts-vivants. Les silencieux s'occupent des relations avec les autres nécropoles et les vivants (les collaborateurs, par exemple). Les bâtisseurs, eux, s'occupent d'agrandir les nécropoles.

Ce que les vivants n'ont pas encore réalisé, et ce qui explique le comportement étrange de certaines créatures, c'est que les morts-vivants de haut niveau n'ont pas l'esprit de ruche. Certes, ils collaborent avec la même puissance (le chromophage de leur nécropole), mais ils pensent par eux-mêmes. Et de fait, les princes nécrofères se détestent les uns les autres. Une bonne partie des mouvements de leurs troupes n'est destinée qu'à contrecarrer les déplacements des autres armées maudites. Personne dans les havres n'a compris cet état de fait. Ce secret peut être découvert par hasard ou au terme d'aventures épiques. Pour le moment, les affrontements directs n'ont jamais été observés par des humains. Mais certains monarques elfes ont été témoins de quelques batailles et cherchent actuellement à en comprendre le sens (ils pensent avoir vu un affrontement entre les troupes d'un prince et celles d'un nécromancien). Les silencieux, en infiltrant les havres, peuvent empêcher le plan d'un prince rival d'aboutir. De même, une armée peut être déviée par un mouvement de troupes hostiles (et les gens des havres qui se préparaient à la bataille ne comprendront jamais pourquoi ils ont été sauvés).

De même, au sein des trois branches, il y a des luttes intestines pour se rapprocher du prince (et lui prendre sa place). Les luttes politiques des morts-vivants de hauts niveaux sont incessantes et parfois paralysantes. Celui qui donne les ordres à tous les princes ne semble pas s'en soucier (ou s'en rendre compte). La seule chose qui paraît avoir de l'importance, c'est le stock de pierres

colorées que ses princes amassent et donnent aux chromophages (voir plus bas).

En effet, c'est au cœur de la nécropole que des abominations digèrent les tonnes de gemmes qu'apportent chaque jour les morts-vivants. Leur refuge est mieux gardé que n'importe quel autre lieu de la ville morte. Même les serviteurs directs du prince n'ont qu'un accès limité à ces créatures.

3.3.2. Les créatures des nécropoles

Outre des morts-vivants classiques (plusieurs milliers par nécropoles), les explorateurs peuvent découvrir des créatures propres à l'univers de *Plagues*. Ces dernières peuvent, éventuellement, être aussi croisées en extérieur, mais presque jamais dans des havres (ou alors des havres appartenant à des collaborateurs).

Fouisseur gris

Aberration de taille G

Dés de vie : 4d8+8 (26 pv)

Initiative : +1

Vitesse de déplacement : 9 m, creusement 9 m

Classe d'armure : 12 (-1 taille, +1 Dex, +2 naturelle), contact 10, pris au dépourvu 11

Attaque de base/lutte : +3/+9

Attaque : morsure (+4 corps à corps, 1d8+2)

Attaque à outrance : morsure (+1 corps à corps, 1d8 +1)

Espace occupé/allonge : 1,50 m x 3 m/1,50 m

Attaques spéciales : constriction (1d10+2), englobissement

Particularités : perception des vibrations (18 m)

Jets de sauvegarde : Réf +2, Vig +3, Vol +4

Caractéristiques : For 15, Dex 13, Con 14, Int 9, Sag 10, Cha 1

Compétences et Dons : Déplacement silencieux +3, Escalade +1, Évasion +2,

3.3 Les nécropoles

Intimidation +1; Résistance au poison, Vigilance.

Environnement : la cendre

Organisation sociale : solitaire ou nid (1-4)

Facteur de puissance : 4

Trésor : normal

Alignement : toujours neutre

Évolution possible : non

Ces vers des cendres sont longs de plusieurs mètres (de 2 à 6), gris clair et dotés d'une gueule qui s'ouvre comme une fleur. Nécrophages, ils attendent autour des nécropoles que des morts-vivants imprudents ou esseulés s'approchent trop d'eux. Ils peuvent attaquer des êtres vivants (les prenant pour leur nourriture habituelle), mais éviteront toujours une cible ayant un quelconque objet émettant de l'énergie positive.

L'origine de ces aberrations est un mystère, mais il est fort probable qu'elles soient liées au plan Négatif (un spécialiste des plans pourra le confirmer).

Les trésors sont le plus souvent dans le nid.

Attaque

Les fousseurs gris cherchent toujours à attaquer la tête de leur cible (car même si la restriction ne s'applique qu'aux morts-vivants infectieux, ils savent que ce moyen peut tuer leur victime). Si au bout de quatre rounds la cible n'est toujours pas blessée ou réduite dans sa liberté de mouvement (grâce à l'étreinte), le fousseur gris renonce et prend la fuite.

Grignoteur

Mort-vivant de taille M

Dés de vie : 1d12 (6 pv)

Initiative : +3

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

Classe d'armure : 14 (+3 Dex, +1 naturelle), contact 13, pris au dépourvu 11

Attaque de base/lutte : +0/+0

Attaque : griffes (-1 corps à corps, 1d4-1)

Attaque à outrance : griffes (-1 corps à corps, 1d4-1)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : aucune

Particularités : vulnérabilité au feu ; vulnérabilité à la décapitation

Jets de sauvegarde : Réf +3, Vig +0, Vol +1

Caractéristiques : For 09, Dex 17, Con 8, Int -, Sag 8, Cha 1

Compétences et Dons : -

Environnement : uniquement les nécropoles

Organisation sociale : équipe (20-100)

Facteur de puissance : 1

Trésor : spécial

Alignement : toujours neutre

Évolution possible : non

Un humanoïde mort-vivant rachitique dont la peau grise laisse apparaître les ossements. Ses mains se terminent par des griffes qui grattent les murs. Son visage est remplacé par une immense bouche ronde, hérissée de petites rangées de dents qui bougent et sont humidifiées par les quatre langues serpentes perpétuellement à la recherche des surfaces à lécher.

Les grignoteurs sont les bâtisseurs des nécropoles. Ils n'attaquent jamais et ne se défendent presque pas (en général, ils prennent la fuite et vont reprendre leur travail un peu plus loin). Lorsqu'ils quittent leur état de mort-vivant infectieux, leur visage s'ouvre comme une fleur et des rangées de petites dents poussent. Avec cette bouche suintant un léger acide, la créature lèche et grignote la pierre des nécropoles afin de la faire "pousser" et de sculpter les milliers de visages hurlants qui ornent les murs.

3.3 Les nécropoles

Trésor. Lorsque qu'un grignoteur trouve un objet ou un élément qui n'est pas compatible avec la construction (il faut voir que beaucoup de morts-vivants perdent des armes, armures ou bijoux lors de leur transformation), il le rejette dans une fosse (une sorte de décharge) où personne ne va. Métaux, bois, mais aussi pierres précieuses, s'entassent là. Les grignoteurs ne réalisent pas l'importance des gemmes. Des aventuriers téméraires pourraient oser s'approcher assez de la nécropole pour atteindre la décharge et récupérer des trésors hors du commun (ou des bouts de ferraille).

Chromophage

Extérieur (Négatif) de taille TG

Dés de vie : 10d8+40 (105 pv)

Initiative : +2

Vitesse de déplacement : 6 m (réptation)

Classe d'armure : 14 (-2 taille, +2 Dex, +4 naturelle), contact 10, pris au dépourvu 12

Attaque de base/lutte : +10/+18

Attaque : morsure (+12 corps à corps, 1d10+6)

Attaque à outrance : morsure (+12 corps à corps, 1d10+6)

Espace occupé/allonge : 4,50 m/3 m

Attaques spéciales : absorption d'énergie ; étreinte ; engloutissement

Particularités : facultés psioniques

Jets de sauvegarde : Réf +9, Vig +11, Vol +8

Caractéristiques : For 18, Dex 14, Con 18, Int 18, Sag 12, Cha 4

Compétences et Dons : Concentration +2, Déplacement Silencieux +1, Diplomatie +4, Discrétion +2, Estimation +3; Ambidextrie, Beau parleur, Combat en aveugle, Résistance au poison, Vigilance.

Environnement : plan Négatif, nécropole

Organisation sociale : solitaire

Facteur de puissance : 8

Trésor : spécial

Alignement : toujours chaotique mauvais

Évolution possible : non

Un amas tentaculaire ouvrant des bouches éphémères garnies de fanons se dirige vers vous. Des yeux émergent de cicatrices purulentes et vous fixent si intensément que vous ne pouvez que les regarder sans bouger.

Le chromophage est une créature issue des profondeurs du plan Négatif. Ce sont eux qui absorbent et grisent toutes les couleurs du plan Matériel et plus particulièrement les couleurs des pierres précieuses. Ce sont à ces créatures profondément mauvaises que les morts-vivants apportent les gemmes pour qu'elles les avalent et les rejettent, translucides et vides de toutes propriétés (voir l'encadré *Le Dévoreur et le Dormeur*). Parfois, elles ne dédaignent pas avaler un mort-vivant ou même un vivant qu'on leur sacrifie. Elles parlent plusieurs langues, donnent des ordres aux princes nécrofères des nécropoles et connaissent le nom du responsable des pandémies (leur dieu). Elles feront tout pour sauver leur vie, y compris trahir tous ceux qui les entourent. Lorsqu'il y a plusieurs chromophages dans la même zone, ils s'affrontent immédiatement (via leurs princes à qui ils inspirent la haine des autres).

Combat

Le chromophage est une créature psionique puissante. Elle peut utiliser, naturellement, sans dépenser de points psi, chaque round, griffes d'énergie ou contrecoup empathique. De plus, naturellement aussi, sans concentration, elle s'assure une résistance psionique.

Les tentacules n'infligent aucun dégâts (et d'ailleurs n'ont aucune force). Par contre, la morsure inflige un affaiblissement temporaire de 1 point dans toutes les caractéristiques. Si une cible est avalée, elle subit une diminution permanente de 1 point dans toutes les caractéristiques chaque round en plus

3.3 Les nécropoles

des dégâts liés à l'engloutissement (3d10+4).

En cas de grand danger, le chromophage tentera de fuir en se dissolvant en 1d6 rounds. Il pourra se reconstituer plus loin à sa convenance. Pendant cette transformation, il ne peut utiliser ses capacités psioniques, se battre ou se défendre. Il est aussi sensible au feu (qui double tous les dégâts de feu normaux).

Le Dévoreur et le Dormeur *(MJ seulement)*

Voici la vérité concernant l'origine des pandémies, la fermeture des plans et l'apparition des sages dans le monde d'Ordann. Bien entendu, joueur, passe ton chemin. Oust !

Voilà.

Le plan Matériel n'est pas isolé de tous les plans. Les dieux ne se sont pas détournés des humanoïdes. En fait, les dieux ont "perdu" le plan Matériel. Ce dernier n'a plus de contact avec les autres plans (donc les puissances qui les habitent), car il a été "avalé" par le plan Négatif.

Donc le seul plan qui soit à présent en contact avec le plan Matériel est le plan Négatif (qui l'englobe totalement).

Tout à commencé lorsque les dieux exilèrent l'un des leurs dans le plan Négatif: le Dormeur, le maître des rêves et Dévoreur, le maître des cauchemars. C'est un dieu dont la tête a deux visages (le Dormeur d'un côté et le Dévoreur de l'autre). Il est donc totalement schizophrène. Le Dévoreur est ambitieux. Le Dormeur semble passif. C'est le Dévoreur qui est en partie responsable de la situation actuelle. Il a tenté de créer une religion unique et syncrétique dans différentes régions du continent (dont l'empire du nord qui n'est pas un cas isolé). En regroupant sous sa bannière tous les prêtres, il aurait gagné en puissance. En effet, plus un dieu est adoré, plus il est puissant dans le panthéon d'Ordann. Ses frères et sœurs l'enfermèrent alors dans le plan Négatif, croyant ainsi réduire sa puissance. En fait, c'est tout le contraire qui arriva. Le dieu maléfique prit l'ascendant complet (ou

presque) sur son frère le Dormeur. Sa première action fut de couper les liens du dieu des morts-vivants, Esus, du plan Négatif. Ce dernier disparut d'un coup, emprisonné par le Dévoreur. Ensuite, le nouveau dieu regnant ouvrit une brèche entre le plan Négatif et le plan Matériel. Cette brèche s'élargit au point qu'en une seule nuit, le plan Matériel avait, lui aussi, disparu. Pour les humains, c'était le début des pandémies. Pour les dieux, c'était le début de la recherche de leur monde (la Quête). Coupés de leur source d'énergie, ils s'affaiblirent très rapidement, mais réussirent à envoyer sur tous les plans des Hérauts. Ces derniers devaient retrouver le plan Matériel et, de là, recréer un lien avec leurs maîtres divins. Bien entendu, le plan Négatif était farouchement défendu et ceux qui s'y aventurèrent furent détruits ou capturés. Pourtant, trois d'entre eux réussirent à le passer et à retourner sur Ordann. Le premier, Héraut d'Esus, à la recherche de son maître, arriva sur le continent et se réfugia chez les nécromanciens survivants. Il s'appelle Jolaar. Depuis, il organise une résistance des "vrais" morts-vivants et c'est pour cette raison que les armées du Dévoreur cherchent à détruire les morts-vivants antérieurs aux pandémies.

Le second, serviteur d'Antaan déesse de la Vie, a utilisé ses ressources d'énergie positive pour passer le plan maudit et retrouver Ordann. Le Héraut a l'apparence d'une demi-elfe et se fait appeler Flux. Comprenant ce qui arrivait, mais n'ayant plus assez de pouvoir pour repartir prévenir ses maîtres, le Héraut opta pour réveiller un nouveau genre de pouvoir ne dépendant ni de la magie, ni de la foi : les pouvoirs psioniques. Elle pensait que si les dieux n'étaient plus assez puissants pour retrouver le chemin des Hommes, l'inverse serait peut-être vrai. Elle activa six grandes reliques réparties dans chaque grande zone géographique du continent : les Couronnes de l'Esprit. Ces dernières réveillèrent les capacités psioniques cachées des humains (et souvent des nouveaux nés), utilisant les gemmes comme relais. C'est l'énergie psionique qui explique que les pierres précieuses conservent leurs couleurs. C'est cette même énergie qui est à l'origine des Sages. Épuisée par l'activation

3.3 Les nécropoles

de la dernière relique, Flux s'endormit au cœur d'un glacier de la Frange Sud. Le Dévoreur cherche ces couronnes (cachées par Flux) et en a déjà trouvé une (celle de la Frange Nord, qui heureusement est peu habitée). Les nécropoles qu'il fait construire servent à purger de leur couleur les pierres précieuses pour les isoler des reliques et réduire la puissance psionique des humains. S'il arrive à détruire les couronnes, les humains perdront leurs capacités psioniques. Dans une zone dont la couronne est détruite, tous les pouvoirs psioniques nécessitent une dépense de points psi doublée. Ce que le Dévoreur ignore c'est qu'une autre puissance intervient dans son dos (c'est le cas de le dire) : le Dormeur. C'est lui qui sème la zizanie entre les princes nécrofères et qui cache ces dissensions à son frère. Le Dévoreur pense totalement contrôler tous ses morts-vivants, mais il est trompé par les illusions de son jumeau (qui a facilité le passage des Hérauts et qui pourrait aider des aventuriers en quête de la vérité).

Le troisième Héraut est arrivé très récemment et s'appelle Élara. Cette humaine (en apparence), au service de Naassima, déesse des ombres, est passée par le plan Négatif sans être repérée. Pour le moment, elle observe la situation et tente de comprendre ce qui se passe avant d'agir. Ses pouvoirs sont affaiblis, car ils sont liés à Naassima, et c'est ce qui la sauve. En effet, elle n'a pas encore attiré l'attention du Dévoreur, contrairement à ses deux prédécesseurs.

L'avenir est sombre, mais pas désespéré. Si le Dévoreur arrive à détruire les couronnes restantes ou à terminer l'intégration du plan Matériel dans le plan Négatif, il aura gagné. Si des héros se lèvent et arrivent à contrecarrer ses plans ou à retrouver le chemin vers les dieux, il aura échoué.

Œil du Dévoreur

Extérieur (Extraplanaire) de taille M

Dés de vie : 3d8+3 (16 pv)

Initiative : +4

Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases), vol 18 m (parfaite)

Classe d'armure : 25 (+15 naturelle), contact 10, pris au dépourvu 25

Attaque de base/lutte : +3/+4

Attaque : pseudopode (+4 corps à corps, 1d8+2 plus énergie négative)

Attaque à outrance : pseudopode (+4 corps à corps, 1d8+2 plus énergie négative)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : infusion d'énergie négative

Particularités : vol, vision dans le noir (18 m)

Jets de sauvegarde : Réf +3, Vig +4, Vol +4

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

Compétences et Dons : Déplacement silencieux +6, Détection +6, Discrétion +5, Perception auditive +4, Scrutation +6; Combat en aveugle, Discret, Vigilance.

Environnement : plan Négatif

Organisation sociale : solitaire

Facteur de puissance : 5

Trésor : aucun

Alignement : toujours chaotique mauvais

Évolution possible : 4 DV (taille M), 5-9 DV (taille G)

Une sphère protoplasmique bleue et noire glisse dans les airs, laissant traîner des pseudopodes derrière elle.

Le Dévoreur utilise ses envoyés pour surveiller ce qui se passe sur le

3.3 Les nécropoles

continent. Lesdits envoyés sont des boules d'énergie négative dotées de pseudopodes qu'elles traînent sous elles. Ces créatures voyagent (plus ou moins) discrètement un peu partout à la recherche des sources de gemmes ou d'énergie positive (qu'elles font ensuite détruire par des hordes de morts-vivants). Ce que le Dévoreur ignore, c'est que les yeux ont une vision des choses "brouillée" par le Dormeur et que ce qu'ils rapportent à leur maître n'est pas l'entière réalité de la situation. Parfois, un œil avale un mort-vivant pour se sustenter.

Combat

Un œil préfère éviter le combat en prenant de l'altitude. S'il est acculé, il se battra avec un seul pseudopode à la fois.

Infusion d'énergie négative (Sur). Chaque fois qu'il frappe ou porte une attaque de contact à l'aide de son pseudopode, l'œil peut transmettre de l'énergie négative à la créature touchée. Si c'est un mort-vivant (peu importe sa nature), il ne subira aucun dégâts supplémentaire. Tout être vivant, par contre, subit 2d10 points de dégâts supplémentaires (même s'il est intangible).

Vol (Sur). L'œil peut interrompre ou reprendre son vol au prix d'une action libre. S'il perd ce pouvoir, il tombe par terre et ne peut plus exécuter qu'une seule action (de mouvement ou d'attaque) par round. De plus, il perd l'usage des compétences de Scrutation et Détection tant qu'il est au sol.

3.3.3. Les six grandes nécropoles

Voici un petit aperçu des six nécropoles les plus importantes (et pas forcément les plus connues). Il existe d'autres nécropoles (une par chromophage) moins importantes et dont le développement est ralenti par les princes nécrofères voisins.

- La capitale flottante

Aperçu. Cette nécropole est une exception parmi les villes de morts-vivants puisqu'elle n'est pas sortie des cendres, mais qu'elle est issue de la transformation de la capitale flottante. Cette immense métropole a été construite au-dessus d'un cratère éteint et rempli d'eau. Rapidement, le lac s'est transformé en borborygme (lors de l'installation des premières strates et des premiers pylônes de soutien) et en 408, la cendre a terminé d'empoisonner le liquide déjà pollué. À présent, des fouisseurs gris adaptés aux conditions aquatiques hantent les lieux, attendant que des morts-vivants tombent des plateformes. La ville comptait des centaines de temples construits sur plusieurs strates et plateformes. C'est donc un labyrinthe d'étages, de passerelles et d'escaliers, caractéristique que la transformation en nécropole n'a pas changée. Par contre, les grignoteurs ont commencé leur travail et une bonne partie des murs d'origine sont couverts par une minéralisation calcaire et sculptée. Certains temples sont bouchés par cette couche et des bâtiments ont été détruits pour être remplacés par des nouveaux. C'est dans ces édifices que les dirigeants de la nécropole vivent (puisque'il n'y a rien sous la ville). De loin, la cité ressemble à une carcasse de crabe dont les pattes seraient les pylônes (courbés). Pour y entrer, il existe seulement quatre ponts (un pour chaque point cardinal), particulièrement bien gardés (par des vampiriens vindicatifs).

Prince. Vampire d'élite Luan Standorf. Ancienne courtisane de l'empereur, cette spécialiste des complots a été, en fait, pendue par ses concurrentes lors de la chute de la capitale et non tuée par un mort-vivant infectieux. Lorsqu'elle reprit conscience, en 490, elle se rendit compte qu'elle se souvenait d'une partie de sa vie antérieure et qu'elle avait des pouvoirs hors du commun (dont celui de commander aux autres morts-vivants transformés). Rapidement, elle élimina les autres vampires et se mit au service d'un chromophage apparu dans le palais impérial. Depuis, elle

3.3 Les nécropoles

travaille activement à la transformation de la capitale et à la récolte des gemmes dans toute la zone qu'elle contrôle. Elle se fait appeler l'Impératrice et utilise plus les silencieux que les guerriers pour arriver à ses fins. Ses relations avec les autres princes sont presque toutes conflictuelles. Pourtant, il lui arrive de passer des alliances contre un adversaire commun.

Population. L'impératrice est entourée de vampires et de vampiriens, ainsi que de goules. Ses forces armées sont faibles, mais ses silencieux sont les plus efficaces de l'empire. Ils ont infiltré, d'une façon d'une autre, presque tous les havres voisins et quelques nécropoles adverses.

- La crique des damnés

Aperçu. Un fleuve traverse la partie occidentale de Joal. Sa largeur est telle que par endroits il forme des lacs. Dans l'une des criques du lac, se trouve la nécropole des damnés (qui tient son nom de la crique et pas l'inverse). Cette cité est à cheval sur la rive et une banquise de cendre solidifiée (épaisse de plusieurs mètres). Elle ressemble à un immense sommet de crâne doté de deux petites cornes. Les bâtiments qui la composent ont tous des toitures courbes et c'est leur agencement qui donne cette impression de calotte crânienne. Seuls les grignoteurs sont apparents lorsqu'on observe la nécropole depuis le lac.

Prince. Maître Gillian est une âme en peine vénérable et un ancien magicien voyageur planaire, tombé aux premiers jours de l'année 408. Il a pris conscience de son état en 500, ce qui explique la taille réduite de sa nécropole et de ses habitants. Contrairement aux autres princes, il sait qui est responsable des pandémies et de la fermeture des portes du plan Matériel. En effet, il est l'un des rares humanoïdes à avoir appris l'exil du Dévoreur et du Dormeur. Du coup, il en a déduit la suite. Même s'il ignore le détail de l'histoire, il sait que le plan Matériel et le plan Négatif ne font plus qu'un. C'est pour cette raison qu'il cherche à augmenter sa connaissance des arcanes de la magie négative. Pour ce faire, il envoie des silencieux un peu partout, en quête de livres, de parchemins et d'études sur le sujet. Il n'a que très peu de relations avec les autres princes. Son

but est, à long terme, de prendre la place de son maître, le Dévoreur, quitte à le trahir en aidant des vivants. À noter que le chromophage de la cité connaît parfaitement les ambitions du prince, mais qu'il l'appuie dans sa quête (pour prendre son contrôle si un jour il arrive à prendre la place du dieu).

Population. Maître Gillian s'appuie essentiellement sur des chercheurs lichés qu'il contrôle totalement (il est paranoïaque). Le reste de ses troupes est composé soit d'âmes en peine qui voyagent partout, soit de squelettes parfaitement décharnés (il craint que la putréfaction puisse endommager les livres de sa bibliothèque). En effet, la nécropole contient la plus grande source de savoir de tout l'empire.

- La muraille des plaines de l'ouest

Aperçu. Première nécropole connue des humanoïdes, la muraille des plaines de l'ouest, comme son nom l'indique, est une ville toute en longueur, qui ressemble aux ossements d'un immense serpent. Cette muraille est longue d'une centaine de kilomètres et large d'une cinquantaine de mètres. Elle continue à s'agrandir (de 500 mètres par année). Ses tours centrales s'élèvent à plus de cent mètres.

Prince. La Liche Sellak est l'un des premiers princes nécrofères. Réveillé par un chromophage dès l'année 470, ce troll a orienté immédiatement l'organisation de sa ville vers la guerre. Sous sa muraille, cette liche un peu particulière (pas très intelligente, en fait et toujours un peu touchée par la rage qui infecte les monstres), entraîne d'immenses armées de morts-vivants (de faible niveau, mais très nombreux). Son but est simple, ravager des havres, les autres nécropoles et le continent entier si possible. Pourquoi ? Elle l'ignore. En fait, elle s'en moque. Sa transformation en liche lui a donné la patience de cumuler des troupes et encore des troupes. Lorsqu'elle décidera de les mettre en marche, la terre, les humanoïdes et les princes nécrofères trembleront. Tous savent très bien ce que prépare Sellak. Aucun ne sait vraiment quand le troll liche compte lancer sa première campagne.

3.3 Les nécropoles

Population. Immense. Des dizaines de milliers de squelettes et zombies attendent sous la muraille, obéissant aux ordres de goules (les gradés). D'ailleurs, ils sont tellement nombreux que les voyageurs peuvent entendre les chaînes et les gémissements des zombies à des kilomètres à la ronde.

- Les marais de Doomstalk

Aperçu. Cette nécropole est la seule qui accueille aussi des vivants. En effet, ce sont les démonistes des marais qui ont invité un mort-vivant puissant à prendre ses quartiers dans une partie de leur domaine, en échange de son aide dans la conquête des terres orientales. Si les démonistes sont coupés de leurs maîtres et de leurs serviteurs (les démon et diables), il leur reste des pouvoirs directs et ils peuvent imposer leurs vues dans la nécropole.

Cette dernière est une tour qui s'élève de la fange et grossit un peu plus chaque année. Actuellement, elle mesure un kilomètre de diamètre pour deux cents de haut. Son pourtour est couvert de mausolées que lèchent inlassablement les grignoteurs. En fait, ce qu'ignorent les démonistes, c'est qu'elle est beaucoup plus étendue sous les marais qu'elle n'y paraît. En effet, la liche qui la dirige y a créé le plus grand laboratoire maudit de l'empire. C'est à ce titre que l'on trouve aussi des créatures vivantes dans cette nécropole : des cobayes.

Prince. Dasilass était une liche qui cherchait à se rallier à une nécropole, mais dont les pouvoirs effrayaient les autres princes (elle est puissante, même pour une liche). Cette ancienne magicienne, réveillée en liche en 447 a gardé son goût pour l'étude et le pouvoir de créer la vie (ou la non vie). C'est elle qui est à l'origine de la maladie qui touche tous les animaux de l'empire depuis l'ère du Soleil Terne. C'est elle qui est capable de créer des nouveaux morts-vivants à base de morts-vivants infectieux. Son but à court terme est de doubler les démonistes en les éliminant une fois pour toutes, sans se mettre en position de faiblesse vis-à-vis des princes orientaux qui pourraient attaquer sa tour par les airs. De fait, la seule dracoliche observée fut l'une de ses créations. Malheureusement, le sort qui maintenait la créature n'était pas assez fort et le

monstre se disloqua au bout de quelques semaines. Elle utilise ses guerriers, les démonistes et ses silencieux pour capturer le plus de vivants possible (humanoïdes et animaux) afin de faire les expériences les plus terrifiantes. Son laboratoire rendrait fou le plus courageux des barbares, au point que même le Dormeur a du mal à y intervenir sans que la moitié des vivants de l'empire ne fassent un cauchemar. Certaines créatures ont réussi à s'échapper et errent à présent dans l'empire, en quête de vengeance.

Population. Outre quelques zombies et golems de chair, les morts-vivants "classiques" au service de la princesse sont des vampires et des goules. Ils assistent leur maîtresse dans ses expériences et partent capturer des cobayes selon ses bons désirs. Il y a peu de protection autour de la nécropole, mais les marais sont suffisamment dangereux pour que personne ne s'y promène. Quelques démonistes viennent traiter avec Dasilass ou lui apporter des gemmes en échange de son aide, mais aucun n'est au courant de ses ambitions. Le chromophage de la nécropole a été neutralisé par la princesse, qui a fait des expériences sur lui, le transformant en une larve, sans autre pouvoir que celui de faire perdre leur couleur aux gemmes. Du coup, le pouvoir psionique des pierres se disperse dans les marais et est récupéré par un clan d'hommes lézards qui se sont mis au chamanisme. Ces derniers sont considérés comme des Prodiges (voir page 24 du *Grand Manuel des Psioniques*).

- La montagne perdue

Aperçu. Dans la chaîne de montagnes qui coupe le continent en deux, se trouve une minuscule nécropole en apparence. Les nains et quelques bûcherons connaissent son existence, mais dans le reste de l'empire, rares sont ceux qui réalisent ce qui se trame dans les hauteurs... et surtout dans les profondeurs. En effet, si la nécropole émerge dans les montagnes, en fait, elle descend profondément dans le cœur de la terre. Et à une vitesse incroyable, elle s'étend. Des havres nains sont tombés en quelques heures lorsque

3.3 Les nécropoles

plusieurs brèches ont été ouvertes dans leur domaine imprenable. La nécropole de la montagne perdue est l'univers souterrain le plus important de tout le continent. Ses grignoteurs sont appelés les rongeurs et ils creusent dans toutes les directions, inlassablement, sans tenir compte du danger, de la profondeur ou de l'éloignement par rapport au cœur de leur cité.

Prince. Le destin des elfes noirs s'est scellé lors de la première pandémie. Les rares survivants de cette race déchue et décadente furent massacrés par les morts-vivants. Illith, princesse au sang impur (une demi-elfe noire) et esclave, se réveilla, enterrée, au fond d'un caveau scellé, incapable de se souvenir de ce qui s'était passé. Première victime de la pandémie, elle avait été momifiée et mise en sarcophage sur ordre de la reine, sa mère. C'est donc en momie auguste qu'elle s'est réveillée. D'ailleurs, la civilisation des elfes noirs d'Ordann a inspiré la construction de pyramides dans les déserts les plus au sud et l'adoration de dieux mi-humains mi-animaux. Illith, la porteuse du masque d'or, se libéra et se lança dans la reconquête de la grandeur de l'empire souterrain. Ses relations avec le chromophage de la cité sont cordiales, car ce dernier est probablement le mieux loti (les gemmes sont tellement plus abondantes sous terre). Elle se tourna en premier vers les adversaires éternels de son ancienne race : les nains. Utilisant leurs tunnels et leurs villes, elle agrandit rapidement son domaine. Mais elle ignore que dans l'ombre, un ennemi la surveille. En effet, tous les elfes noirs ne sont pas morts et une dizaine d'entre eux observent cette conquête silencieuse afin d'éliminer Illith lorsqu'elle aura fait le travail pour eux.

Population. Il n'y a presque pas de silencieux dans cette nécropole, car Illith n'a aucun contact avec les autres princes (qu'elle surveille). Par contre, il y a une armée conséquente de zombies et de goules (dirigés par des blêmes) spécialisée dans les attaques rapides et silencieuses. Ils ne sont pas très doués pour la défense, mais sont terriblement efficaces lors des combats en milieu réduit. Les plus nombreux sont les grignoteurs (ou rongeurs) dont la mission est de creuser le plus loin possible et de bâtir des pyramides ou des temples à la gloire de la porteuse du masque d'or. En effet, Illith commence à se prendre pour une déesse.

- L'île putréfiée

Aperçu. Cette nécropole (sur la côte déchirée) est la seule de son genre, puisqu'elle a été abandonnée. C'est aussi un havre. Son prince, un vampire ambitieux, a été assassiné par ses serviteurs, avant qu'eux-mêmes ne périssent presque tous dans l'incendie de la petite nécropole. Le feu attira l'attention des pirates qui nettoyèrent les derniers morts-vivants avant de prendre possession des lieux. C'est donc ici que les boucaniers de la côte occidentale ont leur camp de base et que leur chef, Lianna dirige la flottille. La nécropole, contrairement aux autres, est noire, suite à l'incendie qui l'a ravagée. Elle n'a pas de forme particulière si ce n'est que la multitude de bâtiments donne l'impression d'un tas d'ossements. Seuls les bâtiments en surface sont utilisés et presque tous les accès donnant sur les étages inférieurs sont bouchés. Lianna et quelques hommes sont autorisés à descendre dans les caves qui, paraît-il, cachent de nombreux trésors pillés.

Prince. Le secret de Lianna pour ne jamais être attaquée par les morts-vivants de la région, c'est qu'elle a passé un accord avec le chromophage de la cité. En effet, si presque tous les morts-vivants de la nécropole sont détruits, la créature au service du Dévoreur est toujours là. En échange de gemmes, mais aussi de victimes qu'il dévore goulûment, il produit l'un des objets magiques parmi les plus puissants du plan Matériel : un bijou capable de repousser les morts-vivants (pas les anciens, mais ceux créés par les pandémies). Reportez-vous à l'encadré.

Population. Outre la centaine de pirates vivant sur l'île, on y trouve aussi quelques prostituées, des esclaves capturés lors de raids et quelques marchands pas trop regardants sur l'origine de la marchandise. Sur place, il est interdit de tuer (sous peine d'être pendu immédiatement et de servir de cible d'entraînement pendant les quelques années qui suivent).

Quelques morts-vivants (des goules) rôdent encore dans les caves sous la nécropole pirate. De temps en temps, ils sortent et se repaissent de victimes saoules.

4. Scénarios

Le collier de Lianna

Cet objet magique est une chaînette d'un or particulièrement brillant (alors qu'il devrait être terne), qui repousse à plusieurs centaines de mètres tous les morts-vivants issus des pandémies. Par contre, chaque fois que le collier agit, son métal devient brûlant et blesse son porteur au point de le marquer. Il inflige 1 point de dégâts par heure d'activité et ne possède que dix charges (repoussant 2d100 morts-vivants de tous les types). Lianna est blessée au torse et cache son bijou sous ses vêtements (qui brûlent lorsque ce dernier s'active).

Pas d'aura ; NLS 10 ; pas de condition d'utilisation ; 10 000 po ; Impossible à créer.

4. Scénarios

Voici deux scénarios. Le premier est une introduction assez simple à l'univers de *Plagues* (petit mystère, exploration, combat et découverte d'un plus grand mystère). Le second est plus typique du genre, puisqu'il s'agit d'une enquête dans un havre, mettant en scène différentes factions.

L'un comme l'autre ne sont que des trames. Le MJ devra les enrichir de détails afin de leur donner un peu plus de profondeur et de lancer ses joueurs vers d'autres aventures. Il ne devra pas hésiter à modifier ou remplacer les éléments qui ne lui plaisent pas (ou qui ne plairaient pas à ses joueurs).

Notez que les caractéristiques des créatures ne sont que rarement indiquées car elles figurent toutes dans le *MdM*.

4.1. "Parce que les fleurs, c'est périssable..."

Cette introduction au monde de *Plagues* est destinée à des personnages de niveaux 1 à 3. Avoir un peu de répondeur au combat est un plus. De même, les rôdeurs pourront montrer leurs talents de temps en temps.

4.1.0 Introduction

Le scénario commence dans un havre de petite taille de votre choix (ou de votre création). Nous allons utiliser celui donné en exemple dans l'encadré de la section 3.2.4. *Relations extérieures*, à savoir celui de Maarl.

Les personnages peuvent être des voyageurs de passage ou des autochtones un peu aventuriers. Dans les deux cas, ils connaissent les principaux dirigeants du havre, à savoir Axel d'Ombre, Frère Karl et le capitaine Silnaer. C'est ce dernier qui les fait convoquer un soir de tempête de cendre, dans le fortin qui surplombe la barbacane du havre. Dans cette petite pièce, uniquement illuminée par une bougie, le demi-elfe responsable de la sécurité explique la situation aux personnages. Depuis déjà cinq jours, une équipe de quatre chasseurs est partie du côté du col des Vaux, qui se trouve à une dizaine de kilomètres seulement, mais dans la montagne (il faut donc compter une journée complète de marche pour arriver au refuge où s'enferment les chasseurs). Ils auraient dû revenir il y a déjà 24 heures ou au moins donner un signe de vie. Par ailleurs, deux bergers ont vu des mouvements dans les bois au sud. Les sentinelles n'ont rien repéré, mais le capitaine craint une arrivée massive de morts-vivants. Il ne peut donc se permettre de relâcher son attention et de demander à ses hommes d'armes de partir à la recherche des chasseurs. Par contre, les personnages, eux, sont disponibles (qui a dit sacrificiables ?).

Il leur demande donc d'aller au col des Vaux ou au moins à la rencontre des chasseurs afin de savoir ce qui a bien pu leur arriver. Si les aventuriers demandent une récompense, le soldat le prendra assez mal (il n'aime pas les mercenaires), mais sortira deux gros tubes de poudre cristalline : 20 po en poudre de gemmes par personnage. S'ils ne demandent rien, par contre, il leur donnera cette somme, mais en plus leur permettra de s'équiper gratuitement dans la réserve (sinon ils devront payer pour le matériel qu'ils emportent).

Le capitaine exige qu'ils partent au plus tard demain, au petit matin. Il leur indique le chemin sur une carte (impossible de se perdre, car on a toujours le

4. Scénarios

col en vue dès qu'on quitte le havre et qu'on passe le premier escarpement). Ils ont cinq jours pour retrouver les quatre chasseurs. S'ils n'y arrivent pas, ils devront revenir. S'ils ne reviennent pas, le capitaine avouera qu'il n'enverra pas d'autre équipe de secours.

Pourquoi ces chasseurs sont-ils importants ? Parce que parmi eux, se trouve Kelv d'Ombre (NB, humain (m), Rôd2/Ens3/Pro10), le jeune neveu d'Axel d'Ombre, un gamin d'une douzaine d'années, mais que les habitants du havre aiment et considèrent à raison comme leur prochain dirigeant (c'est un Ensorceleur né et, les personnages le verront par la suite, un faiseur de miracles qui s'ignore). Cela explique peut-être pourquoi on tient à le récupérer en vie. Kelv pourra, par la suite, être un PNJ important dans le devenir d'Ordann. Il est préférable qu'il survive à ce scénario.

4.1.1 Le voyage vers le col des Vaux

Les bergers ne se sont pas trompés lorsqu'ils ont vu des ombres. En effet, une petite troupe de six gobelins rôde autour du havre en quête d'une proie facile (un mouton ou une personne isolée). Très couards, ils ne tenteront jamais d'attaquer de front le groupe d'aventuriers. Par contre, si ce dernier se sépare ou se trouve dans une situation difficile, ils n'hésiteront pas à attaquer. Et c'est là que les joueurs devraient voir un des effets des pandémies. À la vue du premier sang, les gobelins ne vont plus combattre pendant 1 round complet. Ils vont se rouler par terre en hurlant de douleur. Par contre, après ce round, ils seront tous pris de rage sanguinaire. Lancez 1d6 par gobelin combattant. Sur un 5 ou un 6, la créature attaque une cible amie. Sur tout autre résultat, la créature attaque une cible adverse et se bat jusqu'à la mort. Une fois les gobelins morts, il faudra vite les brûler ou les décapiter, sinon ils vont revenir sous la forme de morts-vivants infectieux au bout de 1d10 rounds. Au MJ d'estimer le meilleur moment pour l'attaque.

Le voyage en lui-même est relativement dangereux. Il faut considérer qu'il s'agit

de prairies alpines, mais en tenant compte de la présence de la cendre, ainsi que de la tempête qui va rendre la première journée assez difficile. Il est possible de rencontrer quelques bêtes (loups, cerfs et ours), mais sauf s'ils sont malades, ils préféreront éviter les humains.

Le danger principal est lié à l'absence de visibilité au sol. La piste menant au col est depuis longtemps perdue et parfois, il faut longer des crevasses en partie cachées ou couvertes de cendre à peine solidifiée. Un faux mouvement et un aventurier peut se retrouver dans un trou, englouti par la cendre mouvante. Il peut aussi chuter dans une crevasse ou glisser sur une pente. Heureusement, atterrir dans la cendre permet d'amortir la chute (et de diviser les dégâts par deux si le PJ tombe de moins de six mètres de haut).

Au MJ de gérer cette difficile journée de voyage et l'arrivée au refuge du col. La passe en question est une sorte de petite gorge très encaissée et profonde (les personnages arrivent en bas), qui donne sur une vallée boisée et giboyeuse. D'une paroi à l'autre, il y a trois bons kilomètres de forêt séparés par le cours asséché d'une rivière. Si l'un des PJ est originaire du havre, il connaît sans doute la région et sait qu'il existe de nombreuses vallées comme celle des Vaux. Malheureusement, il doit aussi savoir qu'elles sont le plus souvent occupées par des clans gobelins qui se font la guerre et qui, grâce à un miracle démographique, ne semblent pas particulièrement touchés par les pandémies. Après l'attaque, d'ailleurs, les aventuriers peuvent croiser la route d'une bande plus nombreuse (apparemment, il se passe quelque chose dans les montagnes).

L'arrivée au refuge, juste avant la nuit, doit être une libération, mais aussi une source d'inquiétude. Ce dernier se résume à une grotte profonde d'une trentaine de mètres, fermée par un mur solide. Elle se trouve légèrement en hauteur par rapport au chemin naturel créé par le col. Silnaer aura pris soin de préciser aux PJ que pour le trouver, ils doivent prendre tout de suite à gauche après une pierre levée qu'on peut facilement remarquer (le vestige d'une civilisation oubliée). Le refuge les attend donc, silencieux et, semble-t-

4.1. "Parce que les fleurs, c'est périssable..."

il, vide. Personne ne répond aux appels et par les deux meurtrières, aucune lumière ne filtre.

4.1.2. La nuit des morts-vivants

Pour entrer, il faut simplement pousser la porte. Elle n'est pas fermée par la clenche. L'intérieur est très sombre. Les PJ y trouveront le matériel de voyage des chasseurs, des paillasses, de quoi tenir quelques jours enfermés (en cas d'attaque et de siège par les morts-vivants) et surtout, allongé sur l'une des couches, un des chasseurs.

Ce dernier est endormi, le front couvert de sueur et à moitié délirant. Les PJ peuvent le connaître de vue puisqu'il s'agit d'Orrok, le maître de chasse (CN, humain (m), Barb8), un barbare apatride. La fièvre le ronge et si un PJ l'examine, il verra la cause du mal : Orrok a été mordu jusqu'au sang au bras. Mais la morsure n'est pas humaine (Connaissance (nature), DD 17), elle vient d'un loup malade. Donc même si l'homme est pâle comme un linge, presque mort, il ne va pas se transformer en mort-vivant pour autant (sauf s'il succombe). Laissez les joueurs discuter du sort du chasseur et continuer à chercher des indices dans la grotte pour comprendre ce qui s'est passé ici (voir l'encadré).

Apparemment, les réserves indiquent qu'ils n'ont pas passé plus d'une journée sur place (et probablement qu'une seule nuit). Il n'y a pas de traces de combat, mais pas non plus de traces des autres chasseurs. Le matériel de soins, par contre, est étalé un peu partout (utilisé en urgence par Orrok). D'ailleurs, si l'un des PJ a la compétence de Premiers secours, il peut soigner le chasseur et le remettre sur pied 24 heures plus tard (DD 18). Orrok pourra marcher, courir, mais pas combattre. Si aucun soin ne lui est apporté, il succombe 3d6+3 heures après l'arrivée des personnages dans le refuge. Dans un sac, à côté de lui, ces derniers peuvent trouver un gri-gri de barbare (sans valeur), une bourse contenant une gemme de 20 po et surtout... une rose. Cette dernière est écrasée, elle commence à faner, mais ses couleurs sont incroyablement intenses. Il est même probable que les PJ n'aient jamais vu une couleur aussi pure.

C'est pendant ces recherches que les personnages seront les victimes d'une première attaque. En effet, s'ils n'ont pas pensé à fermer la porte du refuge, cette dernière va s'ouvrir avec violence pour laisser entrer un mort-vivant infectieux qui porte les traits déformés d'un des chasseurs. Si la porte est fermée, il hurlera par la meurtrière, tentant de passer le bras. Puis, face à une menace, il prendra la fuite en gémissant.

Qu'il soit éliminé ou pas, son cri va soudainement trouver de l'écho. En effet, un peu partout dans la forêt en contrebas, des dizaines de voix vont monter... le col est infesté de zombies !

Si par malheur, un PJ est dehors, il va entendre, partout autour de lui, les créatures hurler. Il faudra qu'il file le plus vite possible au refuge ou qu'il trouve une cachette sûre (ce qui sera facilité par la tempête, même si elle se calme en début de nuit). En effet, c'est à présent une certitude, les morts-vivants sont partout. D'ailleurs, même s'ils n'attaquent pas directement la porte du refuge, les personnages pourront entendre leurs gémissements aux alentours. N'hésitez pas à jouer sur les ombres, sur les bruits et sur l'incertitude, pour que les PJ passent une mauvaise nuit. D'autant qu'ils ont une personne mordue et fiévreuse enfermée avec eux (ils peuvent opter pour laisser le chasseur dehors). Le MJ devra insister sur les tours de garde, la fatigue, les cauchemars, les raclements à la porte, les gémissements du malade, etc. Et si un PJ est coincé à l'extérieur, il faudra rendre sa fuite encore plus éprouvante. Par exemple, alors qu'il arrivera à la porte, il se peut très bien que la clenche reste coincée. La lumière des lanternes du refuge peut baisser d'un coup, etc.

4.1.3. Le chaos

Au petit matin, il n'y aura presque plus de vent (et donc de tempête de cendre). Les morts-vivants se seront éloignés (les PJ n'entendront plus leurs gémissements) et la cendre aura couvert leurs déambulations nocturnes. Si des soins ont été prodigués à Orrok, il arrêtera de délirer, mais ne pourra

4.1. "Parce que les fleurs, c'est périssable..."

parler qu'à peine. Il indiquera la direction du nord en disant que les autres sont là-bas (il ne précise pas qui sont les autres). Alité pour le moment, il peut apparaître pour sauver les PJ d'une mauvaise situation.

Le MJ doit laisser les personnages gérer leur sortie du refuge. Les zombies sont sans doute encore là (leur odeur trahit leur présence), mais le tout est de savoir où. Il n'y a plus de gibier dans le col (tous sont partis dans les vallées voisines), par contre, il reste des bêtes sauvages comme les loups et les ours (eux protègent instinctivement la vallée). Il faudra donc progresser vers le nord (ou partir au hasard) en restant le plus discret possible. En effet, avec le silence qui plane dans la région, le moindre bruit résonne et attire l'attention. Même marcher dans la cendre fait crisser horriblement les bottes (comme dans la neige poudreuse). Le MJ est invité à simuler la rencontre d'une ou deux bêtes sauvages (dont le loup malade, par exemple) tout en précisant aux joueurs l'impact sonore du moindre geste (sans parler des grognements).

Après une bonne heure de marche, les plus observateurs vont noter une anomalie dans le paysage. Apparemment, une large croûte de cendre s'est détachée récemment, laissant apparaître une brèche dans la roche, un passage. Il faudra marcher une trentaine de minutes pour arriver sur place. C'est là que les zombies vont sortir un peu partout de la cendre. Ils sont bien une quarantaine et ont tous leurs yeux morts rivés sur... les PJ. Il va falloir que ces derniers réagissent au plus vite, car leur retraite est déjà coupée et le seul espace libre pour fuir va bientôt l'être. C'est celui qui mène, justement, à la passe. Le MJ doit simuler la course poursuite avec les zombies (très lents, mais nombreux) et faire tomber le groupe dans un autre piège: un large filet qui emporte tout le monde dans les airs (donc à l'abri pour le moment).

Dans les arbres, les aventuriers pourront alors découvrir la nature de "leurs sauveurs": des gobelins, armés d'arcs et de petites épées. Ces derniers vont ignorer leurs prisonniers et plonger sur les zombies pour les tailler en pièces. Le combat va être furieux et sanglant. À chaque gobelin qui tombe, peu de temps après, c'est un mort-vivant infectieux qui se lève (sans parler de la rage qui prend

tour à tour, toutes ces créatures). Les PJ doivent impérativement se sortir de là avant que quelqu'un ne s'intéresse à leur cas. Pour se libérer du piège, il faudra réussir un test de Crochetage (DD 15) ou de Force (DD 20). Ensuite, un test d'Acrobatie (DD 15) permettra de ne pas tomber au beau milieu du combat, mais de glisser le long de l'arbre. Le groupe n'aura plus qu'à filer et laisser les deux factions s'affronter.

4.1.4. Le bosquet

La passe qui mène au bosquet est protégée par un ours qui se battra jusqu'au bout. Il faudra ensuite progresser entre des rochers formant une voûte (un couloir assez étroit, mais très haut de plafond, idéal pour une embuscade puisqu'on peut se cacher sur les corniches), avant d'arriver de nouveau sous le ciel terne et de découvrir un dénivelé important (presque un gouffre). Un test de Connaissances (architecture et ingénierie), DD 15, permet de remarquer que la voûte est constituée de rochers en équilibre et que le tout ne tient que par miracle. Il suffirait de monter sur les corniches et de débloquer un des rochers pour que le reste suive et ainsi sceller la passe sous des tonnes de pierres. Si aucun personnage n'a la compétence, le MJ est invité à suggérer, par ses descriptions, l'idée lorsque les aventuriers passent.

Le reste de la vue est bouché par des rochers, mais les PJ peuvent faire une étrange constatation : il n'y a quasiment pas de cendre ici. Il y en a un peu, mais presque rien en comparaison des couches poudreuses qui couvrent Ordann (entre 30 cm et 1 m). Passée cette première surprise, le groupe peut emprunter un petit chemin qui serpente au milieu des roches et découvrir une minuscule enclave : un petit verger entouré de quelques arbres et de grands rosiers... multicolores !

Les PJ ne seront pas habitués à voir autant de couleur à la fois (surtout des couleurs naturelles). Ils devront réussir un jet de Volonté (DD 15) ou rester subjugués pendant 1d6 rounds. Ceux qui restent conscients vont entendre le tumulte du combat approcher (en fait, les morts-vivants, infectieux ou non,

4.1. "Parce que les fleurs, c'est périssable..."

arrivent). Pour le moment, les aventuriers ont un peu de temps. Ils peuvent descendre jusqu'au bosquet verdoyant sans danger. La végétation, en bas, est luxuriante (c'est un petit bois touffu dans lequel il est possible de se cacher, ce détail aura une grande importance par la suite). Les rosiers rampants entourent une petite clairière buissonneuse et forment une sorte de mur multicolore. Un personnage astucieux pourra récupérer des graines de ces rosiers (des petits bulbes rouges contenant des graines) ou tenter des boutures (s'il a Connaissances (nature) dans ses compétences, sinon il ne connaît pas la technique). Il pourra ensuite les vendre un très bon prix (1d6 x 10 po pour les graines et un 1d4 x 50 po pour les boutures). S'approcher ou toucher les plantes permet de se rendre compte qu'elles sont réactives. Elles interdisent d'entrer dans le bosquet lui-même. Si un personnage est elfe ou demi-elfe, il pourra passer sans problèmes (mais ne pourra pas faire passer d'autres personnes). Si on appelle, les deux chasseurs prisonniers vont sortir de derrière d'une sorte de cabane végétale impossible à remarquer. De l'autre côté des plantes, ils expliqueront qu'ils sont bloqués là et qu'ils n'osent pas trop toucher aux rosiers (ils montrent des blessures, uniques résultats de leurs tentatives).

4.1.5. Les fleurs du mal

Les rosiers sont les gardiens du bosquet. Ces sont des lianes chasseresses (six créatures pour tout le bosquet dont deux qui peuvent attaquer au même endroit). Le MJ doit laisser les joueurs chercher un moyen de passer (pour être du bon côté par rapport aux morts-vivants qui arrivent) ou d'ouvrir une brèche pour que les deux chasseurs puissent les rejoindre. En fait, il n'y a pas vraiment de solution. En effet, le mot secret des druides pour apaiser les lianes est perdu depuis des lustres et les morts-vivants arrivent en masse. Les PJ auront juste le temps de se cacher dans les bois autour des murs de roses et de voir leurs adversaires s'attaquer aux plantes pour atteindre les deux jeunes chasseurs. Il y a une bonne dizaine de morts-vivants (infectieux ou pas), qui ne sont autres que les gobelins transformés ou tués pendant le combat précédent. Ce sont eux qui

" C'était un petit jardin... "

Le col des Vaux avait son petit secret. Depuis l'ère du Soleil Terne, la cendre a caché un passage vers un ancien bosquet elfique, une sorte de havre secret, destiné aux elfes qui passaient par les monts et qui désiraient faire une halte. Un druide y vivait en permanence, caché, entretenant, dans une minuscule vallée, un petit, mais magnifique jardin. Le dépérissement a touché le dernier gardien, qui s'est éteint en silence, laissant son petit jardin pousser seul. Personne ne retourne dans ce petit coin que la magie des elfes conservera tel que. La cendre n'y tomba pas. Les couleurs des arbres et des fleurs furent conservées toutes ces années... jusqu'à aujourd'hui.

Quand les chasseurs arrivèrent au refuge, ils remarquèrent qu'une coulée de cendre s'était détachée, provoquant une avalanche assez conséquente, mais surtout, découvrant le passage vers la vallée cachée. Orrok, le chef du groupe, décida d'explorer la petite passe. Mais les animaux du col protégeaient les lieux depuis des générations contre les gobelins. Après tout ce temps, ils gardaient un souvenir atavique de leur mission et un loup malade attaqua le groupe. Il tua un premier chasseur qui, transformé, prit la fuite pour mieux revenir, blessa Orrok, qui se réfugia dans la grotte et obligea Kelv d'Ombre et Mara, une jeune chasseuse, à fuir par la passe. Une fois sur place, les deux jeunes gens se retrouvèrent pris au piège, enfermés par les plantes du bosquet qui elles aussi se protégeaient contre les intrus. Elles ne tuèrent pas Kelv, reconnaissant le sang d'Ombre qui coulait dans ses veines, mais l'empêchèrent de sortir.

Le plus gros effet secondaire (et plus gros problème pour les PJ), c'est que la magie du bosquet a attiré l'attention d'un gros groupe de morts-vivants dirigés par un blême. Et quand les aventuriers arrivent au col, les créatures sont déjà à la recherche de la passe (mouvement que les gobelins considèrent comme une agression, ce qui explique qu'ils vont attaquer). Il faudra donc trouver les chasseurs et filer d'ici, laissant le bosquet être détruit par les morts-vivants. Un trésor coloré de plus disparaîtra, peut-être, du continent d'Ordann...

4.2. Danse avec les morts

vont régler le problème des plantes en ouvrant une brèche. Les morts-vivants, obéissants à la blême, se précipiteront sur les chasseurs. Si les PJ interviennent, ce sont surtout les infectieux qui se tourneront vers eux. La blême semble surtout intéressée par Kelv d'Ombre et par les fleurs qu'elle piétine sauvagement dès que possible. Si elle est attaquée, elle fera tellement de bruit que tous les morts-vivants seront avertis de la présence des PJ. Ils peuvent opter pour la prendre en otage ou la menacer discrètement (ne pas oublier l'Attaque spéciale de Puanteur (Ext)). Dans ce cas, il sera possible de négocier le passage des PJ et des deux chasseurs, car la blême, peu courageuse, cherchera à sauver sa peau. Les morts-vivants à son service s'interposeront devant les infectieux (incontrôlables). Ensuite, le plus simple, sera de faire ébouler les rochers de la passe en escaladant les corniches et en débloquent quelques pierres (ou en lançant un sort). Si les PJ n'y arrivent pas, c'est Kelv d'Ombre qui utilisera ses facultés miraculeuses pour faire boucher les rochers et bloquer la passe.

Si rien n'est fait, les PJ verront Kelv d'Ombre montrer ses véritables capacités cachées. La chasseuse qui l'accompagne (Mara) sera mise en pièces sous ses yeux, ce qui déclenchera sa colère. D'un mouvement de la main, il générera un champ de force qui balayera les morts-vivants. Aussi surpris que les PJ, il profitera de la confusion générale pour prendre la fuite par la passe. Il faudra faire comme lui, car sitôt qu'il sera sorti, il fera le même geste et fera s'écrouler le couloir. Par deux fois, il aura montré qu'il est un faiseur de miracles, mais la chasseuse sera morte (et peut-être même le maître de chasse).

Dans tous les cas de figure, il ne faut pas oublier la blême. Elle cherchera à retrouver les PJ pour se venger, tuant tout sur son passage. Elle pourra revenir dans un scénario ultérieur. Il faudra filer du col le plus rapidement possible, profitant de la confusion chez les gobelins et d'une petite tempête de cendre qui couvrira les fuyards.

4.1.6. Conclusions

Si Kelv d'Ombre a révélé sa nature de faiseurs de miracles, le retour au havre

sera tout sauf triomphal. Le capitaine donnera aux PJ le double de la récompense promise, en échange de leur silence. Mara, la chasseuse, si elle est encore en vie, sera empoisonnée deux jours après le retour de la troupe (on supposera qu'elle avait contracté une maladie dans le bosquet perdu), et les aventuriers vont se sentir de trop (et espionnés). Il sera temps pour eux de prendre un peu de recul par rapport à Maarl, s'ils ne désirent pas finir comme la jeune chasseuse...

Si Kelv n'a rien révélé, les PJ seront mieux accueillis, mais à peine. On les interrogera longuement, au point qu'ils se douteront que quelque chose reste inexpliqué. À moyen terme, le capitaine leur signifiera que leur présence dans le havre n'est plus requise ou même souhaitée. Ils devront alors partir à l'aventure...

Quel est l'avenir de Kelv ? Le bosquet a-t-il été détruit ? Le havre, suite à cette affaire, sera-t-il la cible d'une prochaine attaque de morts-vivants (ou de gobelins) ? C'est au MJ d'en décider et de continuer cette histoire à sa convenance.

4.2. Danse avec les morts

Ce scénario peut être joué à la suite de "*Parce que les fleurs, c'est périssable...*" ou inséré dans la campagne du MJ. Contrairement au précédent, il est plutôt axé sur l'enquête et la diplomatie. En effet, les PJ vont être confrontés à un assassin, ce qui dans un havre peut être une catastrophe. Sauront-ils le démasquer avant qu'il ne fasse tomber la cité dans le chaos et la non mort ?

Le MJ est invité à bien retenir le nom, la nature et les motivations des PNJ afin de rendre crédible cette aventure essentiellement urbaine. De plus, contrairement au précédent scénario qui était plus dirigiste et plus linéaire, celui-là est ouvert. En ajoutant quelques PNJ, le MJ pourra utiliser de décor pour lancer d'autres aventures ou sa campagne.

4.2. Danse avec les morts

4.2.0 Introduction

Les PJ se trouvent sur la côte ouest d'Ordann, dans une capitainerie de taille moyenne (300 résidents permanents, mais le double en transit), dépendante de Port Franc (qui se trouve à neuf jours de marche au nord), le havre des Salines. Comme son nom l'indique, ce petit bourg, protégé par sa position sur une presqu'île battue par les vagues et la pluie, était entouré de salines. À présent, comme la cendre a tout recouvert, la plaine saline est surtout devenue un piège mortel de cendres mouvantes. Les aventuriers ont été guidés par la terre ou sont arrivés par les flots, mais il est impossible de partir de ce havre sans être accompagné tellement les chemins sont difficiles. Ou alors, il faut acheter un plan des anciennes salines à prix prohibitif, en espérant qu'il ne s'agit pas d'un faux. La richesse du havre des salines, c'est surtout sa position au cœur d'un récif particulièrement dangereux et son phare capable de diriger les bateaux marchands. Les boucaniers osent de temps en temps tromper les navires avec des feux. Mais les gardiens du phare sont réputés pour leur intransigeance et les potences auxquelles pendent régulièrement des morts-vivants (anciens échoueurs), le rappellent crûment. Dès leur arrivée et leur passage par la quarantaine, les PJ sont mis au courant de l'organisation du havre. Le contremaître Horace (CM, humain (m), HdA10), dirige les salines. Il a la responsabilité du phare (isolé sur une île), ainsi que de la sécurité du havre. Une trentaine d'hommes lui obéissent. Ces derniers sont véritablement des mercenaires. Rien de plus. S'ils n'étaient pas dans les murs, ils seraient sans doute avec les boucaniers, sur la côte, ou embarqués comme pirates. Ils se comportent d'ailleurs comme les maîtres du bourg, abusant de leur pouvoir sous l'œil amusé d'Horace (lui-même ancien pirate). Les Sages ne sont pas autorisés à pratiquer dans le havre. Ils peuvent y rester, tant qu'ils ne prêchent pas ou qu'ils ne font pas "leurs petits tours de passe-passe". Parmi les créatures remuant sur les potences, il y a d'ailleurs une Sage qui a eu le tort de s'opposer aux décisions d'Horace. Le plus gros de la population est composé d'esclaves (qui dorment

dans des enclos couverts). En effet, comme les salines ne peuvent être quittées que par la mer ou avec un guide, les esclaves qui transitent par le havre n'ont aucun moyen de s'échapper. Les marchands les échangent, les vendent et achètent sur le port, en toute sécurité, grâce au second homme le plus puissant de la région, Maître van Goos (NM, humain (m), Nob8), de la guilde des marchands. Entouré de ses maîtresses (des esclaves), il regarde les ventes, joue aux dés de ses gros doigts boudinés et étale aussi bien sa graisse que sa richesse. Il se considère ici en exil et rêve de remonter à Port Franc d'où il est parti miséreux, à l'âge de 13 ans. Troisième faction très importante de la ville, celle de Dame Sacha, la maîtresse des courtisanes (NM, humain (f), Rou10). C'est cette marchande d'esclaves qui fournit toutes les maisons closes de la côte, achetant la marchandise la plus intéressante sur le port, la "mettant en valeur" et l'envoyant pour un bon prix dans tel ou tel port. Elle offre aussi ses services aux gros havres dans les terres, mais n'assure, dans ce cas, pas le transport (trop dangereux). Considérée comme une marchande, elle dirige aussi la branche locale de la Udire (les espions des princes orientaux qui traquent les collaborateurs partout dans l'empire). Les filles les plus intelligentes sont formées pour se prostituer, mais aussi pour tirer des renseignements aux clients et les rapporter à Dame Sacha (ou à la responsable locale). Cette mère-maquereille, sans scrupule, paye le contremaître Horace pour être protégée. En échange, elle donne quelques filles aux soldats (c'est une punition pour ces dernières et elles reviennent rarement intactes... lorsqu'elles reviennent).

Autant dire que les salines n'est pas le havre le plus agréable à vivre. Entre la pluie blanche de cendre, les hurlements des esclaves qu'on marque au fer rouge, les beuglements des marchands, les braillements de la garde, les odeurs que dégagent les pendus remuant au bout de leur corde, les aventuriers risquent de se demander ce qu'ils font là. Eh bien, ils font comme tout le monde, ils survivent. Le havre n'est peut-être qu'une halte pour eux. Ils peuvent y avoir une mission à remplir ou une personne à rencontrer. Au MJ de déterminer ce qu'ils font dans ce bourbier.

4.2. Danse avec les morts

4.2.1. Les salines

Voici les données générales du havre. En s'aidant de cette carte sommaire, le MJ pourra visualiser les différents emplacements importants. Le MJ peut utiliser la description suivante pour y faire jouer les scénarios de son choix.

La presqu'île des salines est longue d'un bon kilomètre et dépasse le niveau de la mer de quinze bons mètres. Les fondateurs du port ont taillé la roche pour créer un dénivelé abrupt entre la terre et l'eau, afin d'éviter qu'une marée ne submerge tout. Les vagues s'écrasent donc sur les murs et éclaboussent les bords sans jamais les inonder vraiment (des gouttières évacuent l'eau de mer comme l'eau de pluie). Le havre est divisé en deux parties très distinctes: le port et la ville. La ville occupe les deux tiers orientaux, et est protégée par une muraille de six mètres (elle est donc à l'abri des vagues). Le port, lui, n'est protégé que par un muret d'un mètre (histoire que les marins saouls ne tombent pas à l'eau).

Sauter dans l'eau, peu importe d'où, est un suicide. Les vagues et les courants sont tellement forts, qu'il est impossible de ne pas finir noyé, écrasé et déchiqueté, tant par les rochers que par l'eau. D'ailleurs, les bateaux qui accostent sont toujours dirigés par un pilote local qui sait comment éviter les pièges.

Il fait toujours mauvais ici. La pluie est continue et le caractère des autochtones va de paire. Comme les maisons, ils ont des mines grises, l'œil bleu, mais vitreux et la méfiance facile. Pire, comme il y a beaucoup d'esclaves sur le port, ils ont tendance à mépriser les gens, tant qu'ils ne connaissent pas leur statut. Les rues sont sales, le pavé humide et glissant, les passages, entre les maisons, étroits et obscurs.

Seules les résidences les plus importantes sont indiquées sur la carte. Les autres donnent l'idée de l'organisation du havre.

A - La capitainerie. C'est là que le contremaître Horace gère les bateaux, toutes les marchandises débarquées et le contrôle sanitaire de la partie portuaire des salines. Les inspections sont sérieuses, car personne ne voudrait que la



"marchandise" (des esclaves) soit endommagée ou même transformée en morts-vivants. Il n'y a pas besoin d'autorisation spéciale pour se déplacer dans le port (qui compte cinq bouges qui usurpent le nom d'auberges). Le bâtiment de la capitainerie en lui-même est une tour de quatre étages, cerclée par un mur hérissé de pointes (c'est le donjon du havre). Pour entrer dans l'enceinte, il faut passer une herse solide. En cas d'invasion majeure du port, les soldats se réfugient dans la tour et ont ordre de brûler tout ce qui peut l'être (avant de cribler de flèches les morts-vivants encore debout. Pour le moment, le cas ne s'est jamais présenté. Il y a toujours une dizaine d'hommes d'armes ici et le contremaître y travaille le matin.

B - Le phare. Perché sur l'île la plus haute, il s'élève à 30 m et permet de guider les bateaux à des kilomètres à la ronde, même quand le temps est mauvais. La flamme éternelle qui brûle en son sommet est amplifiée par des jeux de miroirs qui furent fabriqués par des ingénieurs gnomes avant les pandémies. Ils fonctionnent encore parfaitement. Être gardien du phare n'est pas agréable. Mais Loth, un vieux marin alcoolique, préfère la solitude de son

4.2. Danse avec les morts

île à la fange des salines (NB, humain (m), GdP4). Actuellement, il forme Jabel (CB, humain (f), GdP2), un jeune mousse, afin qu'il prenne sa place dans la tour. Jabel est une esclave échappée de la maison close de Dame Sacha, qui se fait passer pour un jeune homme. Loth le sait et s'en moque. Du moment que Jabel fait son travail correctement, il n'a rien à dire. Au contraire, il n'aime pas Dame Sacha et l'idée de lui nuire l'amuse. Si le phare est détruit, c'est l'économie du havre qui s'écroule.

C - Le marché portuaire. C'est le premier marché du havre et le plus peuplé. En effet, il est rare que les esclaves puissent entrer dans la zone fermée des salines. Ils sont donc vendus ou échangés ici. Des enclos se remplissent et se vident en fonction des arrivées (les marins vont dans les tavernes ou dorment dans leur bateau). Même si l'odeur est infecte (voir plus bas), l'ensemble est relativement propre. En effet, les esclaves sont systématiquement nettoyés lorsqu'ils sont débarqués. Ensuite, comme n'importe quel autre voyageur, ils sont inspectés pour voir s'ils ne présentent pas un danger (comme la maladie). Par contre, les marchands en profitent aussi pour les évaluer à ce moment et voir combien ils peuvent en demander ou en offrir. Ceux qui ne portent pas encore le symbole de la servitude (un "S") sont marqués au fer rouge sur le dos de la main (dans d'autres havres c'est sur le front ou la joue, mais ici, on évite de défigurer la marchandise). Un immense bâtiment encadre le marché. C'est la résidence portuaire de Maître van Goos (voir plus bas). Il observe souvent les ventes depuis son balcon (avec de petites jumelles) et envoie ses coursiers pour négocier tel esclave, ou telles étoffes.

En effet, outre les esclaves, il y a énormément d'autres produits qui passent par là. Les marchands qui ne restent pas longtemps débarquent rarement leurs biens. Par contre, avec toutes ces bouches à nourrir, les pourvoyeurs de denrées alimentaires sont nombreux et font rapidement fortune ici. Il y a donc des cantines un peu partout et une odeur immonde de mauvaise cuisine qui prend les narines dès qu'on approche. Les esclaves reçoivent un brouet salé deux fois par

jour. Les gens libres peuvent acheter des provisions en vue de voyages lointains (appliquer les prix normaux, mais avec une ration gratuite pour trois achetées).

Les armes ici sont plus souvent des fouets, des bâtons ou des masses. En effet, les humains doivent éviter le plus possible les morts. D'ailleurs, il est formellement interdit de se battre dans le havre sous peine de bannissement immédiat (par les champs salins). Ensuite, pour les crimes plus graves (du vol au meurtre), le contremaître peut décider d'ôter la liberté d'un contrevenant en le transformant en esclave ou le faire ligoter et pendre. Son corps de mort-vivant servira d'exemple pendant quelques semaines, puis sera brûlé dans la fosse à feu du havre (qui se trouve au sud du port). La justice est brutale et rapide. Si le coupable est un esclave, pour faire un exemple, elle est alors cruelle.

Les voyageurs de passage, qui n'ont rien à faire dans la partie close du havre, peuvent se reposer, parmi d'autres établissements, à l'auberge de la sirène jaune (équivalent de la sirène bleue, voir plus loin). Cette bâtisse est une sorte de grange dotée d'une mezzanine séparée par de grands rideaux graisseux et des cloisons de fortune. Le toit laisse filtrer l'eau, l'intimité y est plus que réduite et les prix sont prohibitifs (surtout lorsqu'un malheureux veut prendre un bain). Une paillasse coûte 5 po et un repas médiocre tout autant. Le bain et les commodités sont au même prix (les mauvaises langues disent que l'aubergiste, Rorch, donne ce prix car il ne sait pas compter au-delà des doigts de son unique main). Idéal pour s'empoisonner avec le mauvais alcool de méduse, finir la nuit en cage suite à une bagarre générale ou apprendre beaucoup de choses (dont beaucoup de fausses).

D - La partie orientale du havre est entourée par un mur qui la sépare de la partie portuaire. Pour y entrer, il faut passer un autre contrôle de santé et expliquer la raison de la visite. En théorie, seuls les résidents et les voyageurs

4.2. Danse avec les morts

de marque peuvent passer ce mur. Tout le monde porte un médaillon donné à l'une des entrées ou doit montrer sa marque de servitude. Si quelqu'un se promène sans l'un ou l'autre, il sera rapidement dénoncé par les autochtones et mis dehors manu militari. Ce médaillon coûte 10 po (ou 20 po au marché noir) et permet de faire des allées et venues entre les deux quartiers de la ville.

Au nord, dans de petites maisons basses, sont nichés les baraquements des soldats de la ville. Dans ce quartier résident les quatre contrôleurs sanitaires (qui vérifient les arrivants), des scribes et des comptables. Tous vendent leurs services aux marchands de passage et taxent les transactions. Les impôts prélevés vont pour part au contremaître (qui paye ses gens). Le reste va à Port Franc chaque mois, lors d'un convoi sécurisé (mais très en vue des guildes de voleurs).

Il y a en permanence au moins dix hommes d'armes ici (qui se reposent).

E - L'établissement de Dame Sacha. Lorsque Dame Sacha (ou une de ses vendeuses) repère une esclave convenable physiquement, elle l'achète, lui obtient les autorisations de passer le mur et la cloître dans son "établissement". Ce dernier est divisé en deux parties. La plus petite est la maison close. Elle est classique, plutôt propre et fait travailler une dizaine de filles. La seconde est strictement interdite au public. Haute de deux étages, elle est barrée de grilles épaisses aux fenêtres, d'une seule et unique porte elle-même renforcée et entourée d'une rangée de pics. Il est dur d'y entrer et presque impossible d'en sortir. C'est là que Dame Sacha forme ses filles. Il y en a une vingtaine généralement, toutes dans des chambres qui ressemblent à des cachots. Sous les ordres de la maîtresse des lieux (et de ses sbires), elles apprennent leur profession de prostituées de gré ou de force. Les plus récalcitrantes sont droguées jusqu'à la dépendance, ce qui permet de les contrôler (il y a un antidote). Celles qui résistent encore sont droguées et données à la garde locale. En général, elles ne reviennent pas. C'est aussi dans cette prison que Dame Sacha compile des informations pour la Udire, le service d'espionnage des princes

orientaux. À l'aide de pigeons voyageurs, elle communique avec ses contacts. Une esclave de maison close vaut entre 200 et 2 000 po en fonction de l'âge et surtout de l'état de santé.

F - La résidence intérieure de van Goos.

Ce bâtiment est le seul à être à cheval sur les deux parties de la ville. Ce qui explique qu'il soit très surveillé. Il appartient à van Goos, le plus gros et le plus riche des marchands de la ville. Comme le Maître et le contremaître Horace s'entendent très bien (plusieurs petits trafics les lient), personne ne remet en cause cette dérogation. La résidence est haute de trois étages et donne sur le marché portuaire d'un côté et sur le marché intérieur de l'autre. Une dizaine de serviteurs et autant de gardes privés s'assurent que le marchand obtient tout ce qu'il veut. Une quinzaine d'esclaves, eux, subissent ses colères.

L'homme rêve de repartir à Port Franc.

G - La sirène bleue

Sous ce nom charmant de platitude se cache la seule auberge potable du havre. Elle est le pendant "luxueux" de l'auberge de la sirène jaune. Si les matelots vont dans cette dernière, les capitaines et les marchands, eux, descendent à la bleue. Bâtiment propre de trois étages, il offre pour 20 po la nuit, des chambres à quatre lits ou pour 50 po la nuit des suites (une pièce) individuelles et colorées. Le patron, Joan, est le cousin du contremaître. C'est un homme pingre et soupçonneux. C'est lui qui a dénoncé la Sage qui cherchait à convertir quelques malheureux esclaves. Il n'est pas craintif, mais a peur du scandale. Il fera tout pour l'éviter.

4.2.2. La trame générale

Maintenant que le décor est planté, il est temps de dévoiler le drame qui va s'y jouer. Offoria est la sœur de la Sage qui a été pendue pour prosélytisme.

4.2. Danse avec les morts

Elle-même n'est pas une Sage mais une roublarde (CN, humain (f), Rou6). Le contremaître, n'ayant aucun grief contre elle, l'a juste condamnée à la servitude pour complicité. Elle a été marquée au fer rouge et vendue à Dame Sacha au profit des "orphelins du port". Récalcitrante, elle a été confiée aux "bons soins" de la soldature, mais a été capable de s'échapper dans les salines. Folle de rage, elle est de retour en ville et compte bien faire payer ceux qui l'ont fait souffrir. Le problème, c'est qu'elle a été soumise à la drogue de Dame Sacha et qu'elle est en manque.

Mais l'histoire est un peu plus compliquée que ne le pense Offoria. Alors qu'elle va commencer à se venger, un espion à la solde des collaborateurs va utiliser ses crimes pour semer le chaos dans la ville et l'affaiblir pour finalement la faire tomber. Il s'appelle Caüss et a été engagé dans la garde il y a peu. Il connaît les liens de Dame Sacha avec les princes orientaux et va chercher à décapiter la tête locale de cette hydre.

Voici donc comment vont se dérouler les événements du scénario si les PJ ne font rien. S'ils agissent, ce qui est probable, le MJ devra modifier les actes des PNJ en fonction.

On considère que les PJ interviennent dans l'histoire à J + 0.

J - 30. La Sage Loond est pendue sur ordre du contremaître pour prosélytisme interdit. Sa sœur, Offoria perd sa liberté et est achetée par Dame Sacha qui la drogue pour la soumettre.

J - 20. Offoria estropie un testeur. Elle est battue et donnée à la garde avec l'ordre de ne pas la ramener.

J - 18. Offoria tue un garde en l'égorgeant et prend la fuite en sautant dans la mer depuis le haut du mur. Elle est considérée comme morte. L'affaire s'arrête là d'autant que personne n'a intérêt à ébruiter l'incident. Par vengeance, le contremaître Horace décide de laisser le corps animé de la Sage pendu et enchaîné. Il fait placer un brasero sous le cadavre pour, s'imaginer-t-il, le faire souffrir un peu plus. Offoria s'en sort et va se réfugier sur une île où elle est

remarquée par Jabel, l'apprenti(e) de Loth. La fausse mousse, qui a connu les affres de la maison close, prête assistance à la fuyarde et la soigne. Elle l'aide à préparer sa vengeance et lui donne toutes les astuces pour se balader discrètement dans le havre.

J - 3. Offoria revient discrètement en ville, se crée une fausse identité en tuant deux marchands et en se grimant. Les corps animés et flottants de ses victimes seront retrouvés à J + 2. Elle voit sa sœur torturée. Elle veut deux choses : se venger et obtenir la drogue de Dame Sacha (ou l'antidote). Elle prépare son plan.

J + 0. Début d'après-midi. Offoria commet son premier crime dans l'auberge de la sirène bleue, après y avoir repéré l'une des filles de Dame Sacha. Elle sait que cette dernière est soumise à la drogue et elle veut surtout récupérer la fiole contenant le précieux liquide. Cliente de l'auberge, elle en sort (pour faire croire qu'elle était absente au moment des faits), elle escalade le mur de derrière et entre par la fenêtre du client. Elle assomme ce dernier et tue son ancienne "collègue" en l'égorgeant. Elle vole la drogue, quelques bijoux et file se réfugier dans sa chambre où elle se change (à cause du sang). Lorsqu'elle reviendra à l'auberge, Joan remarquera qu'elle aura changé de manteau. Mais traumatisé par ce qui est arrivé dans son établissement, il n'y prêtera pas attention (sauf si les PJ le secouent un peu).

4.2.3. Des rats dans la cave !

J + 0. Un début de soir pluvieux et glacial dans le havre des salines

Les PJ sont contactés par l'aubergiste de la sirène bleue, Joan. Ce dernier est particulièrement nerveux puisqu'il a un gros problème qu'il voudrait régler discrètement. En échange de l'hébergement des PJ ou d'une récompense de 100 po pour le groupe, il demande à ce qu'on le débarrasse rapidement de deux clients gênants : deux morts-vivants. Par chance, ils sont enfermés dans la cave, mais il veut qu'on les élimine et qu'on fasse disparaître les corps (peu

4.2. Danse avec les morts

importe la méthode). Les aventuriers sont invités à ne pas trop poser de questions et à être le plus discret possible (la récompense est importante, le travail doit être bien fait). Les clients déjà présents (trois marchands et un capitaine), ne doivent rien savoir et encore moins être dérangés. D'autres doivent arriver dans la soirée, il faut donc que le travail soit rapide. Joan sera toujours derrière les PJ, suant et se tordant les mains. Ses esclaves, eux, courent dans tous les sens, affolés. En effet, ce sont eux qui ont réussi à repousser les créatures et à les enfermer dans la cave. D'ailleurs, l'un des garçons d'étage a été mordu, chose qu'il a cachée à tout le monde (cette information est optionnelle et le MJ peut en tenir compte ou pas).

La descente dans la cave barricadée doit être un moment de tension. Les deux créatures attendent, bras ballants dans le noir, mais attaqueront au premier signe de mouvement. La cave est encombrée d'objets qui peuvent être dangereux en cas de chute (un mort-vivant peut terminer empalé). Une fois qu'elles auront été éliminées, les PJ pourront voir que la première (une femme nue portant la marque d'une esclave) a été égorgée, alors que le second a probablement été la victime de cette dernière (attaqué à l'épaule et un bras arraché). Il ne semble d'ailleurs pas s'être défendu beaucoup (pas de sang sous les ongles) et lui aussi est dans le plus simple appareil. Le plus dur reste à venir puisqu'il va falloir se débarrasser des corps. Joan peut fournir des grosses caisses (mais il faudra tasser ou couper) et quelques draps souillés pour empêcher les flots de sang. Ensuite, il paye 50% de la somme aux PJ et promet la seconde partie une fois que les corps seront loin de son auberge. Heureusement pour eux, une brume épaisse va couvrir toute l'île. Avec un peu d'astuce et d'espièglerie, ils pourront jeter les corps par-dessus le rempart de la ville fermée.

Le brouillard va servir une autre personne : Offoria.

4.2.4. Brumes et hurlements

J + 0 (le soir). Quand les PJ reviennent, Joan les paye sans discuter. Dame Sacha fait irruption dans l'auberge et interrompt la conversation. Elle congédie les PJ

sans ménagement et va s'isoler avec le maître des lieux pour avoir une explication. En effet, elle veut savoir où sont passées ses "deux filles". Les aventuriers à l'oreille fine peuvent apprendre que la responsable de la maison close locale est à la recherche d'une de ses prostitués (celle tuée dans l'auberge), mais aussi l'une de ses assistantes, une certaine Gannkil, qu'elle surnomme aussi sa "dresseuse". Gannkil, en effet, travaillait surtout à briser la volonté des esclaves pour en faire de bonnes travailleuses. C'est elle qui a le plus fait souffrir Offoria. Elle était partie sur le port à la recherche de la première fille, mais elle a croisé la route de son ancienne victime. Profitant de la nuit et de la brume, Offoria a détaché le cadavre de sa sœur, l'a achevé et l'a remplacé sur le gibet par la dresseuse, bâillonnée, vivante et surtout pendue par les pieds au-dessus du brasero. La pauvre va chauffer et cuire lentement sans que personne n'y prête attention. Ce n'est qu'après minuit qu'elle prendra feu et que son bâillon va sauter. Son hurlement réveillera toute la ville, mais quand elle sera détachée, il sera trop tard. Trop faible, elle sera poussée dans la fosse à feu et brûlée vive sous les yeux horrifiés de la population portuaire. Pendant ce temps, Offoria sirotera un vin épicé, réfléchissant au moyen de récupérer une nouvelle dose de drogue.

La mort de Gannkil va servir les affaires de plusieurs personnes. Des PJ en premier lieu, puisqu'ils vont être convoqués par Dame Sacha et le contremaître Horace juste après la découverte de Gannkil. Les deux notables, sur les conseils de Joan, vont les faire chercher en ville. Pour se faire, ils enverront des gardes peu aimables (les PJ peuvent penser qu'ils viennent pour l'affaire des deux corps).

Horace va expliquer ce qu'il pense être la situation (ce sera sa version des faits) : une Sage du nom de Loond et sa complice, Offoria, ont été jugées coupables de prosélytisme. La première a été condamnée à la pendaison et au bûcher. La seconde a été mise en servitude et vendue à Dame Sacha pour expier ses crimes. Mais Offoria comme Loond devaient être des espionnes à la solde des Sages ou des collaboratrices... peut-être même de puissantes

nécromanciennes. En effet, Offoria a réussi à s'échapper et ce soir, sa sœur a montré sa puissance néfaste en se faisant remplacer par l'innocente Gannkil. Les PJ se voient proposer une mission très simple : retrouver les deux sœurs et les éliminer au plus vite. Le tout doit être discret, cela va sans dire. La récompense sera de 80 po en gemmes par personne, sachant que chaque jour passé, elle sera réduite de 10 po (sans compter la journée qui se termine). Si les PJ font la fine bouche, Horace leur laissera l'option de quitter la ville par les salines et sans guide... Gracieusement, il passera l'éponge sur cette histoire de cadavres disparus...

Les personnages sont donc invités à se mettre au travail, mais la situation va se compliquer lorsqu'une seconde personne va profiter des crimes d'Offoria.

4.2.5. Copycat

J + 1. Une grise journée dans les salines.

Pendant la journée, Offoria va chercher un moyen de trouver de la drogue. Dame Sacha sait que son ancienne pensionnaire doit être en manque. Elle va donc lui tendre un piège et faire circuler des filles, porteuses de fioles empoisonnées. Cette ruse va avoir deux résultats. Le premier c'est qu'une des prostituées va être tuée... mais par Caüss (CM, humain (m), Rou6/Gue6), le collaborateur engagé comme soldat et libre de se déplacer comme il le désire. Ce dernier va profiter qu'un appât soit isolé dans la ville fermée pour l'égorger rapidement et prendre la tangente (vers midi). Bien entendu, quelques minutes plus tard, la pauvre va errer en ville à la recherche de viande fraîche. Elle sera brûlée à l'huile inflammable, devant des citoyens médusés. Dame Sacha sera persuadée qu'elle est enfin libérée d'Offoria, ce qui lui coûtera peut-être la vie par la suite. Caüss se fera plus discret en attendant de voir comment réagissent les différents protagonistes.

Le second résultat est optionnel, mais peut ajouter à la confusion. Les filles au service de Dame Sacha vont paniquer et, voyant qu'on les utilise comme appâts, elles vont tenter une évasion. Cinq d'entre elles vont partir de la maison close dès

que la nuit sera tombée et chercheront à atteindre l'une des embarcations. Elles peuvent croiser le chemin des PJ. Ces derniers ont le choix de les aider, et dans ce cas ils se rendront complices du pire des crimes possibles dans de havre, mais auront la vraie version de l'histoire d'Offoria et de sa sœur. Et surtout, ils sauront que la vengeresse est dépendante de la drogue et qu'elle devra en trouver rapidement. Le destin des fuyardes devra être déterminé par le MJ selon l'ambiance qu'il compte installer (un peu d'espoir ou pas du tout). Si les PJ dénoncent les filles (ou qu'elles se font prendre), ils pourront assister le lendemain à leur supplice sur le port, suivi de leur pendaison et de leur crémation devant tous les esclaves et la population. On ne rigole pas avec les esclaves qui tentent de prendre la fuite dans ce havre.

Offoria, surprise, va tenter, le reste de la journée, d'enquêter sur ce meurtre. Elle peut, pour se faire, se rapprocher des PJ et leur offrir son aide (elle dira avoir des renseignements à échanger). Elle se fait appeler Dame Hiliée, marchande de Port Franc. Ce qu'elle expliquera, en échange de renseignements, c'est qu'elle sait de façon certaine que Maître van Goos, le grand absent de cette affaire, aurait intérêt à ce que la maison de Dame Sacha périclite. En effet, la vente des prostituées est florissante et le gros homme a déjà proposé plusieurs fois à la maquerelle d'acheter son affaire (ce qui est vrai, car Offoria l'a entendu, mais qui mène droit sur une fausse piste).

4.2.6. Nuit sanglante

J+1. Une nuit pas comme les autres dans le havre des salines.

Offoria va tenter de brouiller les pistes, tout en cherchant à obtenir la fameuse drogue de Dame Sacha. Elle va d'abord s'assurer d'être bien vue à l'auberge, ce qui la disculpera par la suite de toute accusation. Au même moment (vers 10h), Jabel, l'apprenti(e) garde phare va allumer des foyers autour de la maison close de Dame Sacha et filer. Pour brouiller les pistes, elle s'est habillée en femme pour une fois et porte une perruque. Ce déguisement va la perdre, puisqu'elle va passer par des rues sombres pour éviter d'être vue et

4.2. Danse avec les morts

croiser ainsi le chemin de Caüss. Ce dernier va l'égorger et rejoindre la foule qui cherche à éteindre les feux. Jabel attaquera la foule terrorisée et fera deux victimes avant d'être décapitée (la tête partant d'un côté, la perruque volant de l'autre). C'est Caüss lui-même qui la tuera (à nouveau) et qui passera pour un héros aux yeux des autochtones. Les deux victimes seront elles aussi décapitées, malgré leurs suppliques (toujours par Caüss, qui cachera le plaisir qu'il y prend derrière des grands airs tragiques).

Pendant ce temps, Offoria va profiter du chaos pour entrer dans la maison close (la partie interdite) et mettre la main sur la drogue. Elle fera mieux. Elle trouvera l'antidote contre la drogue. Elle reviendra à l'auberge, mais aura été intoxiquée par la fumée. De plus, elle sentira le brûlé. Les PJ, s'ils sont un peu soupçonneux, peuvent l'avoir suivie et comprendre qui elle est réellement. À eux d'agir dans un sens ou dans l'autre. S'ils attaquent, elle se défendra comme une furie. S'ils approchent plus subtilement, elle expliquera qu'elle n'y est pour rien dans le meurtre de la fille et, si elle est au courant, du jeune gardien de phare. Elle échangera ses renseignements contre le silence des personnages et leur autorisation de la laisser filer. Cette solution peut être à leur avantage dans la mesure où la cause d'Offoria n'est pas si injuste et qu'ils ont une chance de mettre peut-être la main sur un plus gros poisson (et connaître l'entière vérité). D'après la jeune femme, si celui qui l'imitait continue sur sa voie, c'est à Dame Sacha ou à Joan qu'il s'en prendra.

L'incendie sera vite éteint et n'aura fait que quelques petits dégâts. Le contremaître va imposer un couvre-feu. Si Offoria lui est apportée sur un plateau, il récompense les PJ et se couche l'esprit tranquille. Il a tort.

4.2.7. Nageurs en eaux troubles

J + 2. Lugubre matinée.

Plusieurs événements secouent la ville à J + 2. Certains résultent peut-être des décisions des PJ, d'autres résultent aussi peut-être de leur inaction. Le MJ peut les agencer comme il l'entend.

- *Le supplice*. Si Offoria ou/et les esclaves de Dame Sacha ont été capturée(s), il y aura un jugement sommaire, une condamnation à mort et un supplice public. Il sera long, pénible et se terminera (s'il y a plusieurs condamnées), par le clou du spectacle, à savoir la douloureuse mort d'Offoria. Cette dernière maudira le havre avant de se faire arracher la langue. La foule sera surexcitée (elle se purge de la peur qu'ont provoqués tous les crimes en canalisant toute la haine sur les condamnées). Le MJ est invité à rendre la scène dure et barbare. Par la suite, la ville redeviendra silencieuse... jusqu'au prochain crime de Caüss.

- *La découverte des victimes d'Offoria*. La roublarde a tué deux marchands pour prendre leur place. Elle a jeté les corps par-dessus le mur, mais la mer les a renvoyés. Ils seront rapidement identifiés par des collègues et la couverture d'Offoria découverte. Elle sera déjà en fuite suite à l'incendie ou en train de préparer sa fuite du havre si les PJ l'ont laissée faire. Bien entendu, le contremaître fera fouiller tout le havre et si les PJ n'y mettent pas leur grain de sel, la roublarde sera probablement capturée.

- *Caüss*, lui, va attendre l'éventuel supplice des prostituées ou d'Offoria pour avoir plus de champ libre. Si cette dernière a été capturée, il va passer à la nouvelle phase de son plan, s'attaquer au phare du havre. Il ira sur l'île avec d'autres soldats et empoisonnera ses compagnons une fois dans le phare. Ce dernier sera rempli de morts-vivants qui le mettront à sac pour pouvoir capturer le gardien réfugié au sommet. Ensuite, il s'attaquera à Dame Sacha avec une idée bien précise. Elle a les clefs permettant la fermeture de tout son établissement. Il veut que tous ceux à l'intérieur soient transformés en morts-vivants, sans pouvoir s'enfuir. Il fermera à clef toutes les portes de la maison close et de la "maison de dressage" après avoir fait quelques victimes. Il égorgera deux ou trois personnes pour provoquer la panique en ville. Ensuite,

4.2. Danse avec les morts

il filera par les eaux avec le premier bateau. Avec toute l'agitation provoquée, personne ne prêtera attention à la maison close qui sera une bombe à retardement. Sitôt qu'on en forcera les portes, une trentaine de morts-vivants se réprendront dans la ville close, massacrant tous les autochtones bloqués par les murs (contrairement au port, la ville close n'est pas très bien défendue en cas d'invasion de l'intérieur).

Si Caüss arrive à ses fins, les PJ devront vite filer du havre. Ce dernier, sans phare et sans protection sera abandonné et tombera rapidement.

4.2.8. Conclusions

Offoria est-elle libre ? Morte ? Caüss a-t-il réussi ? En fonction des PJ, plusieurs fins sont possibles. L'enquête peut aboutir sur un combat entre les aventuriers et les deux PNJ. Elle peut aussi échouer. Dans tous les cas, si l'un d'eux s'en sort, il pourra revenir par la suite dans la campagne du MJ. Les salines peuvent aussi être un lieu de départ idéal pour de nombreux scénarios (les Sages vont-ils rester inactifs suite à la mort de l'une d'entre eux ? Peu probable...).

Bref... MJ... vous avez tout en main à présent... à vous de jouer et de faire jouer.

Elysium Games 2005

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0a Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

System Reference Document Copyright 2000-2003, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Rich Baker, Andy Collins, David Noonan, Rich Redman, Bruce R. Cordell, John D. Rateliff, Thomas Reid, James Wyatt, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.