



LE JOURNAL D'INFORMATIONS DES PERSONNAGES ET DES UNIVERS IMAGINAIRES

UN DÉMON DANS LE NORD

Le gouvernement de Padhiver a pris récemment la décision d'annoncer aux forces armées de Salun Merkal, à Mirabar, ses découvertes quant à la volonté de Luskan de s'emparer de la cité minière. Dans ce but, Mélia, Rhaad et Ystias se sont mis en marche.

C'est sous la neige que le petit groupe est parvenu à traverser la forêt de Padhiver et à rejoindre leur première étape : le village de Callindon. Callindon fait parti de ses petits villages isolés, construits sur l'ancienne route de la Transmarche. Autrefois riche, l'abandon de la route marchande et l'utilisation des autres voies, fluviales entre autres, par les caravanes contribuèrent à l'oubli de ces coins de paradis.

Paradis en temps normal, car d'après certaines rumeurs, Callindon serait victime de phénomènes étranges. En effet, à plusieurs reprises, plusieurs têtes de bétail auraient été retrouvées exsangues et atrocement mutilées. D'après Lane

Larcher, magistrat chargé de l'enquête, ces mutilations seraient la résultante d'un rituel diabolique. Thèse confirmée par la disparition de la fille du Bûcheron, Anna. En effet, on prétendrait que cette dernière aurait été enlevée par un Démon. Démon qui aurait été aperçu par Lane Larcher, le soir même de la disparition, alors qu'il rejoignait son campement.

Pourtant une autre thèse, soutenue par les villageois prétendrait que le petit ami d'Anna, un étranger du nom de Vico, l'aurait assassiné, après qu'ils se soient disputés. On aurait, en effet retrouvé non loin de là, les lambeaux de la robe de la jeune fille complètement ensanglantés.

C'est donc dans un village emplit de suspicion et de haine, que les trois messagers du Seigneur Nasher ont passé leur première nuit hors de la forêt. Une chance pour le village, prétendent certaines langues puisque ce sont eux qui ont contribué à démêler les fils de cette intrigue.

C'est au pied de la colline de Callindon, non loin de l'ancienne forteresse que le jeune Vico a été retrouvé en parfaite santé. D'après lui, Oscar, le fils de la Soigneuse, un simple d'esprit, lui apporterait à manger



régulièrement et faisait son possible pour le protéger des villageois, bien décidés à le tuer. Il agirait sur ordre de sa mère ! Chose étonnante puisqu'elle fut la première à rejeter la faute sur l'étranger. Le sac de nœud devait être démêler grâce à Mélia, qui, une nuit, se permit une visite discrète et peu courtoise chez la Soigneuse. Là, elle découvrit avec stupeur certaines plantes, poudres et accessoires généralement utilisés par les Diabolistes pour favoriser la communication avec les Démons. Et pour parfaire les décou-

vertes, plusieurs ouvrages relatant les différentes méthodes d'invocation des forces obscures étaient présents. Certains passages soulignés reflétaient sans aucun doute l'intérêt du lecteur pour l'invocation des Fielons. Mais la plus grande preuve fut le témoignage d'Oscar devant tous les villageois réunis pour l'occasion. C'est Rhaad qui provoqua la réunion en ramenant à l'aube le jeune Vico et Oscar, capturé la veille. Comme prévu, la Soigneuse les accusa de complicité mais les preuves trouvées chez elles l'accablè-

rent. Car Mélia n'emporta rien de sa visite mais laissa le Magistrat Lane se rendre compte par lui-même. Ystias, à son tour, calma les plus fervents villageois et répéta en langage simple ce que Oscar venait de raconter : Sa mère, la Soigneuse ; Diaboliste dans l'âme, voulait un héritier. Héritier qu'Oscar, dégénéré et débile, était dans l'incapacité de lui donner. Elle invoqua alors un démon qui, lui, accéderait à ses caprices. Il enleva alors la jeune Anna, la plus jolie fille de la région, tandis qu'Oscar devait se débarrasser du jeune Vico et faire de lui le coupable idéal. Mais Oscar, secrètement amoureux de la jeune fille, réalisa qu'une fois un héritier né, Anna serait donnée au Démon. Il décida donc de ne pas se débarrasser du jeune Vico mais espérait l'échanger contre Anna avec le Démon. Chose irréalisable mais qui lui sauva la vie. Car, libéré par les trois messagers, Vico témoigna contre la Soigneuse, et moins contre Oscar, qui, pour racheter ses fautes, n'hésita pas à divulguer l'endroit où sa mère détenait la jeune fille.

Espérons qu'ils parviendront à libérer la jeune fille avant que le démon ne réalise que les plans de la Soigneuse ont écopé. ■

TÉMOIGNAGES

KRALL TEN'FANG

Au delà des portes de pierre s'étend la cité de Mesme... Ma citée, celle par laquelle arrivent les caravanes du Zentharm, celle au dessus de laquelle plane l'ombre du soleil noir, celle où se trouve le cinquième grand temple du Prince des mensonges. Je vois tous les jours des meurtrières de mon palais mes serviteurs s'affairer, mes soldats s'entraîner, mes débardeurs emporter des marchandises vers mes entrepôts... Les seigneurs d'Eauprofonde m'ont rejeté, il y a dix ans de cela. Désormais il s'arrachent ma pourpre et mes joyaux. Mesme est devenue une citée mar-

chande, je suis devenu riche et puissant, très puissant. C'est pour cela que les seigneurs d'Eauprofonde m'ont accepté. Je ne suis pas un obscur marchand afféodé au culte du prince des mensonges, non !

En vérité je suis bien plus que cela ! Vous voulez que j'abjure, vous me prétendez hérétique ?

Soit.

Mais qui mettez vous à ma place ? Votre fils seigneur Tarkash ?

Où votre disciple seigneur N'Kharrk ? et vous seigneur Tsamhar't, n'iriez vous pas jusqu'à placer l'une de vos concubines aux stylets écarlates ? Moi, Krall Ten'Fang, Haut prier du soleil noir, Initié des cercles majeurs de l'Ordre, Gouverneur de la province des landes éternelles, légat d'Eauprofonde, j'ai grandi dans votre ombre à l'écart de vos que-

relles intestines, j'ai conquis un fief, je l'ai fait prospérer et maintenant, effrayé par ma puissance vous voulez me destituer ???

Vous arrivez beaucoup trop tard !! Cet instant, je l'attendais depuis quelques années déjà; le jour où mes maîtres me jugeraient.

Il n'est plus question de savoir désormais si je vais mourir ou pas et qui de vos mignons va me succéder. Non ! Il est désormais temps que je juge qui d'entre vous va vivre et qui va mourir, qui va raler et qui va périr. ■

Discours tenu par Krall Ten'Fang durant le concile des Hauts prêtres de Cyré, lors de son jugement pour hérésie. Récit apocryphe du règne de l'Archonte Krall Ten'Fang (1369)

JOHNATHAN WHITE

Certaines professions semblent au premier abord dénué de risque. Il s'avère que la réalité incite à penser le contraire, comme le prouve le témoignage de

Johnathan White, chauffeur de Taxi à New-York.

L&O : Comment c'est déroulé l'incident qui vous a fait prendre conscience des risques de votre métier ?

JW : Ben, je livrais un client du port au Griffith Park. Pour ça j'ai deux chemins. Le bon ou le mauvais. J'ai pris le mauvais. Normalement, c'est le bon, parce qu'il est plus long mais il fait passer par les faubourgs et si on s'arrête pas, tout baigne.

L&O : Mais vous vous êtes arrêté ?

JW : On m'a forcé. Un type, un costaud de deux mètres en costard, c'est foutu sur mon marchepied et m'a obligé à suivre une Hudson 1920.

L&O : Il était armé ?

JW : Oui, oui.

L&O : On raconte qu'il vous aurait donné plus de 200 dollars pour la course. C'est vrai ?

JW : Après, oui, il m'a refilé un peu d'argent pour s'excuser. C'est qu'il y a eu du grabuge; vous comprenez.

L&O : Il a acheté votre silence ?

JW : Non, je dis jamais rien aux flics de toute manière.

L&O : La police était donc là ?

JW : Pas tout de suite ? Mais on a filé l'Hudson et ça c'est terminé en course poursuite en plein New-York et au final, l'Hudson s'est planté dans un poteau, après avoir parcouru

plusieurs kilomètres sur les trottoirs. Elle s'est écrasée devant le flic qui faisait la circulation. Il avait rien demandé et la bagnole a déboulé sur lui. Il a sorti son calibre et a abattu le chauffeur.

L&O : Et les autres passagers.

JW : Ils sont sortis en même temps que mon passager géant. Le flic a aligné le plus dangereux, un gaillard armé d'une machette et mon géant à assommé d'un coup de poing l'autre malfrat.

L&O : Vous savez pourquoi il y a eu cette poursuite ?

JW : Ben, j'ai appris que les trois voyous avaient tué un type dans une ruelle derrière un bar. Ils lui avaient même gravé un signe sur le front.

L&O : Et le géant ?

JW : A ce que j'ai compris, il les a pris en chasse après les avoir interrompus dans la ruelle. Il devait connaître la victime.

L&O : Il ne vous a rien dit ?

JW : Non, enfin rien de bien clair. Entre nous, il m'aurait affirmé qu'une secte perpétuerait des crimes rituels en plein New-York. Ils espèrent ainsi faire revenir un dieu païen ou je ne sais quoi. Encore des histoires à faire peur aux gamins, ça. Mais nous on est plus des gamins, hein ? On sait bien que c'est des conneries tout ça... ■

DAN, CHAPITRE 7

Si je résume, mon meilleur pote venait de se faire griller par trois mercenaires lourds de haut vol, et je me retrouvais à coté d'un pote à Stépan avec une paire de lunettes bizarre et un flingue plutôt imposant. Il était en train de figoler des réglages, comme si un improbable général pouvait, d'un instant à l'autre, venir faire une inspection surprise. Sur le coup j'ai pas réalisé. Les lunettes: Détecteur de présence, modèle de combat; le flingue: Un modèle Gauss, interdit depuis le décret de 3392, car il était contrôlable cybernétiquement.

J'ai juste eu le temps d'entendre cinq grosses déflagrations, puis la voix de Sanggy qui me disait:

" Ramènes toi, y' a plus de blêmes ! "

Lui aussi faisait parti du clan Skanders ! On en trouvait beaucoup par ici, trop même, à mon goût.

Quand je suis arrivé, il était à coté de Reck. Il avait salement morflé, un bras

déchiqueté jusqu'à l'épaule, le torse à moitié carbonisé, mais il était encore vivant. Pour combien de temps encore ?

" Ton pote, il est pilote ? " Je savais même plus quoi répondre, j'entendais juste Sanggy qui discutait. J'comprendais rien, son mini-com était équipé un brouilleur vocal. J'ai risqué un coup d'oeil autour de moi. Dans la limite de mon champs de vision, les trois affreux étaient fermement mort, ainsi que le patron et un brave client, néanmoins équipé d'un Recoiless d'assaut, un trou béant leur tenait lieu de tête. Sanggy m'appela une nouvelle fois, mais pour tout dire j'étais plutôt vaseux.

Pour un baptême du feu, y'a pas à dire je me comportais pas vraiment en héros.

" Il a du bol d'être pilote ton pote, le vieux a dit qu'il en avait besoin. Stépan va passer nous chercher d'ici peu. Ah ouais, un autre truc aussi, si tu veux vivre vieux, un conseil, joue pas

avec les mercenaires de la maison Ira, ils sont un peu susceptibles, surtout quand tu négocies avec une autre maison que la leur, pour des bidules qui ont coûté la vie au chef de leur maison. Faut les comprendre aussi. Hé, pendant que j'y pense on va t'amener dans un coin sympa, mais là tu touches à rien, tu ne vois rien, tu poses pas de questions. Vaux mieux pour toi. Pas la peine de te faire un dessin, mais toi, tu n'es pas indispensable ! "

Ben, figure toi, mon pote, que j'avais compris. A force de prendre des coups de blaster lourd dans la tronche on finit par entraver. Il fallait de la cybernétique de haut niveau pour que Reck reste un pilote, et justement on allait m'emmener dans le lieu le plus recherché de tout l'empire. La retraite du clan Skanders, sur Kaldéran, sixième planète du système Ranggja dans l'amas d'Urvan. J'étais verni. ■

LE FILS DE BEORNGARD

PAR DUD

SCÉNARIO MÉDIÉVAL FANTASIQUE

LE FILS DE BEORNGARD

OÙ ÇA SE PASSE

La trame du scénario peut s'adapter à n'importe quel univers. Les Selenæ si vous jouez dans les Royaumes Oubliés, Lossoth ou Rohan (dans une certaine mesure) à Merp, etc. Le modèle de base est un clan viking...

UN PEU D'HISTOIRE

Les clans nordiques sont le résultat sommaire d'un croisement entre un être humain, son bateau et la mer. Cela donne un peuple fier et rude, courageux et brave, qui peut être aussi expansif qu'une pierre où loquace comme les bardes dont ils raffolent. La mer est leur élément et ils peuvent parcourir des centaines de miles (marins) pour assouvir leur désir d'expansion, leur curiosité et s'enrichir. C'est cette dernière motivation qui fut la cause du départ précipité de Beorngard, il y a plus de 30 ans. Certaines mauvaises langues prétendirent à l'époque qu'il avait volé la relique sacrée du clan. Une statuette de la Mère des Peuples. Seule cette statuette, grossièrement sculptée dans l'argile, donnait droit à un peuple de vivre. Si un Homme du nord souhaitait créer son propre clan, les anciens devaient lui remettre la statuette pour qu'elle accrédite ce nouveau clan. Bien sûr, sans statuette, l'ancien clan mourrait puisqu'il ne bénéficiait plus de la protection de la Mère. Inutile de préciser que cette statuette en argile ne passa pratiquement jamais de mains en mains.

Aussi quand Beorngard partit créer son propre clan dans la montagne... On jasa !

Le chef du clan de la mer était un solide jeune homme nommé Dorn Sigurd. Il avait pris la tête du clan quelques semaines avant que Beorngard ne le quitte. Et cela n'était pas lié au hasard. Les guerres internes, généralement surnoises, pour s'emparer d'un trône, même dans les régions reculées, ne sont pas rares. Et quand Beorngard fut convaincu que Dorn Sigurd avait empoisonné son père pour s'accaparer le trône, il se sentit trahi autant que ceux qui le suivirent dans les montagnes. Quant à la relique, personne ne sait si oui ou non, Beorngard l'a emportée.

Les années passèrent et le clan de la mer rivalisa avec le clan de la montagne. Une rivalité bien

Le fils de Beorngard est un scénario médiéval en plein cœur d'une région nordique. Il est inspiré d'une bande dessinée de Peyo : Le serment des vikings. Lire cette bédé n'est pas nécessaire, mais est fortement conseillée pour votre culture personnelle...

courtoise puisqu'elle ne causa pas de morts autres que ceux qui tentèrent de trouver la réponse à la fameuse question : Beorngard possédait-il la relique ?

Puis vint le jour d'un heureux événement : la naissance d'Odd, fils de Beorngard. Cette naissance n'était pas sans poser quelques problèmes : Dorn Sigurd n'avait pas d'héritier et avec sa mort, les anciens perdaient tout espoir de retrouver la relique et d'augmenter l'espérance de vie du clan. Plus simplement, ils perdaient leur autorité. Et le mot qui était sur les lèvres de tous les habitants fut prononcé : guerre !

Elle débuta un matin d'hiver. Une pléthore de soldats en arme se déplaça dans les montagnes et, profitant du brouillard, attaquèrent le clan de Beorngard, qui n'eut que le temps de confier son fils à un guerrier nommé Daernil. Celui-ci reçut pour ordre de protéger l'héritier de Beorngard. Ce qu'il fit du mieux qu'il put.

ET LES PJS

Les Pjs se restaurent bien calmement dans une auberge en bord de mer. Ils dégustent leur Nième plat en écoutant les légendes qu'un homme raconte à un enfant. L'homme est grand, fort et originaire du nord. Bien entendu, il se nomme Daernil et son interlocuteur à

peine âgé de 10 ans se nomme Odd.

L'histoire que raconte Daernil le Barde est celle d'un Roi qui a perdu la vie au cours d'une bataille contre un usurpateur, en sauvant son fils. Le tuteur du fils est en prise avec un dilemme : doit-il faire en sorte que le fils devienne roi en chassant l'usurpateur ou doit-il considérer que sa vie est maintenant celle d'un pêcheur ? Pêcheurs dont il a rejoint les rangs en se sauvant voici une dizaine d'années...

L'ode de Daernil le Barde n'a pas de fin. Pas encore... Quoi que les Barbares du nord qui entrent dans l'auberge, à la fin du couplet, pourraient ponctuer le chant d'un poing final. Mais heureusement, les Pjs sont là...

UNE RENCONTRE MUSCLÉE

Dorn Sigurd n'est pas homme à laisser derrière lui un affront. Surtout si de cet affront dépend son pouvoir. Car s'il parvint à tuer Beorngard et vit fuir l'enfant dont il aurait pu sans crainte faire croire à la mort, il ne trouva nulle trace de la relique qui rend un chef légitime et donne le droit à gouverner ! C'est pour cette raison qu'il lança ses chiens de guerre aux trousses de l'enfant et surtout de la relique. Dans son esprit quelque peu rendu fou, l'enfant et la relique ne font qu'un. Il est convaincu que Beorngard lui a remis la relique en fuyant. Et il la veut.

Pendant de nombreuses années, les nordiques parcoururent la terre afin de les retrouver.

Et ils crurent en avoir fini quand ils connurent l'existence d'un enfant nommé Odd, surveillé de près par un tuteur taciturne et vindicatif, dans un village de pêcheur.

La ruse des hommes du nord est particulièrement fine et relève de plusieurs siècles de préparation. L'attaque consistera à envoyer (selon la puissance des pjs) cinq hommes derrière l'auberge pour coincer tout ce qui en sort, cinq hommes resteront devant pour la même raison et cinq entreront pour forcer ce qu'il y a dedans à sortir. Le tout avec moult cris, hurelements et injonctions en diverses langues dont la connaissance n'est pas utile pour en comprendre le sens profond.

Cette attaque a bien sûr une parade qui, elle aussi, relève de plusieurs siècles de préparation

: Daernil se précipitera sur la table des Pjs, la tiendra à bout de bras en s'en servant comme d'un bouclier repoussera les premiers assauts avant de succomber dans les bras d'un pjs.

En mourrant, il confiera la garde d'Odd à ce même Pjs en ayant pour dernier mot : "la chanson d'Odd".

Sur ces mots, le chef des hommes du Nord lancera son cri de guerre : "Tuez ces chiens".

LES PIEDS DANS LA... VENTURE.

Les Pjs devront sans trop de soucis (au meneur de voir) mettre à mal les assaillants (notez que l'importance de la mission peut pousser Sigurd à envoyer ses meilleurs hommes. Or pour l'instant, il ne s'agissait que de vérifier des rumeurs concernant la présence d'un enfant et d'un pêcheur taciturne). Ils se retrouveront avec un enfant sur les bras et tout un tas de problème... Car il faut faire vite, de loin un Pj verra déjà les renforts nordiques arriver (à un rythme tout à fait normal, ils ne savent pas qu'il y a eu un combat tant que personne n'a donné l'alerte).

QUE FAIRE :

ou un Pj s'est vu confier la tâche de s'occuper de l'enfant. Il a à sa disposition les témoignages des pêcheurs, de l'aubergiste, l'ode et l'enfant lui-même pour l'amener à comprendre que le destin de l'enfant n'est sans doute pas de terminer sur les routes ou dans un village de pêcheurs ou encore de rejoindre un culte divers pour peu que le Pj soit représentant d'un ordre.

ou un prisonnier pourra raconter sa vie, son œuvre pour peu que l'on soit gentil (ou très méchant) ou qu'on abrège ses souffrances.

Les Pjs devraient assez rapidement comprendre la situation et s'imposera alors un choix :

Soit, ils aident le jeune Odd à éliminer l'usurpateur, soit les Pjs prennent une autre voie.

MORT AU TYRAN

Le moyen le plus simple pour faire tomber le tyran est de réunir autour d'Odd les partisans de son père. Tous les mécontents suivront. Les méthodes sont à la discrétion des joueurs mais il faut prévoir un certain nombre d'attentats terroristes qui iront de l'attaque d'une patrouille au pillage de la caravane. L'hiver étant rude dans ces régions, le pillage systématique des caravanes de ravitaillement est une option qui affaiblira la population et en aucun cas le pou-

voir de Sigurd. Par contre, il divisera la population en deux groupes : les premiers pensent que Sigurd doit éliminer les pillards tandis que le second groupe rejoindra les partisans d'Odd.

Ensuite, il conviendra aux Pjs d'infiltrer les différentes échelles du pouvoir (espions ou autres) de manière à se protéger et préparer des offensives. C'est grâce aux renseignements ainsi obtenus que les Pjs apprendront une information capitale : Sigurd est sur le point de retrouver la relique. Cette dernière, rappelons-le, légitimerait son ascension au trône.

Cette relique, apprendront les Pjs après moult péripéties, est en route pour le château de Sigurd. En effet, certains hommes de mains envoyés à la recherche d'Odd sont parvenus à retrouver la relique et à la dérober chez son nouveau propriétaire.

CA SE COMPLIQUE MAIS ÇA SE TERMINE.

Menés par Th'arn, les hommes de Sigurd naviguent rapidement en direction des côtes à bord de leur drakkar. Il va sans dire que les Pjs vont certainement les intercepter avant qu'il n'arrive à bon port (sans quoi les forces en présence interdiraient aux Pjs de mettre la main sur la relique). La bataille qui se prépare aura donc lieu en pleine mer : d'un côté des nordiques aux pieds marins, de l'autre, les Pjs et leur éventuels alliés.

Th'arn ne recherchera pas l'affrontement. Il tentera de distancer au maximum le navire des Pjs. Il souhaite surtout mettre énormément de kilomètres entre le sorcier à qui il a dérobé la relique et lui. Effectivement, voyant sa fin proche, le père d'Odd a remis la statuette (qu'il possédait bien) à son ami Uthan, un sorcier. Lequel conserva la relique pour le compte du clan dans la plus pure tradition nordique.

Et c'est ce même Uthan qui a lancé aux troupes de Th'arn ses monstres marins. Aussi, quand les Pjs s'en seront emparés après avoir malmené Th'arn il risque fort d'être surpris quand ces mêmes monstres viendront récupérer la statuette.

En ce qui concerne Th'arn, il semblera craindre ce qui risque de venir (les monstres) que les Pjs. En résumé, il sera effrayé tant que le bateau n'avancera pas et mette en garde les Pjs contre l'esprit des mers qui le traque... Th'arn a déjà eu un aperçu de la puissance d'Uthan au moment du vol. A vous d'imaginer des histoires horribles...

UTHAN

Le sorcier est un homme avisé aussi, quand il comprendra que la statuette a changé de main,

il entrera en contact avec les Pjs (via un monstre) pour leur imposer un ultimatum : soit ils rendent la statuette, soit ils périssent.

Deux options s'offrent aux joueurs. Une négociation à coup d'épée provoquera la mort d'une des deux parties. Une bonne discussion permettra de déterminer que les deux parties œuvrent pour la même cause et sont vouées à devenir alliées.

Quoi qu'il en soit, si les Pjs font un peu attention, tout devrait se terminer derrière un banquet avec un nouveau roi pas plus haut que trois pommes. Bien entendu ce dernier aura besoin de conseillers car déjà son pouvoir semble remis en cause... " Mais ceci est une autre histoire. "



www.legendes.com

BON DE COMMANDE

Imprimez et remplissez ce formulaire
puis retournez-le accompagné du règlement à l'ordre d'Elixir à
ELIXIR - L&O
BÂT B4 - Les Millepertuis
91940 Les Ulis.

Nom/Prénom :
Adresse :
.....
.....
Code Postal :
Ville :
Téléphone :
Fax :
Email :
URL :

COMMANDE :

Oui, je souhaite recevoir les ARCHIVES L&O 1996/97 et 1998/2000 sur CD-Rom

Quantité : _____ x 200 frs = _____ Montant Total A : _____ Frs TTC

Ci-joint mon règlement de _____ frs ttc
(écrire en toutes lettres) : _____ Frs

Consultez le contenu des Archives sur le site Légendes & Oracle : <http://www.legendes.com>

Je souhaite recevoir une facture acquittée.

FAIT A :

LE :

SIGNATURE :