

CHRONIQUES DE L'ŒIL NOIR

NUMÉRO 2

Les Fêtes aventuriennes : un article spécial !

Découvrez comment les habitants de votre continent favori rythment leur existence...

Kushan by 1001 nights ...

Un article énorme sur la ville qui ne dort jamais... !

Le Bazaar du Bizarre

Légende, réalité ? Quoi qu'il en soit tout ceci est bien étrange...

Sans oublier vos rubriques habituelles : Alokine et la Lulanie, Victor et l'Obsidienne, la suite de l'aventure en Orkland, un nouveau Héros, etc...



AVENTURIE

ÉDITO

Bonne et heureuse année 34 de Hal ! Que vos aventures soient trépidantes et que vos moments en Aventurie soient héroïques ! L'équipe, qui s'est encore accrue avec la venue d'Arne, est heureuse de vous présenter ses bons vœux ainsi que le numéro deux des Chroniques de L'Œil Noir (qui est en fait le troisième, n° zéro oblige...).

Bon, que dire si ce n'est que ce début d'année est plutôt laborieux du côté de chez FanPro LLC (la filiale américaine de la firme allemande du même nom), puisque poussivement, le premier recueil d'aventures pour TDE (*Secret of the Blue Tower/Witching Hours*) est venu se poser sur les étagères des boutiques outre-atlantique. Il manque dorénavant une pièce maîtresse de ce qui pourrait installer The Dark Eye comme un jeu à succès, il s'agit (vous le savez bien ;-)) de « The World of Aventuria », le livre consacré au monde de L'Œil Noir. Alors oui, on peut s'inquiéter un peu. Le livre de base est sorti voici plus de huit mois et les joueurs commencent à grogner (ce qui est compréhensible). La stratégie (voulue ?) de Fanpro me laisse perplexe. C'est vrai que s'attaquer à un marché saturé (le médiéval-fantastique), avec comme concurrent direct un jeu parlant de tours de châteaux et de grand lézards ailés (arrivé à sa version 3.5—faudra m'expliquer le « virgule 5 », les auteurs n'ont pas fini leur boulot ? Pardon, je m'égare...) est un pari plus que risqué. N'empêche, notre bon vieil Œil Noir a des atouts pour séduire (je ne vais pas vous les détailler ici, je manquerai de place), mais la chose qui lui fait défaut en ce moment est un rythme soutenu de parution. Pour ce qui est du matériel, heureusement que la communauté « Darkeyenne » (Darkeyeuse, Darkeyette, à vous de voir), propose quelques aides de jeu et scénarios pour permettre à ceux qui n'ont pas d'autres substances (on a de la chance avec nos vieux scénarios !) de se plonger en Aventurie, euh... Aventuria, pardon.

Bon, bon, bon, je fait un peu pessimiste là... je l'avoue, mais pensez bien, quand j'ai appris que L'Œil Noir allait être édité en anglais, je m'étais dit « Wouah, ça va cartonner et ils vont forcément rééditer une version française ! » Bah... mon raisonnement il tient plus trop la route en ce moment...

Allez, ne perdons pas espoir ! L'Œil Noir finira bien par être réédité en français. Parlons du zine maintenant (non, pas d'usine ! Faites pas semblant d'être idiots !). Les rédacteurs se sont cassés les doigts à vous préparer des sujets excellents (les fêtes aventuriennes—à la demande de la communauté du groupe Yahoo), la suite du bréviaire des dieux avec Thylos : faites gaffe, c'est un gourou—voir la rubrique « En Bref » pour explication), un Bazaar du Bizarre plus qu'étrange (vous avez dit bizarre, comme c'est...), un baroud d'honneur des Tulamides avec la dernière partie de l'article sur ce peuple, couplé avec un énorme dossier sur la ville de Kushan, etc... Pour tout vous dire, on a pas eu la place de tout mettre dans ce numéro, y'en aura pour le prochain !

Bonne lecture

Rashtoul

L'Équipe des Chroniques

Rédac'chef :

Vincent Cordina (Rashtoul)

Rédac'chef adjoint :

David Dierickx

Les Scribes :

Bruno Lalonde (Br00n0)

Jean-Pierre Lheureux (JeePee)

Samuel « Calenloth » Defaye

Tonton Alrik

Yannick (alias SydYann)

Taranis

Arne Vangheluwe

Travail graphique :

David Dierickx

Vincent Cordina

Mise en page :

Vincent Cordina



Rappel de propriétés

Ce fanzine n'est pas officiel. *L'Œil Noir*, *Das Schwarze Auge* et *The Dark Eye*, ainsi que tous les textes et les images s'y rapportant sont des marques déposées appartenant à la société Fanpro GmbH. Les images, textes, noms et logos sont utilisés sans l'accord de leurs auteurs respectifs et sans intention aucune de leur porter préjudice.

Remerciements

Ulrich Kiesow, « Vater des Schwarzen Auges »*. (*Père de L'Œil Noir)
Vous, lecteurs et joueurs de L'Œil Noir.
La communauté Internet aventurienne.

Abréviations pour les non-initiés

L'ON : L'Œil Noir

DSA : Das Schwarze Auge (nom allemand de L'ON)

TDE : The Dark Eye (nom anglais de L'ON)

RoA : Realms of Arkania, nom de la série des jeux vidéos tirés de DSA.

Fanpro : Fantasy Productions, éditeur et propriétaire de L'ON en Allemagne.

FF : Fast Forward (Game ou Entertainment), distributeur américain de TDE.

AV SOMMAIRE DE CE NUMÉRO...

► En Bref... : quelques nouvelles sur DSA, TDE ou bien L'ON	page 4
► Le Bazaar du Bizarre : Légende, réalité ? Bien malin qui saurait le dire...	page 5
► Mais qu'est ce qui pousse au bord du chemin ? La Lulanie.	page 8
► Les diverses fêtes et jours fériés en Aventurie. 365 occasions de faire la fête !	page 9
► Le Bréviaire de Thylos.	page 13
► Les Enseignements de Victor Zon-Kaz : l'obsidienne et l'obsidiente.	page 14
► Carnet de Route : troisième et dernière partie sur les Tulamides.	page 15
► Nouveau Héros : le Rôdeur	page 19
► Esprit du feu, une nouvelle créature	page 22
► Kushan, la ville qui ne dort jamais...	page 24
► Le retour d'Unath Domontor, votre aventure.	page 39



AVIS AUX PURISTES !!!

Nous allons, dès ce numéro, mettre en place un « code » pour que vous puissiez déterminer quel article est parfaitement en accord avec le monde officiel de L'Œil Noir et quel autre est adapté ou diverge un peu des sources sacro-saintes venant d'outre-rhin...

Lorsque vous verrez le symbole ci-contre au début d'un article, c'est que vous lisez une traduction ou un texte adapté (mais respecté) officiel. Vous n'en voyez pas ? Il y a de grande chance pour que vous lisiez les délires d'un rédacteur complètement névrosé...

Voilà, on pouvait pas faire plus simple !

EN BREF... ♦ ♦ ♦

Dernière minute !!!

Alors que votre fanzine préféré était quasiment sous presse, le premier livre d'aventures pour The Dark Eye est enfin sorti. Avec un mois de retard sur la date prévue, *Secret of the Blue Tower / Witching Hours* est disponible !

Un article plus long lui sera consacré dans le prochain numéro ...

Site officiel de FanPro :

Vous pourrez y retrouver plusieurs cartes en téléchargement gratuit, notamment un plan noir et blanc de la ville de Bofors (Werheim en VO,



Warkhome en VA) dans le style de celle du *Lexikon*. Vous y trouvez aussi une carte de Gareth. On y trouve aussi l'annonce de la parution d'un recueil de plusieurs courtes aventures « *Pfade des Lichts* » (que l'on peut traduire par *les Voies de la Lumière*), qui collera parfaitement avec la boîte sortie depuis peu, *Götter und Dämonen*. Vous pourrez être amenés à élucider un meurtre parmi l'ordre des Golgarites ou bien encore être témoin de la « vengeance de Rashtoullah »... Une bonne idée pour utiliser sans attendre une boîte nouvellement achetée...

Clin d'Œil ...

Dans la boîte « *Götter und Dämonen* », on peut trouver deux références assez sympathiques pour nous, joueurs francophones...

En effet des noms assez familiers y font leurs apparitions. Il s'agit de Thylos et Pérex ! Et oui, les noms français de Efferd et Phex ont été repris par nos amis allemands ! Ces noms correspondent à des divinités de sectes. La première, celle de Thylos, où il apparaît comme le seigneur des rivières, est surtout pratiqué dans la région de l'archipel des Cyclopes. La seconde, celle de Pérex, pratiqué dans la région de Sylla, fait référence à un dieu araignée qui garde ses trésors dans son immense toile...

De beaux problèmes de traductions pour les joueurs de la version française en perspective... « *Thylos, oui c'est un gourou... Mais non, c'est Efferd ...!* »

Mon Œil est sombre...

Du côté de The Dark Eye, l'attente se poursuit. Les dates de parution ont été de nouveau révisées. « *Secret of the Blue Tower/ Witching Hour* » (recueil d'aventures) devait sortir en mars 2004 (finalement délivré en avril 2004), le très attendu « *The World of Aventuria* » est prévu pour avril 2004. Quant à « *Over Griffin Pass* » (aventure), la date est fixée à mai 2004.

Espérons que ces délais soient respectés (on peut rêver). La voie suivie par FanPro peut paraître inquiétante et l'on espère bien que toutes les parutions prévues pour 2004 sortiront en temps voulu. Si cela se vérifie, The Dark Eye s'installera sans doute pour quelques temps autour de nombreuses tables de jeu...

Un Œil averti en vaut deux...

Pour les heureux possesseurs du « *Basic Rules* », la communauté Internet de TDE a déjà recensé quelques petites coquilles dans le livre, les voici :

Page 23, encart grisé : *Unusual combinations of culture and profession are possible only at the game master's discretion.*

Serait à remplacer par : *Unusual combinations of Race and Culture are possible only at the highlord's discretion.*

Page 33, formule de l'initiative de base, encart grisé : Base Initiative: (CO + CO + IN + GE) / 5

À remplacer par : Base Initiative: (CO + CO + IN + AG) / 5

Une contradiction apparaît entre ce qui est écrit page 31 : *[Magicians].. use column A on the Spell Cost Table when advancing these spells. [...] Elven Heritage spells known to guild magicians are advanced according to the C column.* Et ce que l'on peut lire à la page 135 : *Magicians advance all guild magic spells, as well as general spells, according to column B [...] Elven Heritage spells known to guild magicians are advanced according to column C.*

D'après l'Errata officiel allemand, il faut comprendre : *According to the German Basic Rules (p.131) guild mages use SCT-column A for mage spells and column C for elvish spells. Elves use column A for their own spells and aren't able to use mage spells.*

Infos sur l'errata tirées du Forum du site www.thedarkeye.net

Le Bazaar du Bizarre

Une légende (?!?) par Taranis...

Une légende raconte que parfois un mystérieux magasin apparaît à des endroits où la veille il n'y avait qu'un cul de sac vide, une ruine dans le quartier artisan, voir même un simple ruelle. Certains disent que cette apparition est liée à une constellation céleste. D'autres, que c'est un envoi de Pérex, qui en posséderait les clefs, ou une création magique de Hésinde. Plus nombreux sont ceux qui disent que c'est un mauvais présage, une création divine pour punir les hommes de leur cupidité ou une boutique tenue par les démons pour corrompre l'âme des hommes.

Peu importe les avis des astrologues, des prêtres fanatiques et de mages aux chapeaux pointus, car pour certains aventuriers le Bazaar du Bizarre fut une réalité, qui leur permit de mettre la main sur un artefact légendaire ou, au contraire, un objet maudit qui leur fit perdre toute joie de vivre. Soit dit en passant, la possession d'un artefact légendaire ne fait pas forcément le bonheur de son propriétaire, comme en témoigne l'histoire de Wulf Horned. Ce fameux guerrier avait sacrifié ses compagnons pour réussir à se procurer assez d'or pour pouvoir acheter la fabuleuse et puissante épée aperçue dans le Bazaar et dont la pensée l'obsédait depuis. Il a passé le reste de sa vie poursuivi par les gardiens du trésor qu'il avait dérobé, à déjouer les tentatives de vol de larrons attirés par le gain ou à répondre aux provocations et duels d'autres combattants jaloux. Les pouvoirs de l'épée lui permirent de se sortir de ces situations, mais toujours en fuite, il maudissait le jour où il avait franchi le seuil d'une vieille boutique poussiéreuse de Brabak, et, dit-on, il n'abandonna jamais la fameuse épée. Nul ne sait ce qu'il est advenu de lui.

L'aspect du Bazaar du Bizarre

change selon ses apparitions. Certains aventuriers disent qu'ils sont entrés dans un merveilleux et immense magasin en franchissant une petite porte coincée entre deux importants bâtiments du quartier bourgeois. D'autres y ont pénétré en écartant les rideaux miteux marquant l'entrée de cette échoppe cachée dans un coin du souk d'une ville tulamide. Ce peut être encore une vieille maison à colombages similaires aux maisons des commerçants alentours, une simple tente dans un campement nivese, ou un chariot dans une caravane de marchands. Le propriétaire semble changer avec son magasin. Ainsi, des clients racontent avoir marchandé avec un homme d'un certain âge, posé, vêtu d'un costume marron simple et bien coupé et à la belle chevelure blanche bien peignée, désireux de leur montrer ses divers articles. D'autres rapportent que les yeux exorbités du mystérieux commerçant, un petit homme qui se frottait sans cesse les mains, à la peau ridée et brûlée par la soleil, au nez crochu, vêtu à la mode tulamide avec des babouches et un fez rouge fané, sont restés fixés sur eux durant leur visite. Des témoignages décrivent encore une vieille femme bossue et borgne, dont la bouche édentée laissait régulièrement échapper de sinistres ricanement.

Qu'importe les différents aspects, la nature des objets est toujours la même : un bric-à-brac d'objets venus de toute l'Aventurie, à des prix dont la logique est sans rapport avec la nature de l'objet. Certains articles sont mis en vente à des prix parfois trois fois supérieurs à ceux pratiqués dans les boutiques de la ville, parfois à la moitié voire même le dixième de leur prix de vente sur leur lieu de production, quand bien même il serait à l'autre bout du continent. Parfois un simple sourire ou un merci suffisent pour payer. Certains clients disent que l'on

peut y acheter tous les objets produits en Aventurie, d'autres qu'ils y ont trouvé des objets et œuvres d'art parfois uniques dont ils avaient rêvés toute leur vie. Le propriétaire semble avoir un don pour trouver ce que recherche ses visiteurs. Les coffres de cette boutique paraissent sans fond et l'arrière-boutique semble contenir tout ce que le cœur peut désirer. Au milieu de ce fatras d'objets hétéroclites, celui qui est assez curieux (ou assez fou ??) pour oser farfouiller, peut dénicher de magnifiques objets magiques, à moins qu'ils ne lui soient proposés par le propriétaire ou qu'ils se révèlent eux-mêmes à leur acheteur. Les prix, pour ces articles également, sont absolument délirants et échappent à toute logique commerciale, s'ils ne sont pas tout simplement offerts par cette belle jeune femme à la peau cuivrée, aux yeux en amande, aux longs cheveux noirs luisants et à la robe de soie écarlate.

Le Bazaar du Bizarre est souvent difficile à trouver. Il est souvent difficile à voir tout court ! Même les habitués du quartier remarquent rarement cette petite échoppe qui est apparu pendant la nuit dans un coin sombre du marché couvert. Le meilleur moyen de le rencontrer est encore de marcher au hasard, sans espérer le trouver. Et vous le trouverez à coup sûr si vous ne savez pas qu'il existe. Il paraît que des moyens magiques peuvent aider à le localiser. Bien que cela puisse être mis en doute, il est certain que les magiciens sont toujours avides de le trouver pour y faire achat d'un grimoire ancien ou d'un ingrédient rare nécessaire à leurs enchantements. Ces mages peuvent vouloir embaucher des aventuriers pour trouver le Bazaar et en ramener un certain objet. Mais il n'est pas sur que la récompense soit suffisante compte tenu qu'ils risquent de perdre l'esprit dans une telle entreprise.

Autre particularité de cette mystérieuse boutique : comme son apparition est mystérieuse et toujours inattendue, sa disparition l'est tout autant. Le Bazaar du Bizarre reste à un endroit pour une période toujours différente et imprévisible. Cela peut être un heure, une nuit ou une lune. Puis il disparaît, ne laissant nulle trace de son passage, si ce n'est un léger doute dans l'esprit du voisinage qui s'interroge sur un possible et quasi imperceptible changement de l'environnement. Il arrive même que le Bazaar du Bizarre disparaisse avec des clients ! En témoigne la mésaventure arrivée à des complo-teurs, entrés dans une boutique aux murs en toile de tente ocre du souk d'Al-Anfa, pour ressortir d'une maison en brique à demi croulante en face du poste de garde principal de Gareth. Ils étaient tellement surpris que leur comportement a attiré

l'attention de la garde, laquelle les délésta de leurs achats, de redoutables poisons interdits dans l'Empire, avant d'appliquer les peines prévues pour ce crime.

On raconte également que le Bazaar se déplace à travers les mondes et les sphères ! Mais il est difficile d'accorder quelque crédibilité que ce soit à cette dernière histoire. Certainement des ractars d'auberges entre aventuriers qui cherchent à épater ou effrayer l'assemblée.

La légende du Bazaar est si populaire en Aventurie qu'elle a donné lieu à des expressions d'usage courant. Ainsi une personne qui cherche désespérément un objet, diras qu'il aimerait trouver le Bazaar du Bizarre. On dit encore, en parlant d'un lieu où l'on trouve tout ce que l'on veut et surtout des choses rares ou magiques que l'on est au Bazaar du Bi-

zarre.

Vous découvrirez facilement que les avis sont partagés sur ce que l'on nomme le mystérieux Bazaar du Bizarre. « Merveille », murmure entre ses lèvres bouffies l'ivrogne ventripotent. « Légende », chante le barde assis au coin du feu. « Sorcellerie », assurent en cœur les astrologues, les prêtres fanatiques et les mages aux chapeaux pointus. Peu importe, ainsi vont les choses en Aventurie. Peut-être aurez-vous l'occasion de trouver sur votre chemin le Bazaar au cours de vos aventures.

En tout cas, ne vous inquiétez pas sur un point : le Bazaar du Bizarre est toujours ouvert, si vous le trouvez bien sûr...

Si par chance vous le trouvez, voilà un aperçu de ce que vous pourrez y dénicher...

Dague de faiblesse

Cette dague a été entièrement forgée dans un métal noir aux reflets gris blancs. La lame peut être ondulée ou courbe. Le manche et la garde sont gravés d'entrelacs, d'arabesques ou de torsades. Ils ont souvent des formes tordues. Le pommeau présente un visage aux yeux clos.

TDE + ON : caractéristiques normales d'une dague, si l'arme occasionne des points de blessure, elle cause la perte de 1D6 points d'endurance.

Dague de douleur

Aspect identique à la Dague de Faiblesse, mais le pommeau est gravé d'une figure hurlante.

TDE + ON : caractéristiques normales d'une dague, si l'arme occasionne des points de blessure, elle cause 1D6 points de blessure supplémentaires (magiques, pas de bonus de force).

Dague de blessure

Aspect identique à la Dague de Faiblesse, mais le pommeau est gravé d'un crâne.

TDE : quand l'arme occasionne des dégâts (perte de points de vie) elle cause une plaie/critique. (*cause a wound when hit*)

ON : cause hémorragie. l'adversaire perd un point de vie par assaut par blessure infligée par la dague

Fourreau d'entretien

Ce fourreau en cuir de bonne qualité est renforcé de lanières ou de clous. Toute lame abritée par ce fourreau est protégée des intempéries, elle ne craint pas la rouille. Quand l'arme est tirée du fourreau, elle est toujours brillante et bien aiguisée.

TDE + ON : supprime la nécessité d'un entretien pour une arme rangée dans ce fourreau (nettoyage, graissage, aiguisage—on peut même supposer que la lame se réaffûte).

Fourreau dissimulateur

Ce fourreau en cuir ou tissu, pour poignard, d'aspect totalement quelconque, contient souvent des poignards avec d'énormes poignées, souvent plus longue que le fourreau lui-même

TDE + ON : ce fourreau s'adapte à la taille de l'arme en largeur, mais il présente l'intéressante propriété d'être sans fond. Des épées de toute taille peuvent être glissées à l'intérieur. Une épée au fourreau ne pèse que la moitié de son poids normal.

Gants de force d'ogre :

Ces gros gants en cuir, larges et épais, montent jusqu'au coude, et sont renforcés de rivets et de cercles de métal sur la bordure. Les parties qui s'usent le plus (paume de la main et doigts) sont renforcées par une autre épaisseur de cuir.

TDE + ON : FO +2

Bottes d'endurance

Ce sont des bottes de cavalerie en cuir de bonne qualité, montant jusqu'à mi-mollet, très confortables et il est très agréable de marcher avec malgré leur apparente lourdeur.

TDE + ON : Endurance +25% (uniquement pour les efforts liés à la marche et aux déplacements à pied)

flèches d'éclair

Ces flèches de très bonne qualité possèdent un empennage bleu clair ou jaune et une pointe en goutte d'eau. Aussitôt la flèche décochée de l'arc, elle se transforme en éclair qui frappe la cible. Son armure ne protège pas la victime : tous les points d'impact sont des points de blessure. Les modifications normales liées à la taille de la cible et sa distance s'appliquent. Seuls les PI infligés par la flèche comptent, pas ceux liés à l'arc, les dégâts sont les mêmes quelque soit l'arc.

TDE + ON : épreuve de tir : bonus de +1, 3D6 de PB (0-10 m), 2D6 (10-25 m), 1D6 (25-50 m), 1D6-1 (50-100m) porte max : 100m

Remarque : Il existe également des carreaux d'éclair pour arbalète.

hache de retour

Il ne faut pas jeter le manche après la cognée !!

Cette hache de jet thorvaloise a été forgée dans une seule pièce de métal, lame et manche compris. Elle en est en métal gris avec des reflets argentés et a été soigneusement polie, une zone du manche fut légèrement sculptée pour une meilleure prise en main. Cette magnifique arme de guerre a été travaillée autant comme signe de pouvoir que pour un meilleur équilibre de lancer. En parlant de lancer, celui de cette hache est très particulier : quand la hache de retour est lancée et qu'elle rate sa cible, elle continue jusqu'à sa porte maximale (s'il n'y a pas d'obstacles) et fait alors demi tour en vol en décrivant un arc de cercle avant de revenir vers son utilisateur (la hache ne revient pas selon la même trajectoire qu'elle a été lancée, mais à environ 45 °

de sa trajectoire de lancement). Elle peut éventuellement toucher une cible au retour. Son propriétaire peut essayer de la rattraper au vol. S'il ne le fait pas la hache tombe au sol quelques mètres derrière lui comme si elle avait été lancée normalement et arrivait à sa porte limite

TDE + ON : toucher un adversaire sur la trajectoire retour : volontairement : jet d'attaque +10, accidentellement : sur décision du maître, la trajectoire inattendue d'une telle arme peut surprendre pas mal de monde ! Rattraper l'arme nécessite une épreuve d'adresse +1 (il est nécessaire d'être dans un rayon d'un mètre du point de lancement). Un échec signifie une blessure (points d'impact normal de la hache). Seule une protection porte sur la main ou éventuellement le bras compte. Rappelez-vous qu'une blessure à la main peut pénaliser pas mal d'actions !!

Remarque : ne divulguez pas immédiatement le pouvoir de la hache de suite et surprenez vos joueurs en leur annonçant que leur hache revient vers eux !

Mors de commandement

Ces mors sont en cuir de très bonne qualité, avec des anneaux en argent.

TDE + ON : +2 aux épreuves d'équitation pour toute monture équipée de ces mors magiques.

Briseuse de bouclier

Cette appellation est donnée à certaines armes à 2 mains magiques. Ces armes sont d'un aspect quelconques, souvent rustiques et relativement peu travaillées, tout en étant de bonne qualité. Elles sont toutefois plus lourdes que la normale (1/3 à un 1/2 plus lourde que la moyenne)

TDE : une attaque de cette arme bloquée avec un bouclier entraîne automatiquement un jet de Break Point +2 *(Facteur de Rupture).

ON : une attaque de cet arme parée par un personnage utilisant un bouclier entraîne le jet d'un facteur de rupture pour le bouclier. La parade d'une bonne attaque faite avec cette arme entraîne un jet de facteur de rupture à +2.

Ceinture de déviation de projectiles

Cette large ceinture de cuir (une main de largeur) est ornée de ferrures, de plaques d'acier, de rivets et d'anneaux métalliques, avec une très grosse plaque d'acier ou de bronze gravée, qui en couvre la boucle. La taille de la ceinture peut être adaptée à des humains, nains ou elfes.

TDE + ON : si un projectile non magique est tiré en direction du porteur, lancez un D20. Sur un jet de 19 ou 20, le projectile touche normalement. Pour tout autre résultat, le projectile vient frapper la boucle de la ceinture sans faire de dégâts au porteur. Il n'y a pas de limites au nombre de projectiles qui peuvent ainsi être déviés par assaut.

Remarque : ne dévoilez pas le pouvoir de la ceinture à son porteur avant que celle-ci ne lui sauve la vie. Laissez le propriétaire en découvrir les pouvoirs petit à petit.

* se référer aux règles de *The Dark Eye—Basic Rules*

ID d'aventure

Les Héros tombent par hasard sur le Bazaar du bizarre; laissez donc faire des emplettes et récolter un bon nombre d'ennuis (pas trop graves). La seule initiative qui suivra sera de retrouver le Bazaar pour rendre un objet maléfique à son propriétaire... Comment ça il est dur à trouver !??



MAIS QU'EST-CE QUI POUSSÉ AINSI AU BORD DU CHEMIN ?



Amis, bonjour, je suis heureux de vous accueillir à nouveau dans mon jardin pour vous faire découvrir une nouvelle plante... Par ma barbe et par Angrosh, attention où vous mettez vos pieds maladroits, vous risquez d'écraser un de mes congénères en terre cuite ou pire, une plante médicinale que vous aurez prise pour une mauvaise herbe...venez, c'est par ici, à l'ombre de ces arbres, c'est dans des endroits similaires qu'elle pousse à l'état sauvage, oui, dans les forêts profondes et les endroits ombragés...ha la voilà...

Je vous présente la LULANIE !!! N'est-elle pas jolie avec ses pétales rouge et son pistil noir bleuté long d'un doigt ?

Attention misérables, c'est une fleur rare, fragile et extrêmement dure à dénicher, il faut la manipuler avec précaution, car l'élément important de cette fleur, est son pollen.

Dans son usage commun, on l'ajoute à du thé pour obtenir une boisson qui soulage les crises de rage, de folie et les maux d'estomac. Quelqu'un m'a dit un jour que je devrais en prendre plus souvent, je n'ai pas compris pourquoi !! Je ne vois pas de quoi il voulait parler ce pourceau !!

Ce qu'il faut surtout savoir, c'est qu'ajouté à une solution à base d'eau ou d'alcool, le pollen de Lulanie est un véritable médicament qui atténue les effets des maladies du Lutas et de l'Aliénation Foudroyante. Lorsque l'on connaît les ravages de ces maladies, on se sent presque rassuré...

J'ai également ouïe dire que le pollen de Lulanie serait l'un des ingrédients d'un philtre d'amour sous forme de gâteau que seules les sorcières sont capables de concocter, mais ce ne sont sûrement là que balivernes, car un autre de ces ingrédients serait du lait de chatte !!! Vous imaginez ? Du lait de CHATTE !! Il y en a qui nous prennent vraiment pour des lapins (nains) de six semaines !!!!

Fiche technique pour le jeu :

Région : Tout le centre d'Aventurie entre Trallo et Conflans.

Terrain : Forêts (Rarement), Lisières de Forêts (Très Rarement).

Détermination : +18.

Récolte : Fleurs, du mois de Raïa au mois de Rondra.

Effet : Les fleurs consommées crues ont un goût particulièrement mauvais mais ne provoquent pas d'effets secondaires nocifs. Si elles sont ajoutées à un thé, on obtient une boisson qui calme les maux d'estomacs et les crises de nerfs. Les indigestions dues à l'absorption de plantes indigestes peuvent par exemple, être guéries de cette manière, de même que les crises de rage ou de folie.

Conservation : 1d3+ 5 jours.

Prix : 12 PA.

Préparation : Décoction à base d'eau ou d'alcool mélangée au pollen.

Traitement : +3 (décoction à base d'eau ou d'alcool).

Effet : La décoction est un médicament contre l'Aliénation Foudroyante et diminue les dommages dues à la maladie de 2 BL par jour à condition qu'il soit administré dès le premier jour de l'apparition de la maladie. La décoction à base d'eau agit contre le Lutas, elle divise par deux les dommages dues à la maladie et réduit la durée de celle-ci de un à deux jours.

Conservation : 1d3+5 mois.

Prix : 9 PO.

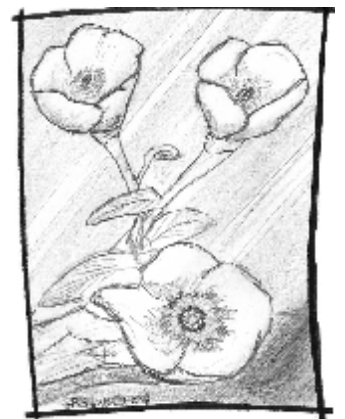
Préparation : Pollen d'une fleur dissous dans un Flux de lait de chatte, ajouté à un gâteau.

Traitement : +6 (seulement par les Sorcières).

Effet : Si quiconque mange du gâteau, la première personne aperçue bénéficiera alors d'un bonus de +3 à tous ses jets de séduction envers le gastronome envoûté...

Conservation : Jusqu'à la pleine lune suivante.

Prix : Au bon vouloir de la Sorcière.



« Alok Reinidrajel » fils de « Nian Nidrajel Reinidrajel »

Un article de SydYann

LES FÊTES AVENTURIENNES



Près de 365 occasions pour que vos héros puissent faire la fête...
Amusez-vous bien !

par Tonton Alrik et Arne Vangheluwe

Praios (juillet)

L'année aventurienne (ou plus exactement l'année "dodécaniste", c'est-à-dire celle de ceux qui pratiquent le culte des Douze) commence le 1^{er} jour du mois de Praios au moment du solstice d'été (le 21 juin des Terriens). Contrairement à ce qui se passe chez vous, amis extra-dérestres, les aventuriens font du jour le plus long (et non du plus court) le moment le plus fort de l'année.

Ce nouvel an est placé sous le signe des louanges rendues au prince des dieux: des processions où sont exhibées des statues de griffons ont lieu sur presque tout le continent (bien sûr des peuples comme ceux du Khom ou de Maraskan qui ne vénèrent pas les Douze n'accordent pas autant d'importance au solstice d'été...)

Dans l'Empire du Milieu, on fait du zèle... Cette fête du nouvel an, qui d'ordinaire ne dure qu'une journée, s'étend dans certaines provinces centrales au 2 et 3 praïos. C'est aussi lors de ces festivités à rallonge que sont distinguées certaines personnalités éminentes de l'Empire.

Enfin, le début du mois du prince des dieux marque également le début de grandes fêtes populaires à Gareth, la capitale impériale. Le 1^{er} jour de Praios du mois de praïos marque le début de huit jours de tournois et jeux pour le peuple. Les chevaliers se défient lors de joutes très prisées, les bardes concourent pour remporter prix de chant et de poésie et enfin les meilleures équipes de ploquet s'affrontent pour soulever la fameuse Coupe Reto.

Toujours à Gareth, les 15 et 16 praïos a lieu la parade de l'armée des citoyens. Tous les habitants se réunissent sur la place de Brig-Lo en portant armes réelles ou factices: c'est une manière de se rappeler que c'est le peuple en armes qui défia jadis l'arrogante Bosparan...

Le 30 praïos donne aussi l'occasion de commémorer la résistance garethaise: c'est l'anniversaire de la 2^e Bataille des Démons, celle où l'intervention de Praios, Rondra, Thylos et Guérinim sauva l'armée de Gareth. Les festivités ont surtout lieu sur une colline près du petit village de Brig-Lo, théâtre de cette célèbre bataille...

Rondra (août)

Alors que l'été est brûlant dans nombre de régions d'Aventurie, l'envie de festivités s'affirme au cœur du peuple: du 1 au 3 rondra, l'arène de Conflans accueille des combats de gladiateurs.

A Fertilia, on préfère cultiver son esprit et le mois entier (sauf le 8, en lire la raison plus bas) est consacré à une gigantesque fête du théâtre qui se déroule dans les trois villes de Saltes, Safa et Arivor, de même que sur les quais du Yaquir. Les spectateurs se rendent en masse aux différentes représentations qui s'achèvent le 30 par un grand cortège particulièrement joyeux de comédiens, de bouffons, de saltimbanques et autres acteurs des spectacles intermittents.

Le 5 rondra, c'est le Jour du Serment, la principale fête de l'Eglise de Rondra, mais qui n'a de véritable écho que parmi les prêtres de la déesse ou ses fidèles les plus dévots. Le soir, on ordonne les futurs prêtres de la déesse à tête de lionne.

Du 6 au 9 rondra, c'est la fête nationale de l'Empire du Milieu. Après la bataille de Brig-Lo de -993, les troupes garethaises remontèrent le Yaquir jusqu'à Bosparan. Ces quatre jours commémorent la proclamation du Nouvel Empire et la destruction de Bosparan (le 8). Parallèlement, le 8 rondra est appelé "Jour de la Tristesse" à Fertilia, on se rappelle alors de la gloire déchu de l'Ancien Empire et des exactions commises par les Garethais. Les manifestations de joie de quelque nature que ce soit sont formellement interdites.

Le mois de rondra est aussi le moment privilégié pour organiser des tournois de chevaliers. C'est le cas à Babourine (du 12 au 14, seules les armes traditionnelles sont admises, il y a aussi des courses de chevaux). Du 13 au 14 d'autres tournois ont lieu, à Nostria et Andergast.

Lors de la fête de l'Epée (les 15 et 16), on a à nouveau l'occasion d'assister à des tournois, des compétitions de lutte et au sacrifice de monstres et de bêtes sauvages.

Le 19 du mois, on fête le nouvel an à Maraskan. D'après les calculs complexes du clergé local, c'est le jour où Rur aurait lancé le disque. D'après la même théorie, c'est aussi le jour où le disque devrait finir sa longue course et parvenir à Gror. C'est le début du Relais du Disque, un genre course de frisbee, symbolisant le parcours du disque mondial, qui commence à Tuzak pour s'achever à Boran.

Notons aussi que c'est du 30 rondra au 2 thylos, au moment du changement de lune, qu'a lieu chaque année la course de Thylos, une célèbre compétition d'aviron entre les villes de Prem et Thorval. On en profite pour jouer aussi au ploquet, le sport national...

Thylos (septembre)

Le mois commence par le Jour de l'Eau (1^{er} jour du mois). C'est

bien sûr la principale fête du culte de Thylos, célébrée avec ferveur dans les villes côtières et même certains endroits comme le Khom. Et pour cause... il peut pleuvoir lors de cette journée même dans les lieux les plus arides ! En mer, les Saints Dauphins Blancs apparaissent à la surface. Au Pilier de Thylos (dangereux récif devant le port d'Olport), on détruit les vieux bateaux. Cette pratique aurait permis de faire de la ville un des ports les plus sûrs sur la route de Thorval à Paavi. Deux événements ont lieu le même jour : la fête des "*Lanternes Colorées de Perrican*", un moment de réjouissances populaires particulièrement chaleureux qui s'achève par une gigantesque retraite aux flambeaux, et la *Parade de la Flotte à Festum*.

Détente et recueillement chez nos amis les Novadis le 9. Ils célèbrent la 4^e *Rashtoullahellah* de leur système calendaire.

Le 16 du mois, les marchands et les voleurs célèbrent la *Fête du Brouillard*, une fête non officielle dédiée à Pérex.

Enfin le 30 thylos est une date importante tant chez les pêcheurs et les marins qui fêtent la *Fête des Pêcheurs* (jour où l'on fait des sacrifices au dieu de la mer en mémoire des disparus en mer, qui marque aussi la fin rituelle de la saison de navigation) que chez les fidèles d'Hésinde pour qui la *Fête de l'Examen* marque l'épreuve de fin de cycle pour les adeptes de nombreuses Académies de magie, mais aussi le jour d'inventaire dans les temples.

Travia (octobre)

A Lowan, on sait faire la fête. Une semaine durant, à partir du 1^{er} jour de Rohal du mois, jeux populaires, tournois de chevaliers, foire et marché animent la ville de la Svellt. Cette période appelée "*Jeux et marché*" s'achève par une grande fête sur la Place du Marché.

Le 1^{er} jour du mois de Travia correspond à la *Fête du Retour chez Soi*. Présente surtout chez les peuples du nord, Thorval, Norbards, Borelande, on profite de la journée pour rendre visite aux amis qu'on ne voit pas souvent. En revanche, le soir on se retrouve en famille autour de l'âtre pour rendre hommage aux mamans. On accueille également, dans sa propre maison ou dans les temples de Travia, étrangers et apatrides qui n'ont nulle part où loger.

La *Fête des Récoltes* a lieu du 1 au 3 travia. C'est un moment particulièrement fort dans les régions rurales : on bénit les greniers à céréales, on inspecte les champs et on gave oies et canards. En observant le comportement de ces animaux, certains arriveraient même à prédire l'avenir...

L'ambiance est loin d'être aussi gaie chez les fidèles de Rondra ! Le 4 travia marque le souvenir du Massacre de la *Fête des Récoltes* de l'an 658 avant Hal. C'est en ce jour terrible que le clergé de Praios ordonna l'assassinat de nombreux prêtres de Rondra pour venger la mort du jeune Rude II. Date qui devait précéder la période noire des théocrates...

5 travia: tournoi de chasse à Zorgan.

S'il y a un "Événement" sportif à ne pas rater, c'est le *Championnat aventurien de ploquet*. Il commence le 2^e jour de Ro-

hal du mois, dure deux semaines et se déroule chez le vainqueur de l'édition précédente. Allez Havéna !

Le 12, c'est le jour de la *Fidélité*. Fête très répandue, bien que d'importance moyenne. C'est une date souvent retenue pour passer des serments d'amitié mais aussi pour célébrer des mariages. Mais attention, si le nombre de naissances neuf mois plus tard est supérieur à la moyenne, il y a un risque non négligeable que certains prématurés viennent sur Dère pendant les Jours du Sans Nom (voir plus bas). Notez aussi que les temples de Raia sont fermés lors du Jour de la *Fidélité* (du moins dans l'Empire du Milieu)

A partir du 15, fêtes du vin dans la vallée du Yaquir (pouvant durer jusqu'à une semaine dans certains villages). Election de "*Miss Vin*". On goûte aussi la nouvelle cuvée.

On célèbre l'anniversaire de la mort de Saint Gilborn de Conflans le 29 travia, un martyr qui fut lâchement tué en -400 par Borbarad. L'Eglise de Praios en fait le symbole de la lutte contre la magie.

Boron (novembre)

Le 1 boron, c'est la fête des morts. On honore la mémoire des défunts dans toute l'Aventurie. Les prêtres de Boron font vœu de silence.

Du 2 au 8 boron, Kushan est en liesse : c'est la *Fête des Saltimbanques* en l'honneur de Pérex et Aves. Manifestations de joie la plus désordonnée dans les rues. Les cortèges sont conduits par un "*Sultan des Saltimbanques*". Ambiance assurée. Al'Anfa aussi possède sa foire. Elle se tient pendant quatre jours à partir du 2^e jour de Boron. Mais ici, elle prend une forme différente: on en profite notamment pour vendre des esclaves à la criée et aux enchères.

Célébration de la 5^e *Rashtoullahellah* le 22 boron chez les Novadis. Cette date clôture l'année du calendrier des gens du désert. Même ce peuple, d'ordinaire si sobre, se laisse aller ce jour-là.

Pour les fidèles de Boron du culte d'Al'Anfa, le 30 du mois (ou Jour du Grand Sommeil) est la principale fête religieuse. Des rites bien particuliers marquent cette journée : par exemple "*l'envol des dix*". Des croyants désignés sont invités à se rapprocher de Boron par une mort volontaire. L'Eglise de Conflans condamne vertement ce genre de cérémonies...

Hésinde (décembre)

La principale fête des magiciens est placée sous le signe du Voile de Rohal (le 7 hésinde). Les magiciens dévoilent au peuple une partie de leurs talents : illusions, feux d'artifice...

Du 20 au 29, Saltes a son festival de l'Opéra. La musique, mais aussi le théâtre et les numéros de jonglerie, sont à l'honneur. Ces événements culturels sont tous gratuits.

Jour de l'illumination le 30 hésinde. C'est la principale des fêtes dédiées à la déesse de la sagesse. Temples et maisons sont éclairées pour symboliser la "lumière de la connaissance".

Des poupées de paille représentant la bêtise sont brûlées. On exhibe lors de processions les trésors, souvent magiques, des temples.

Firun (janvier, « mois du froid »)

Le 1^{er} firun est une journée festive d'importance pour les gens de l'Aventurie centrale et nordique. Le solstice d'hiver se nomme **Jour de la chasse**, mais ce qu'on chasse rituellement c'est la représentation symbolique du mal de l'hiver. Partout les gens portent des masques figurant les esprits du froid afin de chasser l'hiver.

Plus particulièrement les citoyens de Baldorn célèbrent le Saint Mikail (le 11 firun, jour du cerf). On tire 76 flèches vers le nord, et aucune jamais n'est retrouvée.

Une des rares fêtes hivernales est la **fête nationale de la Borelande**, le 8 Firun. Tous les 5 ans a lieu ce jour l'élection, au sein de la noblesse, du Maréchal à la tête de l'Etat.

Peu touchées par un hiver digne de ce nom, les villes d'Accra et de Beroued organisent des **courses de chameaux** le 25 firun. Celui qui remporte celle de Beroued est reçu et honoré par le calife en personne, ce qui indique l'importance sociale de ces événements chez les Novadis des villes.

Le 30, les régions nordiques fêtent l'aboutissement du jour de chasse: en ce jour d'Ifirn on prie la fille de Firun de mettre fin au froid et à la neige qui immobilisent le pays. On brûle le mal de l'hiver et les masques des esprits du froid.

Tsa (février, « la renaissance »)

Après le nord, nous nous tournons vers le sud chez les Novadis : le 5 tsa ils fêtent leur 1^{er} Rashtoullahellah. Les vrais croyants jeûnent complètement jour et nuit afin de se rapprocher de leur dieu.

Le 19 tsa a lieu la **fête de l'Indépendance de Fertilis**, sous les auspices du roi et de l'Eglise de Rondra, jadis protagonistes de la lutte d'indépendance. A Belhanka un grand tournoi débute ce jour-là, avec la symbolique rupture des chaînes de fer.

La **grande foire de Riva**, du 27 tsa au 2 pérex est une date importante au niveau commercial.

Une fête célébrée dans toute l'Aventurie se déroule le 30 tsa/1^{er} pérex : le **jour et la nuit du renouveau**. On fait des processions devant les murs des villes, les prêtres bénissent les premières fleurs du printemps et les animaux nouveau-nés. Les nains allument rituellement de nouveaux feux.

Pérex (mars, « mois des foires »)

Du 12 au 15 pérex, Trallo organise une grande foire de portée internationale.

Le 16 pérex les marchands et les voleurs renouvellent en secret leur alliance avec Pérex. Les négociations et pactes avec ce dieu vont bon train, souvent on sacrifie rituellement les revenus d'un mois afin de recevoir (indirectement) le revenu d'une année entière.

Le 18 pérex, **Jour du basilic**, se tient une fête folklorique. Les enfants et les jeunes de Conflans partent à la chasse au basilic, ce qui se termine mal pour un grand nombre de vers et de serpents, de nature pourtant souvent inoffensive...

Moins répandu est le **Jour de la chance**, le 24 pérex, où l'on honore Pérex dans sa fonction de dieu de la chance. Jeux de chance et petites tricheries se multiplient, on s'échange de petits cadeaux ainsi que des taquineries...

La **Fête de l'immersion**, le 30 pérex, est d'un caractère tout différent. C'est le premier jour d'un cycle de quatre fêtes dédiées à Hesinde. Les fidèles se retirent en méditation.

Fertilis célèbre une autre journée dédiée au demi-dieu Horas: le **jour du marché qui tombe sur le 1^{er} jour du cinquième du mois** (allez comprendre pourquoi...), on célèbre alors l'ascension de Horas.

Les concurrents de Fertilis (l'empire du Milieu et le nord de l'Aventurie) préfèrent le **jour d'Aves**, le **dernier jour du vent du mois** : on salue les oiseaux revenant du sud et on fait des promenades jusqu'à l'horizon ou jusqu'à l'arc-en-ciel.

La dernière des grandes foires de ce mois est celle de Lowan, « **marché et jeux** », qui dure une semaine entière jusqu'au dernier jour de Rohal de pérex.

Peraine (avril, « mois des semences »)

Le 1^{er} peraine, le jour et la nuit ont la même durée, c'est la **fête des semences**, une fête très importante dans les zones rurales : bénédiction des champs, consécration et semence rituelle des grains, prédictions grâce à la lecture du vol des cigognes.

L'Aventurie occidentale, et en particulier la ville de Neetha célèbrent le 4 peraine la **défense de Thalionmel**. Les pèlerins plongent leurs corps et leurs armes dans la rivière Chabab afin de les guérir et de les renforcer, juste à l'endroit où Thalionmel fit sacrifice de sa vie pour défendre la ville contre une armée de Novadis en supériorité numérique.

La fête dont le niveau culturel est peut être le plus élevé est sans aucun doute la **rencontre des bardes** du 7 au 12 Peraine. Cette organisation avec ses concours a lieu en alternance à

Bastide, Norbourg, Bethana et Zorgan.

Les Novadis auront peu à faire de ce 4^e Peraine, car le 18^e Peraine c'est leur 2^{ème} Rashtoullahellah. Traditionnellement, les caravanes partent pour la première fois des camps d'hiver. Afin de montrer la gloire et la puissance du dieu de la vraie foi, les Novadis font des parades armées et des processions. Les promesses et serments faits ce jour ont valeur pour une année entière. A Fasar, cela est devenu une vraie fête populaire qui dure une semaine.

Le peuple d'Ancopal célèbre Peraine la nuit du 26 au 27 du mois, dite nuit du buisson, car la déesse fit pousser en une seule nuit (de l'an 223 après la chute de Bosparan) un mur protecteur vert contre le désert de Gori qui ne cessait de progresser. Sacrifices de fleurs et de jeunes pousses.

L'Empire du Milieu célèbre le 27, le jour de Maraskan, une fête militaire nationale en souvenir de la conquête de Maraskan en 6 avant Hal.

Plus localement, le dernier jour du vent de peraine est connu aux Iles Cyclopes pour sa fameuse régate (course à voile) entre Teremon et Réthis.

Guérimm (mai, le « mois du feu »)

Les Angroschim (les Nains) font la fête une semaine durant à partir du 1^{er} guérimm. Ce Jour de feu est le plus important, on y vénère le feu et force créatrice avec des bûchers, des processions aux mille flambeaux et des rites de consécration d'armes forgées.

Les fêtes s'achèvent le 8 guérimm, le jour du départ. Les Nains quittent leurs cavernes, les guerriers et les ouvriers ambulants partent en voyage. On fête la disparition de la neige et du gel, dans les régions du nord, qui empêchent ses départs.

A partir du premier jour du marché c'est la grande foire de Festum. Selon la tradition, les nouveaux navires sont lancés ces jours-là; la foire dure toute une semaine.

Plusieurs courses de chars et des tournois de chevaliers montés sont organisés à Conflans du 17 au 20 guérimm.

L'ambiance est moins joyeuse, le 19 guérimm, le jour de la catastrophe, en Albernée. Les festivités sont plutôt macabres car on se rappelle le raz-de-marée qui inonda et détruisit Havéna il y a quelques siècles.

Le 21 guérimm est la journée la plus importante pour les forgerons et aussi la fête de Guérimm la plus importante chez les Humains. Les chefs d'œuvre des maîtres sont terminés avec une gravure « GUE21 » durant les festivités des guildes. A Gareth l'empereur exhibe sa puissance en coupant en deux un rocher avec l'épée impériale forgé en endurium.

Le même jour dans la ville d'Angbar (où les Nains sont nombreux) a lieu une grande foire réputée, assez courte, le 23 guérimm. C'est une fête populaire typique du mode de vie des Nains.

Raïa (juin, « mois des mariés »)

Du 1^{er} au 7^{ème} raïa a lieu partout en Aventurie la Fête de la joie. C'est une des fêtes les plus importantes, et peut-être « LA » fête tout court. On se déplace en costumes colorées, l'amour libre se pratique, on boit le vin nouveau et on se laisse largement aller. A Belanka l'église fait l'élection (au cours d'une orgie de très haut niveau) de « l'élu de la déesse », la figure la plus éminente de l'Eglise pour un an. Dans le sud du continent, les fêtes peuvent durer tout le mois.

Fertilia a également choisi le mois de Raïa comme mois de festivités : la grande foire et les fêtes de Gore ont lieu du 8 au 12 raïa, et le tournoi le plus classique d'Aventurie, celui d'Arivor, a lieu du 20 au 25 Raïa.

Par ailleurs, le 30 raïa les adorateurs de Hésinde célèbrent la deuxième fête de leur cycle annuel, dédiée à la purification en vue de l'arrivée du nouvel an.

Les jours du Sans Nom (les « jours du dragon »)

Les Aventuriens fidèles des Douze restent chez eux. Mais les Novadis célèbrent leur 3^{ème} Rashtoullahelleh lors du premier des jours du Sans Nom. Même si cette fête est moins importante que les autres, on notera le caractère assez violent de ce jour de vengeance. Les jeunes hommes partent dans la chaleur du désert pour assouvir leur vengeance, régler leurs comptes ou défier les mécréants.

Pour le reste, ce sont 5 jours de peur et d'inactivité commerciale et privées. Les enfants nés durant ces 5 jours sont soit abandonnés ou tués. Dans une grande discrétion, on se souvient tout de même de la prêtresse de Thylos, Elida de Salza, qui jadis réussit à faire passer une flotte de 4 navires de ravitaillement lors d'une tempête des jours du Sans Nom pour atteindre Brabak, menacée à ce moment par une famine terrible.

Article de Tonton Alrik et Arne Vangheluwe



BRÉVIAIRE DES DOUZE Partie 3

THYLOS

Article de D.Dierickx sur la base du texte de Arne Vangheluwe traduit de l'allemand.

Thylos, dieu de l'eau, de l'air, du vent et des marins

« L'eau est l'élément de l'éternité, la « non-matière-qui-existe-pourtant », la substance qui emplit les étendues infinies du cosmos dans le temps et l'espace. Au début des temps la Géante Originelle Sumu se leva de l'eau et fut tuée par LOS, qui résidait dans l'immensité du ciel. Et Sumu retomba, et son corps fut comme une émergence gigantesque à la surface de Dère. Depuis cette époque, l'eau « vivante » porte la terre « morte » sur ses épaules. L'eau nourrit les racines des plantes, elle court sur la surface des terres et désaltère les hommes et les animaux. En tombant des nues elle abreuve les cultures. Sans eau il n'y auraient point de plantes, point d'animaux, point d'hommes et aucune vie sur Dère. Thylos fut la troisième des gouttes de sang qui perla de LOS. En atteignant le monde, cette goutte sauta dans l'océan, et l'eau devint son élément.

Thylos est le maître des eaux, de toutes les eaux, et ses paroles gouvernent les lacs, les courants de la mer et la pluie du ciel.

De sa force naît le vivant, et par sa force la vie sera conservée, ou détruite.

Thylos est donc d'une certaine façon la vie et Thylos est l'éternité.

Sans les miracles de l'œuvre de Thylos, l'eau éternelle des océans tomberait au-delà les bords du monde. Sans jamais se reposer, il crée avec ses mains les ruisseaux dans un cycle sans fin, faisant jaillir partout des sources claires. »

Nom : Thylos

Appellations : le Dieu Agé, le Seigneur du Temps, l'Imprévisible.

Symboles et Influences : le trident, l'eau, les lacs, le vent, la pluie, les nuages, les marées hautes et basses, la pêche, la navigation en mer.

Animal sacré : le dauphin.

Serviteurs : les esprits des douze vents, les dauphins.

L'église de Thylos

La « Fraternité des Vents et des Vagues » connaît elle aussi une hiérarchie, comme il existent des petits ruisseaux, de grands rivières, les lacs et les océans. Les rangs se reconnaissent facilement à l'élaboration poussée des vêtements officiels et quotidiens (les couleurs de la mer décoré avec de la tortue, les perles, les fruits de mer...).

Les rangs hiérarchiques de l'église sont :

Prêtre Ordonné, Présidents de Temple, les Maîtres des Courants (7 au maximum), le Gardien du Cercle (un seul, le grand maître de l'église pour l'Aventurie).

Les religieux de Thylos jouissent d'une grande autonomie en regard de la forme qu'adoptent les rites de célébrations du culte, imitant ainsi le caractère imprévisible du dieu des mers.

Pour éviter le rapport au feu, élément honni, les temples de Thylos sont éclairés par des « Pierres Illuminées ».

Le plus grand des saints du culte est une sainte, *Sainte Elida de Salza*, qui sauva la cité de Brabak de la famine en navigant, au travers du pire ouragan jamais rapporté par des marins, et en ramenant au port les quatre navires de sa flottille aux cales remplis de céréales et de vivres.



Le prêtre de Thylos

A l'image des abîmes insondables des océans, les prêtres de Thylos ont généralement un caractère difficile à cerner. Le plus souvent sérieux et calmes, ils présentent régulièrement, et sans qu'on puisse en comprendre les raisons extérieures, des inclinations au ricardement subit, de même que des phases de subites agitations...

Commandements :

Ne jamais utiliser le feu. Les prêtres évitent le feu ouvert, ne doivent engendrer aucune flamme, et ne permettent pas une « lumière ouverte dans leurs temples ».

Ne pas consommer d'aliment cuits. Les religieux de Thylos ne se nourrissent pas d'aliments qui soient préparés ou récoltés avec le feu.

Ne pas manger de dauphin ou de baleine.

Idéaux :

Acceptation du Fatum (le destin), sans poser de question, sans exprimer d'émotion.

Devises :

« Il existent deux eaux : l'une est rafraîchissante et sucrée, l'autre est salée et aigre. Cependant les deux nourrissent, refroidissent et portent le fidèle qui est en harmonie. »

« Celui qui trouve la paix dans la prière, a la force d'affronter l'orage. »

« C'est ainsi, car tel est la volonté de Thylos »

Article de David Dierickx



LES ENSEIGNEMENTS DE VICTOR ZON-KAZ



Mes amis, quelle joie de vous retrouver cette fois encore.

Tout d'abord une information exceptionnelle et extraordinaire : depuis ma dernière intervention dans ces pages, j'ai eu le temps de me rendre dans les montagnes du nord afin d'y enquêter sur l'existence de sels d'une autre variété que rouge... Et j'ai trouvé ! J'ai pu identifier trois types de Sels : le rouge évidemment, mais aussi le jaune et le bleu.

Le Sel Jaune est en fait un Sel Rouge extrait « trop tôt ». Le processus de concentration des cristaux astraux dans les os en cours de fossilisation n'est pas arrivé à son terme. De fait, le potentiel magique de ces Sels est assez faible (environ 1/5^{ème} de ce qu'il est pour le Sel Rouge), et le prix s'en ressent normalement avec 1 gr = 3 pièces d'or.

Le Sel Bleu, quant à lui, est un Sel Rouge qui a été exposé à des radiations astrales trop importantes (c'est le cas notamment lorsque le Dragon dont il est issu possédait une essence magique extrême). Ses vertus ne sont pas altérées, au contraire, puisque son potentiel magique est égal

à environ 150% du potentiel du Sel Rouge classique, mais des incidents peuvent intervenir dans son utilisation lors de rituels magiques (dysfonctionnement bénin, dysfonctionnement graves, explosion, émission de radiations astrales dangereuses pour les êtres vivants...)

Mais je m'égare, je digresse, et seule la passion qui m'anime pour la connaissance minérale en est responsable, aussi, venons en au sujet véritable de cet entretien : l'Obsidienne, et son dérivé l'Obsidiente.

Obsidienne. C'est une pierre noire, d'origine volcanique, aux reflets brillants, susceptible de présenter des arrêtes extrêmement tranchantes. On l'utilise pure pour la confection du poignard d'Obsidienne qu'utilise le Druide dans ses sortilèges et incantations.

Obsidiente. C'est un alliage alchimique d'obsidienne 65%, de charbon 20% et de fer 15%, classé dans les semi-métaux, dont l'unité est obtenue durant l'opération de fusion grâce à du sel rouge. Il présente une teinte plutôt brune.

L'Obsidiente permet au Druide son seul contact prolongé sans inconvénients avec le métal. La résistance de ce semi-métal est en moyenne de 10% moins bonne que les autres métaux.

L'obsidiente permet de créer des armes (épée, hache, glaive, ...) et des protections (cotte de maille, cuirasses...).



Le poids d'un objet en Obsidiente est de 15 à 20% plus important que pour son équivalent en acier, et peut provoquer (dans 30% des cas environ) un malus supplémentaire d'un point en adresse pour les protections (cottes de maille avec malus d'adresse de 2 points par exemple).

Le prix d'un kilo de ce semi-métal est d'environ 900 pièces d'or (d'où le prix élevé et la rareté des armes et objets de cette matière). Il faut aussi ajouter bien souvent le prix du savoir faire d'un artisan forgeron spécialisé dans le travail de cette matière.

Article de D.Dierickx



CARNET DE ROUTE : RENCONTRE AVEC LES TULAMIDES

Dernière partie



Les Tulamides aiment à s'appeler « les premiers hommes d'Aventurie ». Ils semblerait bien qu'ils aient raison. Depuis près de 4000 ans ils sont descendus dans la vallée du Manadi, ont colonisé des régions aussi diverses que l'Aranie et le mortel Khom. Ils ont aussi repoussé les sauriens vers leurs marécages maléfiques. De leur premier chef « Rashtul », en passant par les nombreux dirigeants du Sultanat du Diamant, cette culture a beaucoup influencé et influence encore la face de l'Aventurie. Essayons de connaître un peu mieux les us et coutumes de cette ethnie originelle...

Dans cette dernière partie du sujet, nous verrons quel est le rapport des Tulamides avec la religion, nous découvrirons leurs sages et leurs principales inventions.

Dualité Céleste La religion des Tulamides

La plupart des Tulamides font partie de la grande communauté des fidèles des douze dieux – avec cependant quelques variations : la vue historique mondiale des Tulamides n'a nullement été modifiée, elle a juste été mise en conformité.

« Les plus anciens ne croyaient qu'en un dieu créateur à la fois bienveillant et terrible – tout comme les nains avec Guérimm ainsi que les hommes des océans avec leur dieu baleine. Le temps ayant passé et ayant gagné en sagesse, ils ont commencé à voir le monde sous un jour dualiste : un principe de vie qui donne tout – vie, fertilité, chance – et un autre principe de vie qui prend tout. Quand les premiers hommes se sont éveillés à ces principes, ils les ont reconnus dans les deux sexes du bovin noir du Manadistan, à savoir la vache nourricière (Adschaja) et le taureau belliqueux avec ses cornes mortelles (Ragh). Aujourd'hui on ne retrouve plus de tels dieux – mais le respect du bovin est resté omniprésent et les nombreux symboles autour du lait et des combats de taureaux en sont le témoignage. »

(dans : « Les Sept Vérités de l'Esprit Humain », par Rashman Ali, traduit de l'ancien tulamidya, environ 1300 avant Hal)

La répartition des dieux est cependant restée sur la dualité « Donneurs » et « Preneurs », mais elle n'est toutefois aujourd'hui plus

très uniforme : celui qui est admiré ici avec révérence et passion, peut être ailleurs considéré comme la représentation du péché. Par contre, l'idée de complémentarité est répandue : les deux moitiés forment un entier – appelée Al'Veran.

Le dieu Donneur par excellence est sans conteste l'éternellement jeune Tsa – qui représente le printemps et le renouveau constant. Elle est vénérée des agriculteurs afin de faire prospérer leur semences. Tsa apparaît surtout comme l'incarnation la plus pure de la vie – toute vie naturelle lui est attribuée. Mais dans le Pays du Premier Soleil elle a des aspects inhabituels : on l'admire aussi en maints lieux comme l'incarnation (créatrice) du chaos et image du non respect des hiérarchies. L'admiration pour la déesse de la jeunesse semble toutefois être véritablement historique dans la région des Tulamides – ses anciens temples ont soufferts du Sultanat du Diamant. La persécution des « Lézards arc-en-ciel » a aussi détruit beaucoup de temples, on en trouve plus guère qu'à Kushan, qui est considéré comme centre idéal du culte tulamiden, ainsi qu'à Fasar. Les fidèles sans temples vénèrent la déesse dans leur propre maison ou sous la lumière de la lune.

Tsa se trouve donc en opposition avec le « Preneur » le plus évident : Boron, le dieu de la mort. Il ramène finalement à lui toutes les vies naturelles dans son royaume du nord. Il est le père que l'on rejoint à la fin d'une vie de peines. Boron personnifie la fin : il veille, sûr et incorruptible, à ce que rien ne soit éternel. La notion orlandaise d'une deuxième vie après la mort est restée étrangère aux Tulamides. Ainsi, chaque Tulamide prépare sa tombe durant sa vie : l'agriculteur la creuse lui-même, le potentat la fait construire petit à petit. En tant que dernier témoignage, elle doit être impressionnante et régulière. On trouve de tels tombeaux et catacombes tout au long de la Mer des Perles, jusqu'à la Borelande. Tous les deux mois survient une période durant lesquelles les portes du royaume de Boron sont fermées, gardées par Uthar, une faveur qui permet aux mourants de régler leurs affaires personnelles.

L'essentiel de cette présentation du culte de Boron concerne le rite de Conflans ; son temple principal se situant dans la capitale almadanienne [*région non décrite dans le matériel français—ndf*].

Il est typique du mode de pensée des Tulamides de vénérer Tsa tout autant que Boron et de les honorer à tours de rôles – il est très rare de trouver un Tulamide qui ne prie exclusivement que Boron. Ces deux divinités semblent exercer une véritable fascination : à Conflans les maisons du début et de la fin se font face.

A côté du couple de dieu « philosophico-cosmique » que forme Tsa et Boron, se trouve un dieu très respecté dans le Pays du Premier Soleil : Pérex, le seigneur de la nuit et le dieu des voleurs. Il enseigne aux hommes comment « prendre », que ce soit en tant que voleur habile ou commerçant rusé. Il instruit le mortel dans l'utilisation de la force de l'esprit, car avec la l'humour et le jeu, toutes les portes sont ouvertes à l'homme. Mais si quelqu'un devient trop sûr de lui et trop présomptueux, Pérex alors lui prend tout.

La vénération du dieu renard semble remonter aux tous premiers Tulamides : lorsqu'ils devaient se dissimuler dans les montagnes à cause des guerriers sauriens. Ces hommes qui ont combattu contre des serpents et des sauriens connaissaient déjà un dieu à forme de renard qui ordonna aux fouines, furets et bien entendu de nombreux renards, d'aider les hommes. En tant que seigneur de la nuit, les hommes pouvaient aussi utiliser sa protection pour mener des attaques secrètes et habiles contre les « Sang-froid ». On trouve encore aujourd'hui des corporations de voleurs qui offrent presque tout leur butin à Pérex.

Pérex est sans ambiguïté un dieu aventurien : il évite la lumière du dieu conquérant Praïos pour réapparaître chaque nuit.

Raïa, la déesse du plaisir est admirée en tant que « Donneuse ». Son nom se prononce dans le langage tulamiden « Ras-scha » (la prononciation « Raïa » est d'origine orlandaise). Raïa est considérée comme la déesse de l'extase et des joies qu'elle peut amener aux hommes. Car la vie est éphémère, et sans joie ni plaisir, elle serait insensé. C'est pourquoi les Tulamides font souvent des fêtes et célébrations sous l'égide de Raïa. Mais on ne l'honore pas seulement dans la musique, la danse et le jeu, car c'est surtout le bénéfice tirés des amours frivoles qui satisfait Raïa et ses fidèles. Le culte de Raïa date probablement du temps de l'immigration orlandaise, et a été rapidement adopté comme le cheval (le lait de jument est utilisé comme symbole de fertilité lors des mariages). C'est ainsi que la paire d'opposition de Raïa et Pérex s'est formée. A côté de cette facette d'admiration de Raïa comme déesse de la joie de vivre, apparaissent des éléments plus sombres. Surtout dans le Manadistan, où on la connaît comme dieu dépravé de l'intoxication et de la rage. La consommation de vin et d'herbes hallucinogènes plonge alors rapidement les fidèles dans une léthargie totale.

Hésinde, dont le symbole est le serpent, déesse de la sagesse et de la magie, joue un rôle tout à fait particulier : elle apparaît aussi bien en tant que déesse « Preneuse » que « Donneuse », car avec elle c'est l'idée d'un esprit mûr et réfléchi qui est mise au premier plan. D'après les Tulamides, Hésinde aide les hommes à se former et à modifier les choses selon leur besoin – sans négliger l'aspect artistique : la représentation d'Hésinde n'est sûrement nulle part plus liée à la beauté que chez les Tulamides. La déesse fait aussi beaucoup appel au savoir et à la recherche de nouvelles connaissances.

Comme il est facile de le comprendre, le culte d'Hésinde est assez calme et ses prêtres et temples n'ont pas de problèmes d'intégration. Ces temples ressemblent souvent à de gigantesques chambres fortes. Si les Tulamides normaux sont déjà très intéressés par les bijoux, les fidèles d'Hésinde, eux, estiment grandement les offrandes de joyaux ; la clarté symbolise la lumière de l'esprit, la régulation.

larité de la coupe transversale est l'allégorie de la précision de la science et l'aspect agréable de la pierre est faite pour l'art.

Les autres membres du panthéon des douze dieux sont aussi vénérés, dans la mesure où l'on peut les inclure à ce monde de dualité. Thylos, le dieu de l'eau, est celui qui apporte l'eau potable et l'irrigation dans les champs et est très apprécié des riziculteurs. En dehors de la Thalussie, où il est le dieu principal, on constate que seuls quelques marins lui sont dévoués à Thylos et parfois quelques Tulamides assoiffés – en général perdus en plein Khom – s'en remettent à lui.

Au grand désarroi de son église, Praïos est lié (logiquement) au principe de la destruction et du pêché. Dans les temps anciens, lors de la venue des sauriens, le disque de Praïos était plus l'allié de ces derniers que celui des Tulamides. De plus, ni les émissaires de Bosparan, ni les théocrates n'ont contribué à la renommée du dieu du soleil.

Rondra, la lionne de la guerre, est considérée comme l'incarnation de la lutte farouche. Dans les tribus sauvages du désert, la déesse a eut de nombreux fidèles ; mais Rashtoullah, non moins combatif, est apparu avec un avantage crucial aux yeux des Novadis : c'est un homme...

Astrologue et Sage *Les scientifiques Tulamides*

Le Pays du Premier Soleil est la patrie des grands savants aventuriens, et certaines branches importantes de la science ont d'abord été explorées par les Tulamides. Beaucoup de ce qu'ils savent a été repris manifestement de la civilisation des Empereurs Dragons. En outre, pour un Tulamide, le savoir, la magie et le pouvoir, se mélangent en un tout ; la subdivision des différentes branches de la science lui paraît insensé. La plupart des connaissances pratiques découlent de celles des Nains. Les Anciens Tulamides apprenaient déjà à travailler le métal, construire des métiers à tisser, mais également des pièges.

Jusqu'à aujourd'hui, quasiment tout le savoir s'est toujours transmis par l'intermédiaire d'un seul professeur qui dispense ses cours autour de ses élèves (parfois de véritable foules). Les académies où des instructions comparables ne sont pas dispensées par un maître sont rares. Ainsi, le savant Tulamide, qu'il soit astrologue, philosophe ou magicien, porte généralement fièrement le nom de son professeur – dans l'esprit d'être son héritier spirituel – ou encore le nom de l'endroit où il a étudié. Il y a également beaucoup d'enseignants qui instruisent en cours particulier les fils des puissants de ce monde, ils y apprennent tout aussi bien l'astronomie, les jeux sur échiquier, que le maniement de l'épée.

La science tulamidienne la plus importante est sans aucun doute l'astrologie, appelée aussi lecture dans les astres, synonyme pour le Tulamide de prévision d'avenir. Puisque tous les éléments qui déterminent le destin sont représentés par des symboles du ciel (étoiles, constellations et planètes), on peut chercher à calculer et interpréter les mouvements du ciel afin d'éclaircir les processus terrestres.

Les Tulamides se consacrent tout particulièrement à l'étude intensive de la constellation du Dragon et à son opposée, la constellation du Héros, qui une fois l'an se trouve exactement au dessus du Massif de Rashtoul. Pour le calcul des conjonctions (alignement de deux planètes), les tulamides sont sans égaux. L'astrologue tulamidienne la plus connue était Niobara d'Ancopal, qui a longtemps travaillé en collaboration avec Rohal. En 467 avant Hal, elle a publié un livre « Secrets d'Astres », qui encore aujourd'hui sert de référence en ce qui concerne les étoiles, comètes, Yeux Noirs, l'avenir et le passé. En outre elle a établie avec ses élèves une collection de cartes célestes – désignée simplement par « Le Folio » - qui est encore de nos jours l'élément le plus important de chaque navigateur maritime. Après le décès de Niobara – qu'elle avait prévu au jour exact – ses élèves d'Ancopal rendirent publique son travail intitulé « A la cinquantième barrière », qui traite des événements et des problèmes sur un long avenir. Personne ne semble être capable de lire l'avenir au delà de cinquante jours (d'où le titre du livre) ; chaque nuit forme en effet un nouvel obstacle presque insurmontable. L'horoscope unique, que Niobara avait élaboré sur 58 jours et sur le mouvement des huit planètes, n'a jamais pu être - ne serait ce qu'en partie - égalé.

Comme on le sait, les constellations aventuriennes se trouvent sur les différentes sphères qui tournent autour de Dère, ainsi certaines se croisent dans la tente du ciel tous les quatre jours, alors que d'autres mettent sept ans. A Ancopal, on a réussi pour la pre-



mière fois à construire un modèle mobile représentatif de ces sphères, on le nomme Astrolabe. Les astrologues tulamidiens ont calculé qu'un cycle entier dure précisément 2808 ans avant que les constellations aventuriennes ne reprennent à nouveau la même position. Ce temps est appelé Aon, qui a vu alors pour les Novadis la révélation de Rashtoullah. Les astrologues considèrent aussi 2808 comme un nombre saint ainsi que 2, 9, 12 et 13 qui multipliés ensemble donne le nombre d'années d'un Aon. Il semblerait de plus que Rashtoullah soit apparu environ un Aon après la mort de Rashtul.

L'algèbre, l'art du calcul, est aussi étroitement lié à l'astronomie. Tandis que les mathématiciens safanais et festumiens ont presque dû repartir de l'origine (beaucoup de données mathématiques ont été « supprimées » du temps des Théocrates), l'algèbre tulamidien quant à lui repose sur une tradition ininterrompue. Avec la connaissance, le recensement et la disposition des astres, il fait partie d'un des domaines d'application des plus importants. Comme aide au calcul on trouve des abaqués. L'abaque est constitué d'un panneau de bois avec sept tiges sur lesquelles se trouvent neuf boules qui peuvent glisser sur ces axes. Le nombre le plus grand que l'on puisse représenter avec un abaque – et qui est également le plus grand connu par les maîtres de l'algèbre dans ce pays – est 10.000.000 (dix millions).

L'art des prédictions s'applique aussi dans le Pays du Premier Soleil à d'autres domaines. Une importance toute particulière est donnée aux signes que l'on trouve dans la façon de boire. Une conviction tulamidienne dit que l'on peut apprendre beaucoup d'un homme rien qu'en observant la façon dont il boit. Lorsque un Tulamide reçoit chez lui, on trouve souvent une tasse de thé, du vin de datte ou au moins du lait de chèvre. Beaucoup d'hommes basent alors leurs connaissances humaines sur ces observations. Interpréter les restes de la boisson – qui est aussi une pratique connue dans les pays du centre – n'est que la deuxième partie du rituel. On lit alors dans les feuilles de thé restantes, mais également dans les épices servies avec le vin.

L'interprétation des rêves a également prospéré à l'apogée des Tulamides, et les façons de traduire ces rêves étaient très prisées des princes aventuriens. L'aventurier normal trouve un moyen de communiquer avec les dieux lors des rêves – souvent avec des symboles incompréhensibles – et la science des Tulamides repose sur le recours à une tradition historique leur permettant de « traduire » ces symboles.

Le vol des oiseaux est aussi porteur de significations, tout particulièrement pour les habitants du désert. Toutefois les habitants des vallées et des côtes considèrent aussi les oiseaux comme des messagers du ciel dont le vol suit la volonté.

Enfin, en ultime science, on trouve la philosophie. Des Tulamides peuvent – durant des heures et des journées entières, et parfois même une vie complète – parler et se poser des questions sur les différents principes de l'existence. Ces discussions sur le destin humain échappent à la plupart des non initiés qui résument ces palabres – comme une mauvaise plaisanterie le dit – à savoir lequel du thé ou du sucre devient doux lorsqu'on les mélange. Les prophètes et philosophes de Fasar sont particulièrement célèbres. Le plus connu des philosophes tulamidiens était sans conteste Rashman Ali avec son ouvrage « Les Sept Vérités de l'Esprit Humain ».

Soie, Verre et Porcelaine *Les inventions des Tulamides*

Pour des « chercheurs » tout comme les prêtres d'Hésinde, il est encore souvent déconcertant de se rendre compte que beaucoup de prétendues découvertes sont en fait basées sur des connaissances anciennes des Tulamides – et d'ailleurs certaines « redécouvertes » ont été faites dans les pays du centre après qu'elle fussent tombées dans l'oubli durant le règne des théocrates ou bien lors de périodes de troubles.

Par exemple, les Tulamides furent les premiers à avoir travaillé la soie, le trésor de la Forêt des Pluies, qui passait pour être « la plus noble matière qui soit ». En Aventurie, il n'y a pas de vers à soie qui – comme en Pays de l'Or – soient élevés dans des champs. Au lieu de ça, on utilise les toiles de grandes araignées à soie qui font leur nid dans des cocons de soie. Ces cocons sont récoltés par des Mohas asservis à un travail manuel laborieux et exténuant. Les fils sont alors entrelacés de fils d'or – ou parfois d'argent – dans les damas précieux que l'on retrouve sur les brocart garethien. Aujourd'hui, le travail de la soie et le tissage sont une des spécialités de la région d'Al'Anfa.

Il en est de même pour le verre qui a été inventé il y a encore plus longtemps par les alchimistes tulamidiens. Depuis des temps immémoriaux, ils connaissaient les petits bijoux de verre soufflé en forme de cristaux et cette pratique s'est répandue au cours des cinq cents dernières années dans les régions d'Accra et d'Al'Anfa.

La porcelaine est enfin une des inventions plus récente des alchimistes d'Accra. Comme le verre, c'est un « sous produit » de la re-

cherche de récipients pouvant contenir les produits les plus acides et corrosifs qui soient. Les éléments qui entre dans sa composition sont la chaux de l'Etnos et le sable de Khom. On y retrouve aussi de l'alumine blanche de la vallée du Szinto. Les produits finis, telle la vaisselle élégante et raffinée avec de somptueux filigranes, ont très vite été vendus par les commerçants tulamidiens dans les villes riches d'Aventurie. Des caravanes entières partent parfois d'Accra avec une cargaison uniquement composée de porcelaine.

Les navires des Tulamides font partie des éléments les plus étranges et exotiques de leur culture « à part ». Les Zedrakks aux oreilles de dragons, avec leur coque sans quille et en forme de caisse, et leurs hauts mâts circulent sur la Mer des Perles depuis 25 siècles. Le tissage solide des voiles faites de treillis de jonc, renforcées de lamelles de bois, fait que les bateaux peuvent surmonter les



vents et les orages venants de l'Altos, là où les Kogge festumiens voient leurs voiles déchirées. Les cordages, eux, sont fabriqués dans des lianes de soie de Mirham. Les navires aux coques plus importantes – scellées avec de l'asphalte du désert de Gori ou du goudron des marais selemiens – ne sont certes pas très aérodynamiques, mais peuvent permettre à un Zedrakk de rester à flot lors de trop gros temps et de fuites. Cependant, le Zedrakk ne peut pas faire face à un problème typique de la navigation sur la Mer des Perles : le vent régulier d'est et de nord-est qui fait qu'il est impossible de pénétrer en haute mer. Ce n'est qu'avec les voiles triangulaires qu'il est possible de croiser dans la Mer des Perles lors de grands vents. Les Thalukks, de petits chalutiers plus maniables, utilisent également la voile en triangle depuis les temps anciens. Ce n'est que lors de ce millénaire que l'invention de la voile d'Havéna a révolutionné la construction navale millandienne et tulamidienne.

Voilà, nous espérons que ces articles sur les « premiers hommes » d'Aventurie vous auront donné envie de les rencontrer et de les apprécier ! Avec le gros guide de Tonton Alrik sur Kushan dans les pages suivantes, vous n'aurez plus aucune excuse en tout cas pour dire : « Tulamide ? Non, 'connais pas ! ».

Traduit de l'allemand par V.Cordina



NOUVEAU HÉROS : LE RÔDEUR

Les bois, les animaux ont aussi leur gardien...

Dans sa région, le Rôdeur est le guide parfait. Il connaît bien le terrain et ses reliefs, mais aussi les arbres et les plantes qui s'y trouvent, et les animaux qu'on y rencontre. Il sait les dangers à éviter, et où trouver eau et nourriture pour se sustenter.

Ses aptitudes de survie son à peu près valables dans toutes les régions semblables à son secteur habituel.

Ainsi, un Rôdeur dont la zone s'étend globalement sur une forêt de conifères, sera plutôt à l'aise dans la plupart des forêts de conifères, et pourra utiliser ses compétences presque normalement.

Le Rôdeur est un amoureux de la nature. Il nourrit une passion pour le vivant, qu'il appartienne au monde végétal ou animal. C'est au point, que des abus trop grands, des gestes imbéciles nuisant au monde vivant suscitent chez lui des réactions violentes.

Il est l'ennemi juré des chasseurs frénétiques. Pourtant excellent chasseur lui-même, il déteste ceux qui chassent pour le plaisir, lorsque le gibier est rare ou en période de reproduction. Il combat les bûcherons idiots qui coupent sans replanter, et mettent ainsi en péril la forêt.

Le « Coureur des Bois » comme l'appellent les citadins vit en symbiose avec son milieu.

Il perçoit le rythme des saisons et les changements de la nature, souvent imperceptibles au commun des mortels.

Le Rôdeur est le plus souvent Humain ou Demi-Elfe, bien qu'on puisse en rencontrer parfois qui soient Elfes. Il habite souvent une petite chaumière, bien dissimulée au cœur d'un grand bois ou d'une forêt, mais il fait aussi de fréquents séjours dans les cités, où il possède parfois un logis. Quoi qu'il en soit, il aime tellement la douce quiétude des sous-bois qu'il passe rarement plusieurs jours de suite sans se rendre dans les bois.



Individus assez solitaires, les Rôdeurs n'exercent généralement pas à plus de trois leur métier, dans un groupe.

Formation :

On devient généralement Rôdeur tout seul, et assez jeune, par goût de la douce tranquillité que procurent les longues randonnées pédestres dans la forêt, dans les collines, mais aussi par amour pour la flore et la faune.

Il se rencontre peu de Rôdeur qui apprennent leur métier d'un autre. Dans ce cas alors seulement, le sujet devra recevoir durant au moins une saison entière l'enseignement d'un Rôdeur aguerri.

Qualités requises :

Pour être Rôdeur, il est nécessaire de posséder un minimum de 12 en Force, de 12 en Intelligence et de 12 en Adresse. L'énergie vitale de base est de 30 points au niveau 1.

Armes et Protections :

En matière d'arme, le Rôdeur est habitué à faire feu de tout bois. Bien que sa préférence allât plutôt à l'épée, il est capable de se servir de toutes les armes classiques. Seules les *armes à deux mains* ne lui correspondent guère (malus de 1 point de plus en Attaque et Parade).

Chasseur hors pair, il développe généralement une bonne maîtrise de l'*arc* et de la *fronde* :

- bonus d'1 point aux points d'impacts dès le niveau 1
- bonus d'1 point aux jets d'attaques à partir du niveau 5.

Toutes les protections lui sont autorisées. Mais sa préférence va nettement à la *veste de cuir*, cloutée ou non, qui lui permet d'évoluer en complète liberté, sans trop de poids, ni trop de bruit. Il y joint souvent un *bouclier de bois*.

Pour le reste :

- *Cuirasse d'écaille* (malus de 2 points en Adresse)
- *Armures* (malus supplémentaire de 1 point en Adresse, par rapport aux valeurs normales, et 1 point en Attaque et en Parade)
- *Bouclier de Fer* (malus de 1 point en Attaque)

Réactivité particulière :

Le Rôdeur est un aventurier des forêts. Il passe de nombreuses nuits à la belle étoile, lorsqu'il arpente son territoire, et ces séjours solitaires, durant lesquels il ne dort que d'un oeil, le conduisent à développer une réactivité supérieure à la moyenne. Toujours aux aguets, il n'est surpris que sur un 1 sur un D6. De même, il sait agir au mieux et au plus vite, jouissant ainsi d'un bonus de 2 en Courage lors de combats imprévisibles.

Déplacement :

Coutumier des longues marches en forêt, le Rôdeur développe une extraordinaire résistance à la fatigue, qui lui permet de marcher deux fois plus que la moyenne des humains « normaux ».

Dès le niveau 4, il peut, dans les terrains boisés, se déplacer sans être ralenti par la végétation, et surtout, sans laisser la moindre trace de son passage, tout comme le ferait un Druide.

Animaux et Aptitudes :

Coureur des bois et protecteur de la faune, un Rôdeur de niveau 1 dispose d'aptitudes très nettes dans le domaine animal, telles que (à noter que certaines aptitudes sont nouvelles et spécifiques aux Rôdeurs) :

- *Connaissance des Animaux* au degré Accompli avec une valeur de 8.

- *Dressage*, au degré au degré Accompli avec une valeur de 7, qui lui permet de domestiquer un animal.

- *Calme sur les Animaux* des Forêts (en fait de son milieu de prédilection). Accompli, valeur de base de 6. Il peut ainsi tenter de calmer, par une épreuve de Charisme plus ou moins modifier selon les circonstances, et qui lui prend de 1 à 10 assauts. A noter qu'un animal ainsi calmé ne devient un animal domestique, mais qu'il considère simplement le Rôdeur comme un individu potentiellement non-agressif. Notons encore que ce calme peut être tenter sur un animal des jungles ou des marais, mais plus difficilement.

- *Rencontre d'un animal suivant*. Expérimenté, valeur de base de 5. Si le Rôdeur désire s'attacher l'amitié d'un animal, il doit consacrer au moins un mois à l'observer, à l'approcher par des offres de nourriture, à l'habituer à sa présence. Au terme de ce mois, le Rôdeur lance une épreuve de pourcentage, égale à 4 fois son niveau. En cas d'échec, mieux vaut abandonner définitivement la tentative avec cet animal précis. Par contre, si l'épreuve est un succès, il pourra continuer son approche encore un mois, et tenter une nouvelle épreuve, égale à 6 fois son niveau, qui indiquera par son succès, que l'animal lui est attaché par son affection.

Perception des sentiments animaux. Expérimenté, valeur de base de 6. En permanence, pour les animaux qu'il croise et peut observer au moins 2 assauts, le Rôdeur perçoit les sentiments de crainte ou de joie, de courage ou de peur, de faim ou de satiété, etc... comme au travers d'un sortilège de Télésthésie.

Traiter les fièvres et les infections. Expérimenté, valeur de base de 4. *Découvrir les plantes médicinales*. Expérimenté, valeur de base de 5.

Pistage et Orientation :

Chasseur sans pareil, le Rôdeur peut passer des heures à traquer une proie (il fait 2 fois moins d'épreuve de pistage qu'un individu normal) à travers la forêt la plus profonde.

Il possède l'aptitude *Pistage* au degré Expérimenté, avec une valeur de base de 5. Il ajoute à la note de pistage 1 point par trois niveaux qu'il franchit (arrondi à l'entier inférieur).

Orientation est une autre aptitude de coureur des bois que le Rôdeur possède en tant qu'expérimenté avec une valeur de départ de 5.

Règles Spéciales, Réactivité Particulière et le Bonus sur Race :

Réactivité Particulière :

Le Rôdeur est un aventurier des forêts. Il passe de nombreuses nuits à la belle étoile, lorsqu'il arpente son territoire, et ses séjours solitaires, durant lesquels il ne dort que d'un oeil, le conduisent à développer une réactivité supérieure à la moyenne. Toujours aux aguets, il n'est surpris que sur un 1 sur un D6.

Bonus sur Race :

C'est ici que réside l'avantage essentiel du Rôdeur pour les combats. Habitué aux combats face à certaines créatures, le Rôdeur bénéficie d'avantages non négligeables au corps à corps contre celles-ci.

C'est dès son premier niveau, que le Rôdeur choisit 3 « Races Adversaires ». Il opère son choix parmi les Races ci-dessous, en choisissant 1 Race chez les « Petits », 1 chez les « Moyens » et 1 chez les « Grands » :

Petits :

Icanaria, Derros*, Gobelins, Kobolds.

Moyens :

Gnoll*, Goblour*, Orks, Querek*, Wamblas*, Etrangleur, Harpie, Sylvain.

Grands :

Ettin, Géant, Ogre, Troll, Cyclope, Cloporte des Sépultures, Disdychonda, Dragon des Arbres.

* Les créatures marquées d'un astérisque seront décrites au fur et à mesure dans votre fanzine favori...

Niveau	Avantages	Niveau	Avantages
1	+1 PI	12	Deuxième parade entière
2	+2 PI	13	-
3	-	14	+8 PI
4	+3 PI	15	-
5	+4 PI	16	-
6	-	17	Troisième parade à ½
7	+5 PI	18	-
8	Deuxième parade, divisée par 2	19	-
9	+6 PI	20	-
10	-	21	Troisième parade à 1/3
11	+7 PI		-

Un article de D.Dierickx, inspiré du JdR R.E.D.O.N. et adapté par V.Cordina.



<http://redonjdr.free.fr>



ESPRIT DU FEU...

Es tu las ...?

Les Esprits du Feu sont des créatures originaires du plan élémentaire du feu, où ils sont les serviteurs des Erudits du Feu et des Effrits (ou aussi appelés Ifrits). Ils sont intelligents et comptent parmi les créatures les plus puissantes de ce plan après leurs maîtres. Ils sont parfois envoyés en mission vers les plans matériels pour y servir, au travers des magiciens ou des invocateurs qui les invoquent, les desseins de leurs véritables seigneurs.

De fait, un grand nombre de cabaliste aimerait pouvoir compter sur l'assistance d'un Esprit du Feu, tant leur puissance est grande, et leurs capacités utiles.

L'écologie de l'Esprit du Feu est complètement inconnue. On estime leur durée de vie à environ cinq siècles, mais aucunes certitudes n'a put être fondée, même sur ce point...élémentaire...



CHRONIQUES DE L'ŒIL NOIR - LE FANZINE AVENTURIEN

Il semble cependant qu'ils aient besoin de s'alimenter en chaleur au moins une fois toutes les 96 heures (4 jours) à un feu, de quelle taille qu'il soit (quelques secondes près de la lave, 5 minutes à un brasier, 20 minutes à un âtre, 1 heure à une torche, 3 heures à une bougie).

Valeurs et Caractéristiques :

D'une taille d'environ trois mètres, son corps est allongé vers le bas à partir du tronc, d'une consistance de flammes.

Courage : 18 à 20	Attaque : 12 à 14
Intelligence : 12 à 14	Parade : 12 à 14
Force : 16 à 22	Protection : 5 *(naturelle)
Adresse : 13 à 16	Points d'Impact :
Charisme : 12 à 15	Valeur de l'arme utilisée.
Vitesse : 20 (sol) 30 (air)	3D6 (dégâts par le feu lors d'un contact avec l'esprit)
Énergie Vitale : 60 à 85	Endurance : 72 à 112

Classe de monstre : 50

** l'esprit du feu ne peut être blessé que par une arme magique, ou par l'eau en contact direct.*

On ne rencontre que très rarement plusieurs esprits du feu en même temps. Même si les Héros parviennent à l'anéantir, l'esprit ne meurt pas vraiment, il se consume et repart dans son plan d'origine avec une seule idée en tête: revenir et faire payer ceux qui lui ont infligé un tel contretemps....

Capacités Spéciales :

L'esprit du Feu est invulnérable à toute les attaques par le feu, de même qu'aux sorts de charme et d'illusion. Les dégâts des sortilèges de froid sont augmentés de 10%.

Il vole de façon tout à fait naturelle, et se déplace ainsi à une vitesse maximum de 14 m/sec (environ 50 km/h).

Boule de Feu : l'esprit du feu peut projeter à une distance de 60 mètres des boules de feu faisant 6D8 de blessures. Il peut en lancer une par seconde (tps :1/2 assauts). Chaque boule de feu l'affaiblit pourtant, se nourrissant de la substance même de l'esprit du feu, et lui occasionne une perte de 2 points de vie.

Contrôle des Feux normaux : qu'ils peuvent éteindre ou modeler à leur guise tant qu'il se trouve dans un rayon de dix mètres.

Article de D.Dierickx et V.Cordina

INFORMATION IMPORTANTE

Un jeu de rôle Grandeur Nature (GN) va se dérouler bientôt et il aura pour cadre l'Aventurie !!! Bonne nouvelle, non ?

Date : 03 et 04 juillet 2004, 09h00 du matin à 18h00 le dimanche Prix : 10 €uros (prévoir repas—un repas et un petit déjeuner offerts).

Lieu : près d'Abeville (département 80)

Plus d'infos sur le site des organisateurs : <http://groups.msn.com/lessang-dragons>

Cont@ct : Froenir froenir59@hotmail.com

HEUREUX QUI COMME ALRIK, A FAIT UN BEAU VOYAGE...



Qu'Aves te bénisse, voyageur....
Ce mois-ci, nous embarquons pour une cité dont l'atmosphère et les mystères sont littéralement envoûtants. Celui qui a déjà fait le voyage vers cette ville te garantira qu'elle possède quelque chose de sensuel. Laisse les eaux du majestueux Manadi t'emporter à la dérive. Avec un peu de chance, un des bras du delta te conduira à celle qu'on a baptisé à juste titre "la ville qui ne dort jamais"....



Approuvé par le Guide du Roublard



KUSHAN

Note: Le temps a bien défilé depuis le dernier voyage de Tonton Alrik dans cette ville. Et oui ! c'était en l'an 17 de Hal. Tout ça pour dire que certaines des données qui suivent ne sembleront pas forcément actualisées pour ceux qui utilisent du matériel allemand dernier cri...

Généralités

Population

13 100 : c'est le nombre d'habitants que comptait Kushan en l'an 17 de Hal. D'après certains amis, elle avoisinerait aujourd'hui les 15 000 âmes, ce qui ferait d'elle une des plus grandes villes du monde tulamide après Fasar et à égalité avec Zorgan. Environ 4 000 paysans occupent aussi les terres du delta. Notons aussi la proximité de la petite colonie borelandaise de Mhanerhaven (toujours dans le delta)

Politique

Bien que l'indépendance de la ville et de la grande-principauté remonte à longtemps déjà, les Araniens considèrent toujours Kushan (ainsi que son territoire qui comprend l'ensemble du delta du Manadi et quelques petits villages agricoles) comme une partie de leur nation. Et comme d'autre part, l'Aranie est revendiquée par le Nouvel Empire, à Gareth aussi on fait connaître quelques prétentions sur la vieille ville du delta du Manadi.

Pour les Kushanais, pas de problème : leur ville est un Etat libre. Mais pour protéger une indépendance si fragile, le nouveau grand-prince Sélo Kulibin (et oui, celui là même qui voulu voir sa fiancée avant l'heure...) a dû conclure un traité d'alliance avec le Califat, concédant à celui-ci un rôle considérable sur le destin de la ville.

Le gouvernement officiel appartient encore au grand-prince et à ses vizirs, mais peu de décisions sont prises sans l'assentiment des envoyés de Beroued. Les ambassadeurs de Gareth, de Zorgan, de Festum et même d'Al'Anfa savent aussi défendre leurs intérêts...

La ruse, l'argent, voire la force, sont les armes de toutes les puissances riveraines de la Mer des Perles pour gagner en influence dans cette ville d'une importance stratégique considérable.

Où il est question d'argent

Une certaine réussite économique peut également expliquer l'origine de la fierté légendaire des Kushanais. A l'heure où ces lignes sont écrites, une lutte furieuse fait rage entre Al'Anfa et le Califat, mais cette guerre n'a jusqu'ici montré que des avantages aux Kushanais : leur ville n'a pas encore été occupée par l'ennemi et les cahiers de commandes des armateurs et des armuriers sont bien remplis. Les hôteliers font des affaires en accueillant les matelots stationnés ici, les paysans peuvent tirer de la vente de leurs produits de bons berouavedis, ducats ou batzens (monnaies du Califat, de l'Empire, de Borelande).

Ce n'est pas un secret : il y a aussi à Kushan des quartiers où règne la pauvreté la plus extrême. A seulement quelques pas des riches avenues, on peut trouver des cabanes faites de lambeaux de canevas, de lattes de bois et de peaux de chèvre. L'odeur des ordures, de la misère et de la maladie plane sur ces habitations misérables.

Mais la majorité des habitants n'ont aucune pitié pour ces gens-là. Selon l'opinion courante, celui qui en des temps si propices n'a pas compris comment faire fortune mérite bien d'être puni par les dieux. Un exemple parmi d'autres de ce qu'on appelle l'assurance dédaigneuse "du Kushanais typique". Vous étiez prévenus.

Garnison

600 gardes de Kushan + 200 matelots de la flotte de Kushan.

Un peu d'Histoire

Contrairement à la plupart des villes aventuriennes, on ne peut donner d'âge précis à Kushan: il y a tellement longtemps que les premiers bipèdes intelligents du peuple des Hommes-Lézards remontèrent le fleuve pour créer la ville florissante de Yash'hualay.

Il est toutefois sûr que Kushan fut promue il y a bien trois millénaires capitale du grand empire humain des Tulamides: ici se trouvait le trône du sultan du Diamant qui dirigeait en ces temps le destin de tous les hommes entre l'Ador, le Yaquir et l'Hanfla, ici on apportait le tribut des villes soumises d'Elem et Nebachot (aujourd'hui: Perrican), Mirham et Beylunkh (aujourd'hui: Baluk)

Depuis la conquête de la ville par les derniers empereurs de Bosparan, Kushan a en fait presque toujours appartenu à un empire étranger: d'abord à l'Empire du Milieu, puis à l'Aranie. Le fait que le seigneur d'un pays lointain ait pu mettre la main sur la riche ville portuaire a toujours été une constante. Rien d'étonnant à ce que les Kushanais, par nature si fiers, soient aussi attachés à leur indépendance obtenue en l'an 2. Beaucoup de citoyens critiquent même le fait que le grand-prince Sélo ait négocié un pacte d'aide mutuelle avec le calife. Lorsque les citoyens parlent de la "ville libre de Kushan", on peut lire dans leurs yeux qu'ils sont prêts à défendre à tout moment cette liberté, les armes à la main.

Comment s'y rendre ?

Les pays tulamides ne sont pas réputés pour leur réseau routier...

Si vous ne craignez pas les pirates qui sévissent à sur ce fleuve à l'intérieur des terres, vous pouvez toujours essayer de descendre le Manadi. Le fleuve est navigable sur presque tout son cours.

La "route des sultans" (Beroued-Rashtoul-Kushan) qui longe le fleuve n'est pas très bonne.

Distances à partir de quelques villes d'Aventurie (en jours de marche):

Al'Anfa (53,5) Andergast (47,5) Baluk (38) Brabak (69,5) Fasar (16,5) Festum (54,5) Gareth (26,5) Havena (47) Safa (49,5) Lowan (46) Paavi (82) Perrican (17) Conflans (27) Thorwal (61) Accra (27) Saltes (46) Bofors (31,5) Zorgan (8)

Le mieux (et le plus sûr ?), c'est encore d'y aller par la mer. Liaisons régulières depuis n'importe quelle ville un tant soit peu marchande... Bon, bien sûr, cette solution est surtout adaptée pour ceux qui en ont les moyens.

Distances à partir de quelques villes d'Aventurie (en jour de mer):

Festum (9) Baluk (5,5) Perrican (6) Zorgan (5,5) Tuzak (1,5) Al'Anfa (8,5) Brabak (16) Safa (17,5) Havena (22) Thorwal (25,5) Paavi (49,5)

La ville ...

Les nombreux ponts qui relient les différentes parties de cette ville portuaire très étendue feront certainement partie des souvenirs que vous garderez de Kushan. La ville a été construite dans le delta du Manadi et elle est séparée par les larges bras du fleuve. La surface de l'eau reflète les parois blanches et les coupoles dorées des bâtiments les plus prestigieux. Pas moins de neuf bras (dont le Manadi Vert et le Manadi Profond qui coulent directement dans la ville) permettent aux eaux du Manadi de se déverser de manière

placide, presque indolente, vers l'embouchure.

Des avenues pavées de pierre claires et bordées de palmiers s'étirent le long du fleuve. Au grouillement bariolé des bateaux voguant sur les bras de fleuve répond le désordre agité des calèches, des charrettes et des chaises à porteurs sur les rues qui longent les rives. Entre les cours d'eau, la surface bâtie stable s'étend de manière surprenante, et ainsi chaque étranger est étonné de compter combien de bâtiments magnifiques le sol spongieux peut porter.

C'est justement la coexistence des bâtiments des époques les plus diverses, du passé le plus ancien jusqu'au contemporain le plus moderne, qui rend l'image de la ville si harmonieuse. Sur les grandes avenues, on trouve encore beaucoup de ces hautes et luxueuses constructions en marbre que la belle impératrice, Hela-Horas, a fait jadis construire ici. Par la suite, les élégantes maisons bourgeoises des migrants de l'Empire se sont dressées, tout comme les demeures modestes et les échoppes ouvertes des marchands de la rue qui ont pu s'installer sur les rues les plus magnifiques. Derrière une rangée de maisons, on peut découvrir parfois, se dressant ça et là, des bâtiments en torchis aux nombreux étages, singulièrement repoussants, presque sans fenêtres, autant de témoignages d'une architecture des jours passés, aujourd'hui tombée dans l'oubli.

Le visiteur gardera toute sa vie une image des rues de l'ancienne capitale des Tulamides comme il n'en existe certainement pas de plus vivante, ni de plus colorée. On peut rencontrer à Kushan des fiers guerriers du désert perchés sur leurs chevaux, de petites caravanes tractées par des chameaux au regard orgueilleux, des paires de boeufs ornés du typique joug manadien rouge vif, des charrettes de marchands attelées à d'énormes chiens jaunes, des dames et des seigneurs tulamides hautains se laissant tirer par des esclaves dans des chaises à roues couvertes, des grands guerriers des pays du nord à l'armure luisante marchant tranquillement à travers la cohue, des marins de tous les coins du monde et des paysans de la péninsule du Yalaïad avec des chapeaux de paille aux larges rebords transportant leurs marchandises sur leur dos dans de grands sacs blancs..

"Kushan est une belle dame: si tu la visites la journée, elle te coupera le souffle. Si tu fais sa connaissance la nuit, tu seras pour toujours son prisonnier !" Celui qui a passé une nuit d'été dans la ville "qui ne dort jamais", peut vraiment perdre pour toujours son cœur à Kushan: une brise fine et odorante de la Mer des Perles souffle à travers les rues et caresse tendrement la peau.

Le long des grandes avenues, les torches sont allumées. Elles vacillent au passage des luxueuses calèches équipées de lanternes rouges. Les lampes à huile accrochées aux échoppes clignent. L'atelier de fumage jette une faible lueur pourprée. Des nuées vertes de lucioles venus du delta tout proche dansent autour des maisons. Noire comme le vernis, l'eau du port reflète en jetant une lumière jaune les hublots de cabine des innombrables navires.

Alors, Kushan commence à scintiller comme un adamant (nom tulamide du diamant)

Les rues ne sont pas moins animées que pendant la journée, mais les hommes semblent avoir abandonné la frénésie du jour. Des femmes tulamides au regard de braise marchent calmement sous la lumière des torches, un rire sourd et séduisant retentit. De quelque maison s'échappent le son du tambour et des chants, les bracelets tintent aux pieds d'une danseuse. Là-bas, sur les toits, des oiseaux de nuit se caressent amoureusement dans un cri mélancolique. D'un geste plein de promesses, des saltimbanques et des liseurs de rêves invitent le voyageur sous leur tente. C'est une nuit douce comme la soie de Brabak, c'est un rêve dont personne ne voudrais jamais se réveiller...

...et ses habitants

Sorte de "melting pot du Manadi", Kushan abrite un creuset de populations d'origines très diverses, ce qui reflète l'histoire mouvementée de la ville. Les Tulamides sont les plus anciens et les plus nombreux. Parmi eux, on trouve aussi bien des dynasties très illustres que des simples paysans habitant le delta autour de la ville. Le deuxième plus grand groupe est celui des colons originaires de l'Empire du Milieu. Ils se sont généralement installés dès les premiers siècles de l'Empire de Gareth et se sont bien acclimatés ici. Pour le quotidien comme l'architecture ou la mode vestimentaire, ils suivent très souvent le modèle tulamide. Leur Garethi s'est également enrichi de nombreu-



ses notions et tournures du tulamida et ils le parlent avec des accents si durs et si rapides qu'il est presque incompréhensible pour un habitant de Bofors ou de Trallo.

Deux groupes de populations présentant une certaine parenté avec les Kushanais sont arrivés depuis peu : d'abord, les exilés de Maraskan qui se sont réfugiés ici pour échapper à la domination impériale (et qui ont ainsi apporté à la ville non seulement de nouveaux citoyens, mais aussi de nouvelles connaissances dans l'art de forge), enfin, les Novadis (la guerre contre Al'Anfa a conduit nombre de fils du désert à s'implanter dans la ville des neuf fleuves—soit en tant que réfugiés fuyant les hordes d'Al'Anfa, soit en tant que troupes auxiliaires ou comme marchands et diplomates envoyés par le calife).

Un troisième groupe encore plus important doit être mentionné ici: à côté de tous ces hommes libres, Kushan compte toujours un grand nombre d'esclaves, principalement des Hommes des Bois.

Pour les étrangers qui visitent Kushan, le nom de la ville n'a rien perdu de sa mystérieuse musique: elle est toujours la porte d'entrée dans le monde étrange des Tulamides avec ses bazars colorés, ses trésors légendaires et ses beautés voilées.

Kushan, bâtiment par bâtiment

Pour les paragraphes suivants, le premier numéro renvoie à la figuration du bâtiment sur le plan de la ville(voir page suivante). Les coordonnées sont celles du même plan. Qui se perd pourras toujours demander son chemin mais ce genre de renseignements n'est pas forcément gratuit à Kushan...

Où prier ?

Salut à toi, pèlerin. Kushan compte un nombre important de temples. Mais certains dieux jouissent d'une popularité plus grande que d'autres. Les lignes suivantes t'en apprendront davantage...

La maison de prières de Rashtoullah (n°3, I11)

Temple encore jeune dédié au dieu du désert, inauguré en grande pompe par le Calife Malkiliah III lors de sa première visite d'Etat à Kushan.

Situation favorable à proximité de la résidence de l'ambassadrice du Califat, la maison de prières représente le centre spirituel des Novadis vivant à Kushan. On s'y retrouve pour échanger et débattre des nouvelles de la guerre ou de la paix et prier son dieu.

L'administrateur est le mawdli Ukhrahan ibn Melahath. Le calife a probablement eu raison de choisir ce personnage car ses prêches appelant à la tolérance et veillant à la retenue des fils du désert sont vitaux pour la paix urbaine à Kushan qui compte de nombreux temples et des religions différentes.

Temple de la loi (n°8, J6)

Le temple de Praios de Kushan a connu des temps meilleurs: sous le régime théocrate, la vénération du dieu du pouvoir était obligatoire à Kushan. Aujourd'hui, il n'y a tout au plus que les hôtes de l'Empire du Milieu pour visiter ce superbe bâtiment avec son toit coiffé d'une coupole de laiton brillant. Le culte de Praios a énormément perdu en popularité depuis qu'il apparaît franchement opposé à l'indépendance de Kushan.

Temple des neuf fleuves (n°9, L13)

Dans le temple de Thylos, on vénère aussi bien le dieu tutélaire des bras du Manadi qui apportent la fertilité que celui de la mer. Conformément à cela, Thylos compte de nombreux fidèles à Kushan et le lieu de culte est également somptueux.

Il y a de nombreux siècles, la maison de Thylos fut construite dans l'albâtre le plus blanc, avec dit-on les tous premiers blocs arrivés de Maraskan sur le continent aventurien. Si cela est exact, le dieu a probablement été aussi pour quelque chose dans la construction de temple, car le matériau, difficile à travailler, est si mince et taillé de telle manière qu'il est transparent et que même sans feu la grande salle de prières est illuminée toujours aussi agréablement. La grande prêtresse Asheibith saba Perhiman hausse volontiers les épaules si on l'interpelle au sujet d'une vieille rumeur apparemment tenace: le temple se tiendrait précisément sur le lieu de culte aujourd'hui démantelé d'un dieu saurien de l'eau. La révérende-mère le nie catégoriquement, même si un haut relief à l'intérieur du temple montre un Thylos dans une posture guerrière inhabituelle, étranglant un énorme serpent à la grimace démoniaque. C'est aus-

CHRONIQUES DE L'ŒIL NOIR - LE FANZINE AVENTURIEN



si probablement à cause de cette image que quelques Thorvallois ont construit un autel pour Swafnir [dieu baleine fils de Thylos—ndt] dans un coin de la salle.

Temple du serpent magique (n° 13, I10)

Le temple d'Hésinde avec sa "tour aux étoiles" (inclinée à cause du sol meuble) n'a malgré son extérieur rongé par le temps "que" 400 ans. Une importante collection de rouleaux d'écriture, dans l'ancienne langue des Tulamides, est conservée soigneusement et mis à disponibilité des historiens.

Les relations entre l'académie de magie et le temple d'Hésinde peuvent être qualifiées de tendues : Tajka d'Eichenstetten, l'archigardienne de la connaissance pour toute la région, n'apprécie pas du tout "l'affairisme sans miracle" des enchanteurs. Et elle ne peut également pas s'habituer au particularisme du culte d'Hésinde tulamide ("office obscur de l'idole serpent"). Tajka ressent plutôt sa mutation de sa ville natale de Bastide vers Kushan comme une punition.

Temple de la vie (n°17, A9)

Le temple local de Tsa compte clairement parmi les maisons de culte les plus importantes de la ville. La dimension de l'ensemble qui se situe à la périphérie nord de Kushan impressionne déjà le visiteur. Ainsi, on ne compte pas moins de neuf bâtiments principaux et attenants dont l'extérieur porte l'empreinte de son âge avancé. Les rares encorbellements et ornements de pierre qui dépassent de la dense couverture de vigne vierge et de plantes grimpantes montrent des similitudes avec les reliques de la ville saurienne au nord.

Le conseil du culte s'est déjà souvent demandé si il ne devrait pas raser tous ces bâtiments et les reconstruire en l'honneur de la déesse de la jeunesse. Mais ceci supposerait la destruction des plantes grimpantes luxuriantes, et cette idée a toujours provoqué des angoisses chez les travailleurs chargés des travaux.

La grande pièce de dévotion se trouve à l'intérieur de la maison principale: elle est éclairée par la lumière que procurent les deux yeux en pierre précieuse de la représentation de la déesse et le célèbre "œil de lézard", une émeraude merveilleuse à laquelle on attribue un effet curatif. Ici, beaucoup prient la déesse de la vie et sollicitent sa bénédiction dans de nouvelles entreprises, ou ils la sollicitent en réclamant une descendance pour eux-mêmes ou leur bétail.

Du sol humide du terrain du temple, jaillissent quelques sources dont l'eau, aux pouvoirs de guérison notoires restitue au baigneur son énergie vitale, si bien que cet endroit est devenu (et avec lui tout Kushan) la "station thermale" de l'Aventurie. Certains représentants honorables de puissances très différentes peuvent se retrouver ou converser ici, dans le temple de Tsa. On peut même voir deviser les ambassadeurs d'Andergast et de Nostrie ou apercevoir des délégués de l'Empire du Milieu et de Boran échanger leur points de vue.

Selon la rumeur, on connaîtrait même dans le temple de Tsa les secrets d'une source de la jeunesse éternelle qui jaillirait quelque part dans le delta du Manadi. L'emplacement n'est bien sûr connu que de peu de personnes et nul ne pourrait leur extorquer ce secret par la force. A Kushan, on parle aujourd'hui encore de cette histoire selon laquelle le don du rajeunissement aurait été refusé à l'empereur Perval en raison de tous ses méfaits. On sait aussi comment toutes les menaces qu'il a pu proférées sont restées infructueuses...

Temple de la mort (n°18, GK)

La maison de Boron construite en basalte noir se trouve au milieu du pré aux morts au sud de la ville. S'y retrouvent les Kushanais venus implorer clémence du dieu ou solliciter le clergé pour l'enterrement d'un mort.

Le sol marécageux du delta ne permet pas de creuser des tombes. De ce fait, les défunts se trouvent pour quelques années dans des chambres sépulcrales semblables à des maisons, jusqu'à ce qu'ils soient déplacés, faute de place, pour un ossuaire au sud du delta ou être simplement brûlés. Les plus riches disposent de caveaux qui ressemblent souvent à de véritables palais. Dans ce cas, la famille n'a pas à craindre que l'ancêtre soit obligé de laisser sa place (la menace représentée par les pilliers de tombes est toutefois plus grande).

Temple de la joie offerte (n°22, L2)

Près de la place Fetherdin on trouve un ensemble dédié à Raïa qui ressemble étrangement à un parc. La Raïa qu'on vénère à Kushan n'est pas uniquement perçue comme la déesse du désir charnel, elle est aussi la protectrice de beaucoup de choses qui donnent de la joie aux hommes.

Pour cette raison, le clergé local de Raïa joue un rôle important dans l'organisation des jeux et des fêtes pour lesquels Kushan est si réputée. Au milieu de cet ensemble s'élève le temple rond en grès rouge (ici on peut rencontrer presque toute la journée et la nuit des citoyens kushanais qui demandent à la déesse de la chance en amour ou la réussite d'une fête). Un reliquaire dédié au demi-dieu Aves reçoit aussi de nombreuses visites.

On tire des jardins qui entourent le bâtiment principal la plupart des plantes que nécessite la liturgie : la palette va des fleurs rouges servant à la décoration du temple, aux différentes herbes enivrantes ou à chaque raïaïcum (aphrodisiaque) connu.

La conduite du temple incombe à Raschanna Moralan âgée de seulement 28 ans. Elle est d'une beauté à coupé le souffle, mais ne semble posséder que peu du talent d'administration nécessaire à la conduite d'un lieu de culte si important. Mais l'ambiance du temple, qui compte douze prêtres, ressemble à un chaos sympathique, et les donations des Kushanais pour leur "joyeuse Raïa" sont souvent très généreuses.

Temple de la flamme éternelle (n°27, J9)

Le temple kushanais de Travia se tient à l'intérieur d'une maison à l'aspect simple et rien ne laisse présager que le culte atteigne dans un avenir proche une plus grande importance. Parmi ses adeptes on ne compte pratiquement à Kushan que des immigrés du nord qui veulent vénérer aussi à l'étranger la déesse du foyer.

Ainsi, Mère Haldigrid Tarlif, la seule prêtresse du lieu, a peu à faire. Comme c'est le culte de Tsa qui accueille ici les pauvres, elle ne prend soin que des vétérans et des mutilés de guerre, dont des douzaines débarquent chaque année (comme dans toute grande ville) à Kushan.

Temple du fruit (n°29, GK)

A Kushan, Péraïne jouit d'un statut difficile: en tant que déesse de la guérison elle n'a jamais pu déloger Tsa. Ainsi, il ne reste plus grand chose d'autre à faire à Rigbald Biomster, le chef du temple, que de bénir occasionnellement les champs des agriculteurs originaires de l'Empire du Milieu et de cultiver le jardin d'herbes médicinales du temple.

Temple de la tour de feu (n°30, D10)

Ce lieu de culte représente une particularité probablement unique en Aventurie: depuis la pose de la première pierre il y a plus de mille ans, les fidèles de Rondra et de Guérîm vénèrent ici ensemble leurs divinités.

Aujourd'hui, ce sont surtout les soldats du prince et les nombreux armuriers de la ville qui visitent le temple: un petit groupe mais généreux avare en offrandes, de sorte que la Sœur de l'Épée, Charia ay Narmila, et le Maître de la Forge, Ingerolf Golzbad, ne se font pas de soucis à propos de l'entretien du bâtiment.

Dans une des nombreuses niches à l'intérieur de temple, on trouve aussi un reliquaire du fils de Rondra, Kor, le dieu des mercenaires. La grande prêtresse Charia défend l'idée d'une Rondra très féroce, influencée par Kor, ce qui lui a déjà valu quelques conflits avec ses supérieurs.

Temple du disque mondial (n°33, L9)

Un des rares sur le continent, ce temple de Rur et Gror est incontestablement une attraction sur le plan architectural: avec ses quatre toits en cône superposés les uns sur les autres, il s'élève au-dessus des bâtiments environnants comme « un chameau parmi les mulets ».

Le temple sert aussi en dehors de l'office divin comme point de rencontre pour les exilés maraskanais vivant à Kushan: ici, on peut presque toujours rencontrer de nombreux réfugiés discutant nerveusement ou se querellant sur les moyens nécessaires à la libération de leur patrie.

La conduite du temple et la tenue de l'office incombent traditionnellement à un couple de frères: on a peine à considérer que Kardin et Garumin, qui ont l'allure de jumeaux prudents, étaient dans leur jeunesse des combattants redoutables dans le maniement de la lame de Tuzak et du jet de disque, et qu'ils ont dû s'enfuir à Kushan après la répression du soulèvement de Tuzak.

A voir, à faire

On a déjà vu que Kushan peut offrir beaucoup aux amateurs d'art ou d'Histoire, la plupart des visiteurs viennent pourtant pour d'autres raisons: la perspective d'une guérison au temple le Tsa par exemple. Personne ne peut s'ennuyer à Kushan. Les hôtes peuvent ainsi s'enthousiasmer pour les champs de courses, les arènes et les nombreuses tavernes. Les Tulamides réputés pour leurs plaisirs raffinés ont du mal à refuser ce qui peut leur apporter de la joie: on trouve ainsi ici dans les meilleures maisons l'occasion de pratiquer tranquillement les jeux de hasard, de consommer des stupéfiants et de s'adonner à d'autres divertissements pour lesquels, partout ailleurs, on serait obligé de se rendre dans une discrète arrière-salle.

La fête des saltimbanques

Début boron, la fête des saltimbanques de Kushan est une attraction qui occupe une place particulière. Elle attire chaque année d'in-

nombrables curieux dans la ville. Lors de cette manifestation, des forains et des artistes présentent leur art pour la dernière fois de l'année, avant de regagner leurs quartiers d'hiver. Les habitants de Kushan abandonnent toute retenue pendant ces journées: quand les saltimbanques organisent le 8 boron leur grande parade à travers la ville, de nombreux Kushanais les suivent dans des accoutrements bariolés sous la conduite d'un *sultan des saltimbanques*. Pendant une semaine ce monarque masqué "règne" comme bon lui semble et avec bonne humeur sur la ville. Lors de cette période, tout est mis sens dessus dessous, et même les esclaves sont alors considérés comme des personnes libres.

Palais du port (ou du prince) (n°1, H13)

Le palais est un imposant bâtiment de briques jaunes émaillées qui lui donnent, au lever de soleil, l'aspect d'une bâtisse construite en or pur. L'architecture témoigne d'une forte influence de l'Empire du Milieu, et le palais est peut-être le seul bâtiment de la ville à allier le fronton à degrés typiquement garethais et les toits de tuiles avec des coupoles en laiton brillant et les hautes tours à bulbe tulamides. Le grand-prince Sélo Kulibin et son épouse Selna résident dans ce palais entouré de hauts murs à créneaux, la salle du trésor et le service des monnaies de la ville de Kushan se trouvent également ici.

Dans les ailes latérales et les annexes, le nombreux personnel vivant ici a moins de travail sous Sélo qu'au temps de son père Stav. Certes le jeune grand-prince aime autant le luxe que son prédécesseur, mais la famille princière demeure une grande partie de l'année à Beroued où elle est l'invitée du calife. Celui-ci est du même âge que Sélo et une amitié profonde les lie.



Des fenêtres de la chambre princière on a une vue impressionnante sur le port et l'on peut suivre les voiles gonflées des cogues et des zedrakks prenant le large sur la Mer des Perles. Il est légitime de douter que Sélo, à qui l'on prête une certaine répugnance pour la navigation, soit capable d'apprécier cette vue merveilleuse. En absence du grand-prince Sélo, le vizir du palais Khorim ibn Tulachim est le vrai maître de la résidence.

Avenue du Prince Stav (n°11)

La large avenue au cœur de la ville, appelée ainsi en souvenir du père du grand-prince, est aujourd'hui comme autrefois la rue prestigieuse de Kushan. A l'ombre des palmiers, des deux côtés du Manadi Profond, les riches Kushanais flânent dans leurs manteaux de soie, ornés de turbans de toutes les couleurs et de bijoux brillants, le plus souvent en famille. Parfois, une troupe d'hommes en armes, le cimenterre de Kushan étincelant sur le côté, y chevauche. On aperçoit brièvement derrière les voiles d'une chaise à roues, tirée par des esclaves puissants, le beau visage d'une favorite de harem. Mais on voit aussi accroupis au bord de la route, des citoyens moins riches: des mendiants promettant d'une voix grêle la bénédiction céleste aux passants, des vieux conteurs d'histoires essoufflés récitant aux enfants attentifs les actions héroïques des jeunes princes, des porteurs de fardeaux exténués s'effondrant sur une pipe d'ishrar, et, se glissant furtivement ça et là, des voleurs allégeant les pauvres de leur peu de biens. L'ancien nom de la rue, connu par la plupart des Kushanais, est "l'avenue du Diamant", mais depuis l'indépendance, ce nom qui tirait son origine du joyau impérial du sultanat du Diamant devait faire place au nom du prince d'alors.

Musée de la maison Kulibin (n°14, G8)

L'ancienne maison de la marchande a été retouchée au cours des dernières décennies par toutes sortes de peintures et d'ouvrages en stuc. En bien ou en mal, c'est l'objet d'une vieille controverse...

Aujourd'hui, le visiteur peut admirer pour un droit d'entrée de seulement deux pièces d'argent, les salles chargées d'histoires dans lesquelles a jadis vécu l'ancêtre Nadeshda Kulibin. Une exposition permanente montre sa correspondance avec ses parents borelandais et explique comment ses descendants sont devenus des magnats du commerce puis ont ensuite gravi les charges publiques les

unes après les autres jusqu'à la dignité comtale, princière et enfin grand-princière. Le tout est gentiment agrémenté par de vieilles lettres datées des jours anciens ainsi que par de multiples objets usuels...

Malgré l'intérêt culturel et historique de ce qui est exposé, le musée ne reçoit que peu de visiteurs, si bien que depuis sa fondation, il doit être subventionné par le coffre privé du prince, ne serait-ce que pour pouvoir mener à bien les travaux d'entretien.

Marché aux chameaux / marché aux esclaves (n°19, GK)

Tous les 18 jours (le 1^{er} jour de chaque deuxième dieuonmée: sur le marché aux chameaux le temps est compté selon la méthode des Novadis), les éleveurs, venus d'ici ou là, amènent leurs animaux en ville pour les présenter sur la grande place du marché et les vendre au meilleur prix. On aperçoit d'énormes chameaux des plateaux, des animaux jaunes du désert, et très rarement un chameau de course au pelage pâle, presque blanc. Beaucoup d'animaux portent des couronnes, tressées de bandeaux multicolores, sur la tête. Seul un véritable connaisseur et amateur de "deux bosses" peut se retenir de rire franchement à la vue d'une telle tête de chameau couronnée de lauriers.

Les négociations sont par contre tout ce qu'il y a de plus sérieux, et les marchands donnent au spectateur attentif des leçons dans l'art du marchandage et de l'hypocrisie. De véritables huées retentissent sur la place si un acheteur place une première enchère trop faible, et avant qu'un vendeur ne compte les ducats fraîchement acquis, il laisse couler quelques larmes épaisses, parce que le départ de son "calife des deux bosses" bien-aimé lui est insupportable.

Sur la place aux chameaux, a lieu également (tous les 14 jours environ) le marché aux esclaves. A cette intention, plusieurs chars plats sont disposés pour servir de scène aux vendeurs et à leur "marchandise", laquelle est le plus souvent enchaînée et tout au plus vêtue d'un pagne. Des Humains de nombreux pays sont ici montrés aux acheteurs, la plupart sont des Hommes des Bois qui sont déjà nés le plus souvent en esclavage. Les prix les plus bas concernent des Gobelins "apprivoisés", on doit payer des fortunes en ducats pour des captifs des terres du nord. Posséder un Tobrien blond ou une Nivésienne parmi les esclaves de sa maison est considéré comme un vrai signe d'opulence.

Libre à tout Kushanais de venir même en tant que vendeur sur le marché, mais ce sont toutefois les marchands professionnels et les commissaires-priseurs qui sont normalement chargés de la vente.

Parfois un étranger, venu de l'Empire du Milieu, et particulièrement bien intentionné commet l'erreur fatale d'acheter un ou plusieurs esclaves pour leur offrir immédiatement la liberté sur le marché. Un tel comportement est une infraction lourde aux lois coutumières et a déjà conduit les marchands d'esclaves et ses sbires à se jeter comme une foule lyncheuse sur cet imprudent.

Ancien palais du sultan (n°20, GK)

L'ancienne résidence des sultans du Diamant est aujourd'hui en partie en ruines: Depuis que l'Empire de Bosparan a pris possession de Kushan, aucun monarque n'a plus habité dans cette zone éloignée.

Ainsi, le palais est-il devenu pour les visiteurs de la ville une destination populaire, et l'on peut aujourd'hui visiter quelques ailes de la résidence sous la conduite du savant Alef al-Morgub: trois des douze salles du trône aux mosaïques et peintures murales somptueuses, quelques-unes des chambres, des salles de séjour, d'habillage et d'agrément des sultans ainsi que quelques-unes des chambres des dames ainsi que des celles de la haute noblesse. La forêt artificielle de plusieurs milliers de pas carrés, située dans une aile latérale est particulièrement populaire: les arbres et les buissons se composent de sculptures peintes avec art, et son herbe est représentée par des tapis à poils long en soie colorée. Ici, les sultans s'adonnaient à la chasse aux cerfs et aux antilopes qu'on libérait des enclos si dehors la pluie tombait dru.

Le guide Alef s'assure surtout à ce que personne ne pénètre dans les autres parties du palais. A côté des dommages que pourraient provoquer des personnes non autorisées, il craint aussi pour l'intégrité physique des curieux eux-mêmes: au cours des derniers siècles, de plus en plus de chasseurs de trésors ont disparu dans les chambres obscures du palais vide, (et seul un petit nombre de leurs cadavres a pu être retrouvé).

Place Feterdhin (n°21, GK)

Beaucoup de grandes manifestations publiques ont lieu sur la place Fetherdhin. Cette large étendue (qui porte le nom du jongleur légendaire qui a gagné l'amour de la fille du sultan Sheranbil) sert alors à accueillir les compétitions de tous types: des courses de chars sont parfois organisées ici, ou encore des concours d'équitation ou des courses de chiens. Mais la plupart des spectateurs se rendent ici pour assister à des combats de taureaux: là, des éleveurs ambitieux de bovins envoient combattre les uns contre les autres leurs plus beaux animaux, et le public jubile quand ces monstres se heurtent le crâne dans un craquement jusqu'à ce que le perdant tombe enfin exténué sur les genoux.

Des rencontres de ploquet ont également lieu de temps en temps ici. Mais les deux équipes (les "lames de Kushan" et les "requins du Manadi") sont mauvaises à faire pitié et n'ont encore jamais pris part à la coupe de l'empereur Reto. Le ploquet semble n'avoir aucun avenir chez les Tulamides.

La place Fetherdin sert aussi naturellement de champ de foire aux saltimbanques venant tous les ans à Kushan, ils arrêtent ici leurs chariots et montrent leurs tours d'adresse. Beaucoup de saltimbanques aimeraient bien pouvoir passer l'hiver ici: mais comme la place sert aussi à d'autres événements, le peuple ambulant doit, après le grand cortège final du dernier jour (celui qui porte le nom de *jour de Feterdhin*) déménager vers les champs publics au sud de la ville.

Enfin, le "maître des lieux" est Mhukkadin al-Ghunar, le vizir pour les jeux. Sa tâche la plus importante, outre le respect des règlements, concerne surtout l'organisation des paris: les Kushanais friands de jeux contribuent presque plus à remplir la salle du trésor de cette façon qu'en payant leurs impôts.

Quartier de la forge (n°32, L8)

Le penchant des Tulamides à la concurrence et au marchandage a conduit presque toutes les armureries de la ville à s'implanter dans le même secteur. Ici, ils peuvent comparer leur art, se surveiller mutuellement et se mesurer dans des concours au marteau et à l'enclume. À côté des forges qui fabriquent les épées de grande qualité, se trouvent aussi quelques maîtres du fer chaud qui n'exécutent que des travaux de commande pour de riches nobles ou des puissances étrangères.

Il n'y a certes pas de loi qui ordonne à une forge de s'établir dans le quartier de la forge, mais les armuriers venant de Tuzak constatent rapidement que presque tous les acheteurs visitent docilement le quartier de la forge et que les ateliers installés ailleurs ne trouvent aucun client. On peut donc ainsi voir sur une surface relativement petite les ateliers de 41 armureries ou fabriques d'outils et entendre le bruit de leurs marteaux. Rares sont ceux qui soupçonnent les maîtres de la forge d'être les fiers propriétaires de quelques grands palais de la périphérie de la ville.

Une tracasserie diplomatique ?

Voir aussi l'article sur l'Hôtel du Noble Manadi.

Ambassade du Califat (n°2, H12)

Directement en face du palais du prince, on trouve le bâtiment dans lequel est hébergée la légation du calife. Ainsi, la plupart des seigneurs de l'étranger ajoutent à une audience chez le grand-prince une visite à Son Excellence la beysa Riftah saba Althufir, et cela pas seulement pour avoir le loisir de se rendre à l'une des magnifiques fêtes tulamidiennes, pour l'organisation desquelles l'ambassadrice est connue.

Vu la situation politique, il est clair aux yeux de tous que la beysa exerce une influence certaine sur la politique étrangère de Kushan. Mais la Novadie protège soigneusement la forme et délaisse tout ce que les Kushanais pourraient réaliser sans elle. Ainsi, elle déguise toujours ses instructions sous la forme de conseils et évite toute interférence inutile dans les affaires internes de ses hôtes.

A cause de cela, les Kushanais ne prêtent d'autre part aucune attention pour savoir si les trente guerriers novadis expérimentés et les autres hommes en armes stationnés dans l'ambassade sont nécessaires à la simple protection du bâtiment.

Un autre équipement de la maison constitue un sujet de conversation croustillant pour la société de Kushan: il est acquis qu'un harem avec six belles femmes, réservées exclusivement pour la beysa, se dissimule dans les nombreuses chambres de l'ambassade.

Ambassade de Borelande (n°5, H9)

Ce n'est que depuis peu que les envoyés du nord occupent cette maison à l'architecture typique de l'Empire du Milieu: depuis le début de la guerre de la Mer des Perles, Festum a clairement renforcé sa présence à Kushan avec un représentant permanent. Ainsi le choix de l'ambassadeur s'est porté sur un bâtiment représentatif que l'on a acheté sans sourciller à la maison marchande Klande de Perrican.

A cette occasion, le choix de l'endroit a été fait en fonction de la proximité du port car l'ambassadeur, Son Excellence Arpad Grigori comte de Niemitz de Waldsee, est pour ainsi dire "à temps complet" amiral et commandant de la flotte borelandaise, tant qu'elle participe à la guerre de la Mer des Perles. En tant qu'hôte étranger, l'amiral jouit d'une grande liberté et est, après l'envoyée du calife, une des personnes les plus influentes de la ville.

En cas d'urgence

Maison de l'Ordre des Therbûnites (n°28, H5)

Donnant directement sur le marché, là où les "accidents" les plus fréquents se produisent, on trouve la maison, seulement signalée par le drapeau vert au-dessus de l'entrée, des "guérisseurs bénis des fidèles de Péraïne". Mais les Araniens n'ont jamais été particulièrement couronnés de succès dans leur mission de Péraïne auprès des habitants de Kushan. Pourtant les soins gratuits aux malades et aux blessés sont très appréciés, surtout de la part des plus pauvres. Frère Pelion Acriados constate fréquemment que les rive-

rains et beaucoup de ses patients ne l'oublent pas, lui et ses frères de l'Ordre, et l'aident dans sa lourde tâche par de petites donations ou de menus services. En revanche, il a peu à attendre des puissants de la ville: tandis que dans l'Empire du Milieu, les maisons des Therbûnites sont soutenues généreusement par l'aristocratie, certains grands auprès de qui il a demandé une subvention, lui ont déjà expliqué clair et net le peu de cas qu'il faisait de "l'entretien des vieux débris".

Forces armées et écoles de guerre

Des adresses nombreuses. Ne perdons pas de vue que Kushan est une des capitales aventuriennes des mercenaires...

Capitainerie de la Flotte (n°4, GK)

Le bâtiment construit dans le style tulamide à proximité du port, est relativement discret et ses particularités n'apparaissent qu'au deuxième regard: quelles autres maisons à Kushan ont déjà installé, sur leurs toits plats, de l'artillerie lourde avec laquelle on pourrait atteindre chaque point du port?

L'amirauté de l'ensemble de la flotte de Kushan est abritée ici, dans les vieux murs. Les nombreuses salles contiennent outre les listes de la solde, des plans de construction navale et des rapports de manœuvres, ainsi qu'une collection de cartes marines qu'on peut inclure parmi les plus précises d'Aventurie, même si elles ne montrent pratiquement que les côtes de la Mer des Perles.

À cela s'ajoute un trésor particulier: dans des protections soigneusement cachetées on garde ici des cartes anciennes, sur lesquelles des lignes côtières inconnues en Aventurie sont représentées, et qui font probablement partie du légendaire continent de l'est.

Le maître des lieux est le vizir de la flotte Achmad Al'Ibarda. L'expérimenté marin tulamide est responsable de cette fonction depuis déjà deux décennies mais il la remplit encore avec l'énergie d'un jeune homme. Actuellement le conflit contre Al'Anfa représente pour lui une tâche énorme qui stimule son ambition.

Garnison du port (n°6, GK)

Plusieurs unités, dont les 25 gardes compétents pour la sécurité de la zone portuaire, sont hébergées dans cet ensemble de bâtiments. Dans leurs habits blancs, avec les sabres bleus des armoiries de la ville sur la poitrine, ils offrent une vue imposante. Beaucoup de marins ivres renoncent à poursuivre leurs rixes rien qu'à la simple apparition des gardes.

Ecole des capitaines (n°10, G6)

L'école de navigation de Kushan est sous la protection commune des temples de Thylos et d'Hésinde. Tous les navigateurs et pilotes qui pour s'orienter font plus appel à des calculs scientifiques qu'à leur intuition s'appuient sur les enseignements de cette institution.

En effet, les astronomes et les arithméticiens de l'école ont obtenu dans le passé de si bons résultats que même le public ferme avec indulgence les yeux sur quelques idées tordues: ainsi on trouve dans le hall d'entrée « un globe » qui représenterait, soi-disant, Dère...

Pourtant, le directeur de l'école, le mathématicien Zulhamid al-Adawadt, considère plutôt l'enseignement comme un devoir contraignant. Il préférerait se consacrer entièrement à la science et entretient aussi par conséquent des contacts avec des savants de toute l'Aventurie, de maître Leonardo à Havena à Sorp Sanderwik à Festum et jusqu'aux astronomes du temple d'Hésinde de Saltes. Aux côtés de Maître Zulhamid se tient le pilote marin expérimenté, Salim al-Rufar, auquel incombe la formation pratique des cadets de la mer: l'école des capitaines dispose à cette fin d'un bateau-école particulier qui a été payé par le gouvernement.

Ecole d'escrime de Nerida Shirinha (n°25, D1)

Avec son compagnon, le noble des Marches du Nord, Dexter de Schanz, Nerida tient une petite académie, où les jeunes Tulamides, riches de préférence, sont formés à l'utilisation parfaite du kushanais et du double-kushanais, deux armes proche du cimeterre, dont la seconde s'utilise à deux mains.

L'école est très chère (30 ducats de frais de scolarité par mois), ses exigences sont extraordinairement élevées: des quelques 10 élèves, que Nerida et Dexter accueillent chaque année, il n'en reste que la moitié au terme des trois ans de formation.

Maison du codex (n°31, GK)

Le bâtiment légèrement badigeonné d'ocre avec de lourdes portes blindées vertes n'abrite pas, comme on pourrait le penser vu le nom, une bibliothèque construite pour instruire les citoyens, ou une école juridique pour transmettre la connaissance des lois écrites, mais une garnison !

Dans les murs épais de la caserne, on ne garde en réalité que très peu d'écrits: à côté des listes de la solde et des membres, il y a

surtout l'original du Codex de Kushan qui règle dans tous les détails les droits et les devoirs des mercenaires et des donneurs d'ordres. Aujourd'hui, beaucoup de contrats conclus en Aventurie sont basés sur ce travail qui a été compilé, il y a de nombreux siècles, par le prêtre de Rondra, Ghorio Dorgulawend, d'après une soi-disant vision des dieux Praios et Rondra qui voulaient apporter loi et honneur dans le déchaînement furieux des bandes de mercenaires.

Evidemment, il n'y a pas actuellement dans la maison du Codex que des souvenirs : dans les cours intérieures ont constamment lieu les exercices militaires pour que les 300 mercenaires postés ici (six des sept bannières de la garde de Kushan) ne perdent pas leur force de combat et leur habileté.

Le commandant des mercenaires est l'expérimenté Margahan Pascha, mais la "gardienne du Codex", Yorgaine al-Samandra dispose d'une autorité au moins équivalente: elle fait fonction d'instance supérieure lors de l'interprétation du Codex (et il n'y a pas qu'à Kushan qu'on suit son avis: des unités de mercenaires aussi lointaines que les Grandes Haches de Denberg et les mercenaires de la mer de Safa s'adressent aussi à la gardienne si le besoin s'en fait sentir).

Où sortir ?

Maison de jeux d'Abu Silimha (n°24, G2)

Non loin de la place Feterdthin, on tombe sur une discrète maison en briques d'argile à un étage, de laquelle presque chaque soir une clameur terrifiante retentit. Si on suit le bruit, on constate avec soulagement qu'il ne s'agit pas de deux tribus de Novadis en plein carnage, mais on se heurte à une foule en train de se presser autour d'une minuscule arène de seulement deux pas de diamètre, pour contempler des petits animaux dans un combat sanglant. Ici, on rassemble tout ce qui peut être précipité les uns contre les autres d'une manière ou d'une autre: des rats, des renards des sables, des coqs et même un type de taupe aveugle, très robuste. La maison de Silimha est un point de rencontre des petites gens avides de paris. Ils ont là l'occasion de perdre en une nuit leur peu de biens. Il n'est pas rare qu'un joueur « accro » n'ait pas donné fils et filles en esclavage pour s'acquitter de ses dettes.

Palais de la joie des sens (n°26, GK)

Depuis presque cent ans, le palais de la famille Gahamud représente une des plus grandes attractions de la ville, par ailleurs riche en curiosités. Jeshinna Gahamud, ses frères et sœurs et les plus de trente serviteurs n'ont qu'un seul but: préparer à l'hôte un séjour inoubliable, de sorte qu'il ne prête, dans sa satisfaction et son ravissement, à peine attention au nombre de berouavedis et ducats qui quittent sa bourse au cours de cette nuit.

Typiquement, on commence une nuit dans le palais par un bain parfumé. Immédiatement après, on se rend dans la cour intérieure bordée de colonnades, où l'on se nourrit dans la ronde joyeuse du fin du fin de ce que la cuisine tulamide a à offrir, tout en regardant les acrobates, les saltimbanques et les illusionnistes. Ces derniers sont maîtres de leur sujet et surpassent, avec leurs images trompeuses enivrantes et colorées de combats de cavaliers, d'empires sauriens oubliés et d'orgies sauvages, la magie d'illusion de certains des magiciens d'académies. Celui qui le désire peut assister ensuite à la représentation d'un théâtre ambulant ou à toutes sortes de numéros de dressage d'animaux, parfois amusants, parfois capables de faire dresser les cheveux sur la tête.

On ne devrait en aucun cas manquer (ce qui a le plus souvent lieu dans les premières heures de la matinée) l'entrée en scène de la danseuse du voile. Depuis plus de deux ans, une inconnue règne sur la scène du palais. Tandis qu'elle libère petit à petit, sous les murmures recueillis des spectateurs, son corps beau à couper le souffle des sept vents, son visage reste couvert (à l'exception d'une paire d'yeux bleus étincelants) jusqu'à la fin d'une étoffe de soie.

On chuchote déjà que la blonde inconnue viendrait de l'étranger, de Fertilia, et ferait partie là-bas d'une des familles les plus estimées. Comment pourrait-il en être ainsi car la magie de sa danse est puissante, et il apparaît peu probable qu'une non-Tulamide puisse disposer d'un tel don.

Malheureusement, la place manque dans ce guide de voyage pour nommer toutes les attractions du palais. Il est vrai quelques-unes ne peuvent être décrites pour des raisons de décence. La plus coûteuse et plus convoitée est une nuit avec la rousse Jeshinna en personne, un plaisir que la belle maîtresse de maison n'accorde qu'une fois à chaque hôte et que ses soupirants gardent en mémoire comme un trésor précieux.

Où boire un verre ? Où manger un morceau ?

Taverne "à la corne d'abondance" (n°34, I6)

Ce n'est que depuis peu de temps qu'il y a cette auberge dans le quartier du port: elle a été installée par le marchand festumais Alazer après le transfert des soldats de mer borelandais vers Kushan. Ces Borelandais qui veulent rester fidèles à leur lointaine patrie se rencontrent désormais ici: ainsi, on peut commander les seuls authentiques plats à base de pommes de terre de la Bor, le meski-

nes (un alcool à base de miel) et même du rôti d'élan qui, après un long transport sur mer, conserve ce goût un peu faisandé qui le caractérise tant.

Conformément à ce qui vient d'être dit, les thèmes de discussion y sont : Festum, Festum et Festum. Un indigène ne s'égare que très rarement "à la corne d'abondance". Le tenancier Ralke Wullenwewer n'a pas du tout de goût pour les filles faciles, les jeux et les herbes enivrantes, en tout cas pas pour ses clients...

Où faire du commerce ?

Bienvenue dans une des principales places marchandes du continent aventurien !

Comptoir de Maraskan (n°15, M11)

La grande maison en briques sur l'Avenue du Prince Stav abrite le seul comptoir, en dehors du Nouvel Empire, qui peut se vanter de pratiquer un commerce considérable avec l'île de la Mer des Perles: ici on transborde les multiples marchandises de Maraskan (dont la plus précieuse est le fer de forge de grande qualité). Le comptoir de Maraskan est un des fournisseurs principaux des armureries et des armuriers de Kushan.

Avec ce type de marchandises, on peut s'imaginer que la maison dépend des bonnes relations avec l'Empire: le fer ne peut maintenant être passé en fraude que très difficilement. Ainsi, le comptoir fait-il partie des défenseurs les plus bruyants de la thèse selon laquelle Kushan fait encore partie de l'Empire et que, de là-bas le commerce ne peut être pratiqué qu'avec Maraskan... Les propriétaires sont les marchands Dhachmani, Gerbelstein, Warrlinger et Stoorrebrandt. Au cours des années une division du travail s'est équilibrée entre eux et a fait ses preuves: les maisons riches Gerbelstein et Stoorrebrandt de Festum et de Menbilla se chargent de fournir l'argent nécessaire, la maison Warrlinger assume une bonne partie des transports officiels, tandis que la maison kushanaise Dhachmani est compétente pour cette partie officieuse des affaires qui repose plus sur le caractère aventureux des différents capitaines: surtout Ruban ibn Dhachmani qui sur son zedrakk le "diamant" se rend encore lui-même à Tuzak et a déjà ainsi joué des tours à quelque navire douanier impérial.

Le directeur officiel du comptoir est le représentant de Stoorrebrandt, Iselaff "Son Excellence" Dagorski qu'on ne peut toutefois trouver que rarement ici. Il préfère traîner "à la corne d'abondance" et tous se plaignent que l'on ne l'ait pas nommé, *lui*, comme ambassadeur borelandais.

Jusqu'ici, même la guerre entre Menbilla et Festum n'a pu porter vraiment atteinte à la coopération à Kushan entre les maisons Gerbelstein et Stoorrebrandt.

Banque du Pays du Nord (n°16, M8)

La filiale, établie dans la petite maison dans le style pré-hélaïque, est encore récente (à l'inverse du bâtiment qui l'abrite). On se moque volontiers à Kushan du fait que la banque ait précisément choisi un bâtiment de service de recouvrement des impôts déjà fondé sous Héla-Horas...

Cela ne semble toutefois pas déranger les clients de la banque, et les marchands du coin commencent à prendre goût au nouveau type de mise en dépôt de l'argent. Cela prépare toutefois des soucis à la directrice Yasminde Togelin: la chambre forte n'est pas particulièrement bien protégée, et déjà l'on murmure à propos d'actes de vengeance des prêteurs locaux en colère.

La direction de la banque se serait par conséquent déjà tournée vers l'académie de l'Oeuf du Dragon pour recevoir de l'aide en réclamant l'installation de pièges magiques et intimidants ...

Où acheter un souvenir ?

Sandoras de Raïa (n°23)

Devant la porte du parc de Raïa, on rencontre à intervalle irrégulier (environ toutes les 6 semaines) une femme recourbée aux cheveux gris qui porte un éventail devant elle. Dans la caisse, sur du velours rouge peu usé, elle met toujours en vente des figurines de Raïa d'une demi-douzaine de doigts de long, sculptées dans du quartz rose, des miniatures d'une finesse incroyable et d'une réalisation parfaite.

On dit à propos de ces figurines qu'elles prennent, certaines nuits du mois de Raïa, vie pendant une ou deux heures. Personne n'a toutefois jamais observé un tel processus. On a prouvé en revanche qu'au cours du temps les statuettes modifiaient de temps en temps leur pose et gagnaient aussi progressivement en beauté.

Les sandoras de Raïa coûtent un ducat pièce, mais la vieille marchande ne les vend qu'aux clients qu'elle choisit elle-même. Et per-

sonne n'a encore réussi à acquérir une statuette à la demande d'une autre personne, par exemple un marchand.

La vraie valeur d'une seule figurine est difficile à estimer; on en a déjà offert plus de 500 ducats. Cependant, une statuette ne peut changer de propriétaire que lorsqu'elle est offerte comme cadeau d'amour. Sinon aussitôt qu'une de ces sandoras de Raïa est revenue par son propriétaire, elle se désagrège en une poussière de rose. Des figurines de sandoras sont naturellement souvent copiées à Kushan; il y a celles par exemple en pierre de lard rose qu'on peut acheter sur les présentoirs de quelques marchands (ceux-ci coûtent aussi généralement un ducat).

Académie de magie de l'Oeuf du Dragon (n°12, C8)

Depuis qu'il y a bien 500 ans, le grand maître Tuleyman ibn Duncha-ban recréa l'académie réduite en cendres en l'espace d'une nuit, l'école fait partie des plus estimées en Aventurie et attire les maîtres et les étudiants des pays les plus lointains. Aussi, la légendaire Nahema, née à Kushan, aurait quelques temps appartenu à l'académie. Ici, on s'est entièrement consacré, jusqu'à nos jours à l'étude des matières non-vivantes et leur transformation, avec un accent particulier sur la création d'artefacts magiques.

Même dans ce "haut lieu de la magie d'artefacts", la plupart des quelques 50 pièces qui sont produites chaque année, sont classées soit en tant que « camelote magique peu fiable », soit en « simple marchandise ». Cependant, aucune autre école d'Aventurie ne peut aussi bien remplir ses caisses du fait qu'elle revend les « pièces d'entraînement » des étudiants.

Le directeur de l'académie, Khadil Okharim, qui se fait lui-même volontiers rémunérer pour son art, n'a rien à objecter à ce revenu parallèle de ses élèves. Ainsi sur la place de l'Oeuf du Dragon, devant le bâtiment de l'école aux nombreux encorbellements et tourelles, il en va une fois par an (le 30 hésinde) comme sur le bazar: les employés de l'école se tiennent alors sur des tonneaux vides retournés et font l'éloge des produits des adeptes. Ils ne peuvent pas se plaindre du manque de demande: presque chaque artefact a *n'importe quel* effet, et la plupart des acheteurs sont du reste satisfaits de posséder ainsi une des célèbres "pièces d'examen de l'Oeuf du Dragon".

Où assouvir ses sens ?

Maisn des voluptés "la Maison du soleil levant" (n°35, GK)

De l'extérieur, l'établissement, à proximité de la mer, donne une impression d'élégance et de raffinement: les murs sont peints en jaune or, le toit et les nombreuses tourelles sont couverts avec des tuiles de laiton brillant. Les Kushanais connaissent une anecdote, d'après laquelle un prêtre étranger de Praios (induit en erreur par le nom et l'aspect) a pris la maison close pour le temple local du dieu du soleil.

Un rapide coup d'œil à l'intérieur l'aurait toutefois détrompé: déjà le hall d'entrée (où on évalue discrètement les hôtes sur leur fortune et où ils doivent déposer leurs armes) est décoré abondamment de meubles et rideaux en peluche dans un rose lever de soleil. La même couleur marque alors aussi tout le reste de l'ensemble: les divans confortables du bar, de même que les vastes lits des chambres à coucher et les tables de jeu dans les arrière-salles.

Même si ce n'est pas la meilleure, la maison close est quand même sûrement le plus connu des établissements de ce type à Kushan: de nombreuses légendes et anecdotes circulent à propos de la "maison du soleil levant" et une chanson populaire décrit le destin d'un jeune homme qui a ruiné sa vie entière pour les plaisirs offerts ici.

Mais cette description intimidante n'empêche en aucun cas les gens en séjour à Kushan de vouloir voir aussi une fois la maison, et c'est pour cela que la plupart des clients sont des hôtes de l'Empire du Milieu ou de Borelande. Le propriétaire Elgor Mharkad a pris cela en compte et exige des prix extrêmement élevés: sauf à être richissime, les hôtes ne peuvent de toute façon pas devenir des habitués !



Maisn des voluptés "Sultani Nahema" (n°36, L11)

Une particularité de la maison est la répartition en différents secteurs, strictement séparés les uns des autres: la palette va des pièces simples, telles qu'on en trouve dans d'autres bordels, jusqu'à des sérails dignes du palais d'un sultan. L'accès à ces derniers dépend avant tout du bon vouloir du portier Ghantabir Lankalud. Rares sont ceux qui savent que le zélé Tulamide est en même temps le propriétaire de la maison.

On ne sait pas si la légendaire magicienne originaire de Kushan se sent honorée ou insultée par le nom de cet établissement. Du moins, Ghantabir ne se lassera pas d'affirmer que Nahema en personne aurait rendu visite un jour à la maison et en aurait été enthousiasmée. (entre nous, nous considérons à ce propos Ghantabir comme un mauvais mais courageux menteur.)

Où dormir ?

Hôtel du "Noble Manadi" (n°7, 17)

Le "Noble Manadi" joue pour Kushan un rôle semblable à celui du "Garetia" pour le Nouvel Empire: c'est ici que logent les ambassadeurs de tous les Etats qui n'ont pas pu jusqu'ici se décider pour une représentation permanente, étant donné l'indépendance encore récente de Kushan. Et beaucoup d'envoyés préfèrent de loin les salles aménagées précieusement avec de tapisseries murales en soie, de meubles faits des bois les plus nobles et les esprits zélés et serviables, à une maison qui leur serait propre.

Ainsi parmi ceux qui habitent actuellement les suites luxueuses du "Noble Manadi", on compte Gillia ya Mornicala, l'ambassadrice de l'Ancien Empire, Josho Ylampeter, l'ambassadeur de Brabak, ainsi que les envoyés de Gareth et de Zorgan, le baron Reckhart de Spogelsen et Reuthra Yhra d'Elbaran qui ne se considèrent naturellement pas comme des ambassadeurs, mais qui émargent en tant que "gouverneurs de Kushan".

Tavernes, auberges, hôtels de Kushan : récapitulatif

Nom	Q	P	H	E	Nombre de lits
Hôtel du "Noble Manadi"	8	9	6	15	32
Hôtel "Maison de Kushan"	7	7	4	9	26
Hôtel "Tulamidya"	6	7	4	5	12
Palais de la joie des sens	10	10	6	32	
Maison des jeux	?	?	2	8	
Taverne "A la corne d'abondance"	5	5	7	2	
Taverne "La solde et le sabre"	4	6	4	4	
Taverne "1001 plaisirs"	4	8	6	--	
Taverne "Thé et herbes chez Islabeja"	6	6	5	1	
M.des voluptés "Maison du soleil levant"	5	8	14	4	
M.des voluptés "Sultani Nahema"	6	7	9	3	

**pas de description plus détaillée dans le guide de la ville*

Explications:

Qualité (Q): qualité des marchandises et des services offerts. L'échelle va de 1 (déplorable) à 10 (fantastique) **Prix (P):** l'échelle va également de 1 (très bon marché) à 10 (très coûteux). La valeur 5 correspond à peu près au prix de base (conformément à la liste des prix)

Habitants (H): nombre des personnes habitant constamment dans la maison

Employés (E): nombre d'employés qu'on ne trouve qu'occasionnellement dans la maison.

Tonton Alrik vous souhaite un bon voyage à Kushan !

Un article de Tonton Alrik

ID d'aventure

Stoerrebrandt, toujours lui ..., engage les Héros pour récupérer un artefact d'apparence quelconque au sein de l'académie de magie... Mission somme toute classique si il n'y avait pas plusieurs groupes d'aventuriers sur la même affaire !! En effet les autres maisons commerçantes ont planifiés le même type de projet pour s'emparer de l'objet à leur propre compte.

Cela peut donner naissance à nombres de situations cocasses ou tendues, l'objet pouvant changer de mains plusieurs fois, un groupe peu s'être trompé d'objet, vous pourrez faire jouer une course poursuite sur les toits de Kushan à la tombée de la nuit (effet garantie !), etc...

LE RETOUR D'UNATH DOMONTOR

Suite du périple en Orkland...

Avant-propos

Ce scénario fait suite à « Prisonniers des Orks » et « Xur la Maudite ».

Au cours de ces deux précédentes aventures, les PJ, capturés par les Orks, ont réussi à s'échapper de la fosse où ils étaient retenus prisonniers.

Leur périple dans les couloirs et les passages souterrains des Orks les a menés dans les ruines de l'antique cité de Xur, ancienne capitale d'un mage fou nommé Unath Domontor, défait jadis lors de la Guerre des Magiciens.

En explorant les ruines, les PJ ont découvert qu'une secte, les Disciples de l'Araignée Noire, avait formé le projet de retrouver la dépouille du mage malfaisant ; en effet, une prophétie mentionne qu'Unath Domontor reviendrait du royaume des morts lors de la conjonction des lunes d'Aventurie. Et en effet, peut-être les PJ ont-ils aperçu, dans une pierre de vision trouvée dans le laboratoire du magicien, une ombre revenue de l'au-delà...

Au passage, les PJ ont délivré un jeune homme nommé Darilius, fils du comte Théodus de Lowan (une cité frontalière à l'est du plateau des Orks). Celui-ci était sur les traces des Disciples de l'Araignée Noire.

Après moultes combats et pièges déjoués, les PJ, accompagnés de Darilius, ont réussi à sortir des souterrains de Xur ; les Disciples de l'Araignée Noire et les Orks sont sans aucun doute à leur recherche. Les PJ et Darilius cheminent vers Lowan qui est encore à deux jours de marche...

Les orks aux trousses

Le groupe chemine vers l'est en direction de la cité fortifiée de Lowan.

Les PJ sont accompagnés du jeune Darilius, le fils du seigneur de Lowan, le noble comte Théodus. Ils ont délivré le jeune homme des griffes des sinistres adeptes de l'Araignée Noire.

Ces derniers fouillaient les ruines d'une antique cité à la recherche de la dépouille de leur maître, Unath Domontor.

Depuis plusieurs jours, les PJ et Darilius fuient à travers la forêt, poursuivis par les orks qui hantent la région, et les adeptes de l'Araignée Noire.

Si les PJ ont assisté à la résurrection d'Unath Domontor dans les ruines de Xur, il est urgent de prévenir le comte Théodus du danger.

Darilius pour sa part était parti en quête de la cité de Xur après avoir découvert l'existence de la secte de l'Araignée.

Il voulait apporter une preuve à son père et aux autorités de la cité de la survivance du culte maléfique et de la catastrophe imminente, à savoir le retour d'Unath Domontor, annoncé par la légende.

En effet, même à Lowan, on considère cette prophétie comme une histoire pour faire peur aux enfants. Darilius espère que le témoignage des PJ saura persuader son père.

La route est longue jusqu'à Lowan et il est probable que les PJ tomberont encore sur un groupe d'orks en maraude ou des adeptes de l'Araignée Noire.

*Libre à vous d'organiser quelques petites embuscades pour pimenter la fuite des PJ vers Lowan.
[par exemple, lancez un D6 par demie journée de voyage, un résultat de 5 ou 6 provoquera une rencontre aléatoire]*

Au terme de plusieurs jours de marche forcée, ils aperçoivent enfin les fumées de Lowan.

Lowan, cité fortifiée

La cité est bâtie sur un plateau dominant la forêt.

D'épaisses murailles, datant des époques troublées des guerres contre les orks, et de nombreuses tours défendent la ville.

Entre les limites étroites des fortifications, l'agglomération de Lowan : un labyrinthe de rues et de ruelles avec ça et là de petites places de marché.

Au centre de la cité, le donjon du comte Théodus.

La recrudescence des activités orques dans la région a obligé le comte à renforcer la garde aux portes de la cité. La milice assure des patrouilles dans les rues de la ville.

Il y a peu de monde aux portes de la cité : quelques paysans et un chariot.

A la vue de Darilius, les gardes lèvent les bras au ciel en poussant de grands cris de joie ; le comte Théodus avait perdu l'espoir de jamais revoir son fils vivant.

Une escorte est immédiatement organisée.

Darilius, suivi des PJ et de cinq gardes, se dirige d'un pas assuré vers le donjon de son père.

En chemin, la troupe croise des habitants étonnés et manifestant leur joie de revoir le jeune noble de retour en ville sain et sauf.

Quelques instants plus tard, les PJ et Darilius entrent dans la grande salle d'audience de Théodus de Lowan.

Comme ses concitoyens, Théodus n'arrive pas à en croire ses yeux. Darilius n'avait plus donné signe de vie depuis plusieurs jours et les recherches avaient été vaines. Il avait perdu tout espoir.

Darilius explique à son père comment il a découvert la cité de Xur dont parlent les légendes, en suivant un groupe d'adeptes de l'A-raignée Noire. Il fait également part à son père du retour d'Unath Domontor, le magicien maudit.

L'étonnement et la joie des retrouvailles font place à l'incrédulité.

Pour Théodus, il ne fait maintenant plus aucun doute qu'un culte maléfique a survécu depuis l'époque obscure de la chute d'Unath Domontor... par contre, l'ombre que Darilius et les PJ prétendent avoir aperçue est certainement une supercherie, une mise en scène pour faire croire au retour du mage maléfique. Personne ne revient d'entre les morts.

De plus l'annonce du retour d'un magicien mort-vivant ne peut que provoquer une panique inutile. Il ne faut pas prendre la prophétie du retour d'Unath Domontor au sérieux.

Devant l'insistance de son fils et des PJ, Théodus accepte de mener une enquête approfondie et de renforcer la garde aux portes de la cité.

Pour l'heure, il remercie les PJ d'avoir sauvé son fils et les invite à sa table pour un banquet en l'honneur du retour de son fils Darilius. Ce banquet aura lieu le lendemain soir.

En attendant, il recommande aux PJ l'auberge de la Corne d'Auroch ; le donjon comtal date de la fondation de la cité, il est froid et ne dispose pas de pièces à même d'héberger les PJ.

Darilius griffonne rapidement quelques mots sur un parchemin et y appose son sceau.

« Ceci est un sauf-conduit. Présentez-le au l'aubergiste. Il vous donnera ses meilleures chambres », leur explique le comte en leur remettant le parchemin.

Darilius passera la nuit au donjon mais promet aux PJ de passer les voir à l'auberge pour s'assurer qu'ils sont bien installés.

Quelques heures plus tard, alors que la nuit tombe sur Lowan, les PJ lavés de la crasse et de la boue de leurs aventures au pays des Orks savourent un bon repas et la meilleure bière de la Corne d'Or.

L'aubergiste leur a donné les chambres les plus confortables.

Après un repas copieux et bien arrosé, chacun gagne sa chambre, repu mais fatigué.

Attaque dans la nuit

Alors que la lune entame sa lente ascension dans le ciel nocturne, un de ses rayons éclaire subrepticement une troupe de capuchons noirs ; ils se dirigent d'un pas assuré vers l'auberge de la Corne d'Or.

Arrivés devant l'établissement, l'un d'eux s'approche de la porte. Il tend une main blanche dont la paume porte un tatouage en forme d'Araignée. Il murmure quelques mots dans une langue inconnue. Une lueur bleue éclaire brièvement la porte.

Celle-ci s'ouvre doucement, révélant la salle commune plongée dans l'obscurité.

Les adeptes de l'Araignée Noire se glissent un à un dans l'auberge ; l'épée à la main, ils se répandent dans les couloirs et les escaliers tels des serpents en quête d'une proie.

Si les PJ ont entendus quelque chose, ils auront peut-être une chance de se défendre. Dans le cas contraire, les adeptes les surprendront dans leur sommeil et les égorgeront.

Si les PJ se laissent surprendre et succombent sous les lames des adeptes, l'aventure se termine ici.

[Effectuer pour chaque Héros une épreuve de détection des dangers]

S'ils en réchappent, le reste de la nuit se terminera sans autre incident. Au lever du soleil, ils pourront alerter la garde si ce n'est déjà fait. Le comte Théodus réagira avec surprise et violence à l'annonce de cet attentat contre les sauveurs de son fils bien aimé.

Il ordonnera sur l'heure qu'une enquête soit menée et que la garde soit doublée aux portes de la ville et dans les rues.

Après l'entretien avec le comte, alors que les PJ sortent du donjon seigneurial, un serviteur se présentera à eux ; il est porteur d'un message. Son maître, Darilius, voudrait parler aux PJ dans un endroit discret : il leur donne rendez-vous dans la taverne du Corbeau.

Le serviteur recommande aux PJ la plus grande discrétion et la plus grande prudence. Ils doivent bien prendre garde de ne pas être suivis. Il en va autant de leur vie que de celle de Darilius.

Les révélations du Corbeau

La taverne du Corbeau est un établissement discret dans une sombre ruelle du quartier est de la cité ; il y a des mendiants dormant dans les tas de détritus qui encombrant les rues et les passages. L'endroit est mal éclairé (si les PJ viennent la nuit). Passée la porte de chêne aux ferrailles rouillées, les PJ pénètrent dans une salle obscure et enfumée. Darilius les attend, assis dans une alcôve devant une chope de mauvaise bière. Il invite les PJ à s'asseoir ; il a des révélations importantes à leur faire à propos des adeptes de l'Araignée Noire.

Darilius a surpris quelque chose de grave la nuit où les PJ ont été attaqués par les adeptes de l'Araignée Noire. « Qui donc savait qu'ils couchaient là ? » Lui Darilius... et son père le comte Théodus.

Bien entendu, tout le monde a vu les PJ arriver au donjon et ressortir quelques heures plus tard. Mais comment les adeptes ont-ils réussi à s'introduire en ville, arpentant les rues de la cité en toute impunité ?

Darilius a appris que la garde avait reçu l'ordre exprès de concentrer son attention sur la porte ouest, négligeant ainsi les patrouilles dans les rues.

Il a d'abord pensé que son père voulait se garantir d'une incursion des Orks mais après l'attaque de l'auberge, il a compris.

Sans patrouille nocturne dans les rues, les adeptes ont eu le champ libre pour attaquer l'auberge de la Corne d'Or.

Par où sont-ils entrés ?

Par un poterne proche de la porte est de la cité, poterne dont seuls les gens du comte ont une clé.

Hier soir, alors que les derniers rayons du soleil frappaient la tour ouest, Darilius a surpris un serviteur du comte. Celui-ci marchait vivement vers la porte est de la ville. Darilius l'a reconnu malgré son ample cape noire sous laquelle il tentait de cacher la livrée des serviteurs personnels du comte.

Bref, Darilius est arrivé à la conclusion que son père est lié d'une manière ou d'une autre à la secte de l'Araignée Noire, adorateurs d'Unath Domontor le magicien maléfique.

Mais il ignore encore la nature exacte de ce lien.

Il se refuse encore à croire que son père fasse partie de la secte : on le menace sans doute, l'obligeant à agir de la sorte.

Il demande donc aux PJ de l'aider à percer le mystère et à sauver la cité.

Si Unath Domontor est de retour (ce que les PJ et Darilius ont sans doute découvert dans les ruines de Xur la Maudite), la situation est grave, très grave.

Des Orks à l'ouest

Alors que les PJ quittent la taverne, encore secoués par ce qu'ils viennent d'apprendre (Darilius a préféré sortir par une autre issue ; il vaut mieux que personne ne soupçonne ce qui se trame tant que rien n'est certain), leur attention est attirée par une agitation inhabituelle sur une petite place en bordure du quartier est.

Un milicien annonce d'une voix forte que tout homme en âge de se battre doit se rendre à la porte ouest où lui seront remis une lance, une épée et un bouclier. Des éclaireurs ont signalé des groupes d'Orks dans les forêts avoisinantes. La milice, renforcée par les conscrits, doit se rendre dans les collines. Il convient de nettoyer les forêts de la vermine orque.

Si le milicien aperçoit les PJ, il les interpellera, leur donnant l'ordre de se rendre sur le champ à la porte ouest. Une solde de 25 pièces d'argent sera donnée à chaque conscrit par jour de campagne.

Les PJ n'ont guère le choix.

S'ils refusent de participer à la campagne, des gardes finiront par leur tomber dessus et ils seront arrêtés comme déserteurs.

S'ils se rendent au donjon de Théodus, ce dernier leur demandera de participer à la campagne contre les Orks. Son fils Darilius vient de partir à l'instant pour la porte ouest où sont constitués les groupes de miliciens.

A ce moment du scénario, les PJ ne peuvent pas encore apporter la preuve d'un lien entre Théodus et la secte de l'Araignée Noire. S'ils accusent publiquement le comte Théodus, celui-ci niera (bien entendu) et les fera arrêter, les accusant d'œuvrer eux-mêmes pour la fameuse secte dans le but de semer la discorde dans la cité ; ils seront jetés dans un cachot.



Aux PJ d'adopter la meilleure conduite à suivre...

« Engagez-vous »

A la porte ouest, les groupes se forment. Darilius est là. Il salue les PJ, leur enjoignant de se joindre à lui et à son groupe pour la campagne. Comme annoncé, chaque PJ reçoit une épée, une lance et un bouclier ainsi que deux pièces d'or pour la première journée de campagne.

Quelques heures plus tard, la troupe franchit la porte et fait route vers l'ouest. Tout en chevauchant, Darilius ne cache pas aux PJ son inquiétude concernant son père. Heureusement, le grand prêtre du temple, un ami de Darilius, et est dans la confidence ; il gardera un œil attentif sur les faits et gestes du comte et avertira Darilius le cas échéant.

De toute façon, la campagne contre les Orks ne devrait pas durer plus d'une semaine.

Le reste de la journée se passe à chevaucher vers l'ouest ; au soir, les différents groupes s'étant séparés pour couvrir toute la région, les PJ, Darilius et ses hommes se trouvent dans une petite vallée boisée. Un bivouac s'impose. Le lendemain à l'aube, la chasse aux Orks commencera.

Attaque nocturne

Durant la nuit, les PJ subiront une attaque surprise d'un groupe d'Orks. Ceux-ci sont soutenus par un énorme troll des cavernes, créature aussi répugnante que dangereuse.

Après un âpre combat (plusieurs hommes sont tombés), l'aube glacée et les premiers rayons du soleil sont les bienvenus.

Guet-apens

L'organisation de cette partie du scénario est laissée à la discrétion du Meneur de Jeu.

Au cours d'une funeste journée, les miliciens et les combattants de Lowan vont tomber sur plus forte partie : une terrible bataille va s'en suivre.

Après une longue journée ponctuée d'escarmouches et d'affrontements plus sérieux, les survivants seront contraints de se replier dans les ruines d'une vieille forteresse un peu au nord.

Il est important que les PJ soient poussés dans leurs retranchements. Ils doivent être aux abois. Les Orks sont nombreux et l'erreur des troupes de Lowan a été de les sous-estimer. Le groupe des PJ va tomber dans un guet-apens.

Au soir, ils réussissent à se mettre à couvert dans les ruines d'une forteresse où d'autres groupes ont déjà trouvé refuge.

La nuit sera calme en comparaison de la journée mais plusieurs feux indiquent que les Orks ne sont pas loin. Darilius décide de rassembler les hommes valides et de tenter de regagner Lowan.

Lowan aux mains de l'ennemi

Au terme d'une seconde journée de combat, Darilius aidé des PJ et accompagné d'un petit groupe de combattants, arrivent aux abords de la cité de Lowan. Les portes sont fermées ; on aperçoit plusieurs silhouettes en haut des remparts. La ville ne semble pas avoir subi d'attaque. Pourtant quelque chose ne va pas. En y regardant de plus près, Darilius ne reconnaît pas la livrée des hommes de son père. Les gardes portent de longues capes noires. Un étendard sinistre claque dans le vent du soir : le symbole de l'Araignée Noire.

Une forte troupe d'Orks émerge de la forêt proche et se dirige vers les portes de la cité. Les portes s'ouvrent et les laissent entrer.

La ville semble bel et bien tombée aux mains des adeptes de l'Araignée Noire. Apparemment, une alliance les lie aux Orks des régions de l'ouest. Les incursions des Orks dans les forêts et les collines de l'ouest n'avaient pour unique but que d'éloigner les soldats et les combattants de la cité, laissant le champ libre aux adeptes.

Impossible d'entrer en ville sans se faire repérer... à moins peut-être de passer par une poterne. Darilius en connaît une, mais si son père est lié à la secte de l'Araignée Noire, ce passage sera sans doute gardé. Il existe un autre passage : un tunnel permettant d'accéder au temple. Seul le grand prêtre et quelques serviteurs du temple connaissent l'existence de ce passage. Darilius est d'avis de passer par là. Il craint pour la vie de son ami le grand prêtre mais il est certain que ce dernier n'aurait pas révélé l'existence du souterrain. C'est un risque à courir.

Le retour d'Unath Domontor

Le passage souterrain n'est pas gardé et une heure plus tard les PJ et Darilius débouchent dans les sous-sols du temple. Ils entendent des bruits : une mélodie étrange. Les couloirs du lieu saint sont jonchés de cadavres. Il y a eu de violents combats et la sainte chapelle a été pillée. Tout est saccagé. La mélodie provient de la grande salle du temple : un grand nombre d'adeptes encapuchonnés prie face à la statue profanée du dieu. On a coupé la tête et les mains de l'idole sacrée et on l'a recouvert de sang (humain ?) De grands draps noirs portant l'emblème de l'Araignée Noire ont été tendus entre les colonnes du temple.

Au pied de la statue profanée, un groupe de sinistres disciples mènent la cérémonie. Parmi eux, le comte Théodus dont le bas de la cape est maculé de sang. A ses pieds, le corps sans vie et lardé de coups de couteau du grand prêtre, sacrifié à l'Araignée.

Darilius étouffe un cri à la vue de ce spectacle.

La clameur des adeptes en prière se fait plus forte. Leur ferveur est presque palpable. Soudain, une vapeur noire et malsaine envahit l'estrade et une silhouette voûtée apparaît. L'être s'avance. Les adeptes se prosternent. Les prêtres de l'Araignée entonnent une mélodie tandis que le comte Théodus s'écrie d'une voix forte :

« A genoux, mortels ! »

« Prosternez-vous devant votre maître ! »

« Offrons-lui nos vies et fêtons dignement son retour du royaume des morts ! »

« LA PROPHÉTIE S'EST ACCOMPLIE ! »

« La conjonction des lunes l'avait annoncée. »

« UNATH DOMONTOR EST DE RETOUR ! »

La sombre silhouette écarte alors de ses mains décharnées le capuchon qui jusqu'ici dissimulait ses traits. Unath Domontor, le grand sorcier de Xur, fait face à l'assemblée de ses disciples.

UNATH DOMONTOR EST DE RETOUR !

Et la suite au prochain numéro !!!!

Répartition de Points d'Aventure

Pour chaque Héros qui assistera au retour d'Unath Domontor, le maître de jeu accordera 30 points d'aventures. Des bonus peuvent être attribués en raison d'actions d'éclat ou de bonnes idées.

Quelques créatures rencontrées :

Les Orks et Orks maraudeurs

Courage : 8

Energie Vitale : 15

Protection : 2 (armure de cuir et lamelles de fer)

Attaque : 9

Parade : 7

Points d'Impact : 1D+4 (hache)

Classe de monstre : 8

Adeptes de l'Ordre de l'Araignée Noire

Courage : 11

Energie Vitale : 25

Protection : 2

Attaque : 10

Parade : 8

Points d'Impact : 1D + 2

Classe de monstre : 20

Sorts : Eclair Mortel – inflige 1D6 points d'Impact à la cible.



Une aventure de JeePee

Prochain numéro, le # 3 !

Parution dans 1D6 mois

Retrouvez le site des Chroniques de L'Œil Noir : <http://chroniques2loeilnoir.free.fr>

Une idée d'article, un commentaire, une appréciation ? Les auteurs vous écoutent !

Rédac'chef :	Rashtoul (Vincent Cordina)	oeilnoir.jdr@free.fr
Rédac'chef adjoint :	David Dierickx	redonjdr@free.fr
Les Scribes :	JeePee (Jean Pierre Lheureux)	jeepee@swing.be
	Br00n0 (Bruno Lalonde)	bruno@lalonde.com
	Calenloth (Samuel Defaye)	calenloth@yahoo.fr
	Sydyann (Yannick)	sydyann@wanadoo.fr
	Taranis	Taranis-rpg@ifrance.com
	Tonton Alrik	thoste@libertysurf.fr
	Arne Vangheluwe	arnevangheluwe@yahoo.com

Inscrivez vous sur les groupes de discussions de L'Œil Noir et de The Dark Eye !



[Le groupe Œil Noir](#)



[Le groupe Dark Eye](#)

Ce fanzine est gratuit. Vous pouvez le mettre à disposition sur votre propre site, la seule condition étant de prévenir les auteurs afin de savoir jusqu'où les chroniques sont lues...