

UN APPEL À L'AIDE

Le témoignage suivant, une lettre sans doute destinée à un infortuné parent, fut livré à la Grande Bibliothèque par le célèbre érudit explorateur Coram Grand'Racine. Pendant son séjour dans les terres sauvages non loin de la cité de Jerris, Coram chassait le pigeon pour son repas du soir lorsqu'il tua par inadvertance un oiseau messenger portant le récit ci-dessous. Il n'avait aucun moyen de savoir où pouvait se situer le territoire du clan sylphelin Moshre, ou si ce clan existait toujours. Coram prit donc la décision de remettre le message aux archives de la Grande Bibliothèque. Qu'il serve d'avertissement aux voyageurs qui s'aventurent dans les contrées sauvages de Barsaive : partout, le danger rôde et peut engloutir même les plus aguerris !

• **Furlan Solus, apprenti scribe de la Grande Bibliothèque de Throal** •



À l'intention du Clan Moshre et de mes chers parents,

Je ne sais comment entamer l'écriture de cette lettre, car je suis en grand danger. En ce moment même, ma demeure et vous-mêmes me manquez plus que toutes les fois où mes voyages m'emmenaient loin de vous... Mais aujourd'hui, je crains de ne pouvoir vous revoir. Je prie pour que ce message vous parvienne à temps et que vous me veniez en aide ; dans le cas contraire, je prie pour que le clan venge ma mort. Pendant cinq ans, j'ai parcouru en long, en large et en travers les terres de Barsaive et j'ai surmonté de nombreux périls, des bêtes sauvages et féroces jusqu'aux Horreurs les plus répugnantes. Mais le danger n'a jamais été aussi proche.

L'odeur ici est insoutenable. Elle ressemble à celle du krillra que Klok et moi avons abattu, une odeur qui vous prend et vous serre la gorge, tel le bouchon qui obstrue le goulot d'une outre. J'ai défié courageusement cette créature alors qu'elle tournait autour de nous ; son cri perçant et grinçant vrillait mes tympanes. Il plongea alors droit sur moi. Je pris mon envol aussi vite que possible pour me mettre hors de portée de ses attaques. Le krillra me pourchassa si longtemps que j'étais sur le point de perdre connaissance, au bord de l'épuisement ; mais je continuai de plonger, virevolter, prendre de l'altitude pour plonger à nouveau et me rapprocher le plus possible de son immonde gueule. Tandis que je battais des ailes près de ses horribles yeux pour détourner son attention de mes compagnons en contrebas, mon bon ami Klok l'ork transperça la panse du monstre de son épée. L'odeur d'entrailles me souleva violemment le cœur et je tombai tout à coup comme une pierre ; par chance, Klok est un ork dont les mains sont devenues très agiles au contact des armes, et il parvint à me rattraper au dernier moment.

Je divague, je le sais, mais je dois tenir bon. Je n'ai plus beaucoup de temps pour écrire mon histoire. Le manque de nourriture a un peu perturbé mes pensées... Il est difficile de rester concentrer sur ma tâche ; la puanteur de la prison dans laquelle je me morfonds n'arrange rien. Comme il est compliqué d'essayer de rassembler ses esprits lorsque vous respirez un air aussi tenace et répugnant que celui dégagé par la piste vaseuse d'un globberog !

L'attaque du krillra survint après une journée de dur labeur et d'épreuves exténuantes et d'après nos souvenirs, nous n'avions pas vécu une telle journée depuis bien longtemps. Est-ce pourquoi nous nous sommes aussi profondément assoupis, émettant maints ronflements ? Si la chance avait été de notre côté cette nuit-là, nous n'aurions pas eu à payer ce terrible manque de vigilance. Mais la chance est rarement du côté des aventuriers à Barsaive. Nous pensions tous connaître cette leçon, mais nous avons tort.

Un son de tissu froissé près de moi me réveilla en sursaut, et des mains rugueuses agrippèrent mes poignets pour les menotter de métal froid. La maigre lumière projetée par notre feu couvert n'était pas suffisante : j'apercevais seulement quelques vagues silhouettes vêtues de robes sombres se pencher au-dessus de mes compagnons toujours profondément endormis. Je poussai un cri, mais il était déjà trop tard : même si nous nous débattîmes en y mettant toute la force de nos âmes, les chaînes qui nous maintenaient prisonniers ne lâchèrent pas. Legros, notre sorcier (de son vrai nom Forso, mais aucun d'entre nous ne l'a jamais appelé ainsi) nous signala que les chaînes étaient enchantées. Nos agresseurs demeurèrent silencieux, leurs formes dissimulées sous leurs amples robes. Ils ne parlaient pas, ni ne retiraient leur capuche. Je ne pouvais même être sûr qu'il y avait des visages sous les plis de leurs sombres vêtements. Une fois menottés, ils nous forcèrent à nous lever. Nous nous mîmes en marche ; ceux vêtus de robes marchaient sans hésitation, comme s'ils pou-

vaient voir dans le noir.

Lorsque les premiers rayons du soleil apparurent, je constatai que nous avions marché plein est, vers la mer d'Aras. Nos garde-chiourmes, agacés, nous donnaient des petits coups de bâton vigoureux lorsque nous trébuchions. Les oiseaux de mer m'incitaient à les rejoindre, mais il m'était impossible d'abandonner mes compagnons à leur sort. Les créatures emmitouflées nous surveillaient avec attention, les ténèbres contenues sous leur capuche ne cessant jamais de nous observer.

Aucune nourriture, aucune eau ne nous fut donnée pendant deux jours. Tout comme nos détenteurs, le soleil restait vigilant et sa chaleur ne nous laissait aucun moment de répit. Le nez du pauvre Klok ressemblait à une tomate trop mûre. Il se mettait à chanter de temps à autre pour tenter de soulager notre peine. Au milieu de la deuxième journée de marche, il n'eut plus la force de continuer... et nous sûmes apprécier cette chance.

Enfin, nos gardiens emmitouflés s'arrêtèrent à l'orée d'une clairière abritée près de la côte. Là, nous vîmes une sorte de maison à moitié ensevelie, de deux mètres de haut environ. Nos géôliers nous menèrent à l'intérieur et nous descendîmes une volée de marches, réalisant que l'habitation avait en partie dû être creusée à même la roche. L'intérieur était suffisamment spacieux pour abriter des humains. Un labyrinthe de tunnels débouchait sur la pièce principale ; ils étaient si nombreux et partaient dans tant de directions que le simple fait de regarder ces sombres cavités s'enfoncer dans la noirceur du sous-sol me donnait le tournis.

Soudain, l'idée de finir enseveli sous la terre et la roche me parut un destin pire que la mort elle-même. Je fus pris de panique et m'élançai vers l'escalier, ou du moins, j'essayai. Le poids des chaînes me rappela mon triste sort : avec des anneaux métalliques attachés aux poignets et aux chevilles, je ne pouvais voler suffisamment vite pour échapper à la vigilance de nos mystérieux ravisseurs. Les monstres encapuchonnés m'attrapèrent et me tranchèrent les ailes...

Je suis maintenant enfermé dans leur donjon. Pris au piège. Ces démons à capuche nous ont révélé beaucoup de choses depuis notre arrivée dans leur tanière. L'un après l'autre, ils ont emporté mes amis. Mon âme saigne alors que leurs cris d'agonie continuent de me hanter. Mais malgré toutes les souffrances qui leur furent infligées, aucun n'aurait soumis sa volonté à l'Horreur faite dieu que vénéraient ces démons. Et mes malheureux compagnons payèrent cet affront de leur vie. Chaque cri parvenu jusqu'à mes oreilles transperça mon âme, telle la pointe d'une épée, et affermit mon désir de vengeance.

Lorsque vint mon tour, je racontai aux encapuchonnés que j'avais besoin de temps pour mettre de l'ordre dans mes idées. Cette prise de parole ne m'apporta que des ennuis : ils retirèrent leur capuche et se mirent à me sourire. Je fus presque paralysé de surprise lorsque je pus observer leurs visages : ils ne ressemblaient pas à de monstrueuses créatures ou à des Horreurs, c'étaient des donneurs-de-noms à l'allure tout à fait ordinaire. Le visage de l'un d'entre eux était même couvert d'un tatouage qui n'avait d'autre objectif que de satisfaire sa vanité ; je le sais, car j'en ai vu des vaniteux imbéciles se faire marquer de la sorte derrière les étals de Grand-Foire ! Le tatoué me parla d'un être que lui et ses acolytes nommaient le « Créateur suprême », ses cheveux blancs et fins s'agitant tel un jeune sylphelin qui tente de prendre son premier envol. En d'autres circonstances, j'aurais considéré cet homme comme un grand-père bienveillant en train de raconter une histoire auprès de la cheminée.

Mais malgré leur allure ordinaire, ces êtres malfaisants sont comme les pétales d'une fleur sur le point de s'épanouir. Le « Créateur suprême » qu'ils servent est l'Horreur que l'on nomme Ristul, et ils croient qu'elle est venue pour les libérer de leurs fardeaux. Les libérer, elle le fera, en les enterrant six pieds sous terre, si vous voulez mon avis.

J'ai presque perdu l'espoir de m'évader, à moins que ce message ne vous parvienne à temps. Mais je ne céderai pas. Je ne sais pas précisément où je suis, mais je sais que la côte de la mer d'Aras est proche et que la région est presque entièrement dépourvue de présence animale. Les terres environnantes sont si arides qu'il m'est impossible d'invoquer l'aide des créatures les plus généreuses de Barsaive, excepté ce pigeon esseulé qui vous fera parvenir cette lettre. Puisse-t-il arriver au plus vite ! Klok m'a autrefois raconté qu'un pigeon était capable de parcourir la moitié de Barsaive en volant pendant deux jours. Traitez cet oiseau comme il se doit, car le pauvre sera presque mort d'épuisement si vous parvenez à lire ce message.

J'aimerais pouvoir être à la hauteur du courage et de l'endurance dont fait preuve ce pigeon ; il faut que je tienne bon jusque votre venue.

« Des arbres de Moshre la féconde,
Toujours mon cœur sera épris.
Malgré tout ce que j'ai vu du monde,
Et malgré tout ce que j'ai appris. »

Puissent vos ailes rester toujours au sec !

Aile Rouge

IDÉES D'AVENTURES

L'auteur de cette lettre, ainsi que ses compagnons, ont eu la malchance de rencontrer les Ristulars, le culte de donneurs-de-noms dévoué à l'Horreur connue sous le nom de Ristul (cf. p.493 du Recueil du maître de jeu). Les Ristulars sont des donneurs-de-noms entièrement et définitivement corrompus par Ristul. Ils servent par conséquent les desseins de l'Horreur, à savoir la corruption de toute chose et de toute éternité. Les Ristulars peuvent être de n'importe quelle race, Discipline ou Cercle. Même si l'ensemble des Ristulars n'est pas constitué d'adeptes, beaucoup d'entre eux suivent les Disciplines de magiciens.

Il est possible de rencontrer les Ristulars dans des régions où l'espace astral est Souillé ou Corrompu, telles que les Mauvaises terres, la Désolation et les ruines de Parlainth, mais on peut également les trouver dans pratiquement n'importe quelle région de Barsaive. Leurs objectifs sont nombreux et variés, inspirés par l'unique désir de servir l'Horreur qui les dirige. Même s'ils constituent une des facettes essentielles de l'Horreur Ristul, les Ristulars ne possèdent aucune marque ou preuve flagrante de leur corruption. Même leurs trames astrales dissimulent leur nature corrompue ; un personnage peut uniquement détecter la présence de l'Horreur dans la trame d'un Ristular s'il parvient à percevoir la marque d'Horreur de Ristul (cf. p.445 du Recueil du maître de jeu).

Les Ristulars agissent souvent en groupes restreints, comme la plupart des cultes voués aux Horreurs. Ces groupes sont généralement indépendants les uns des autres, mais dans de rares cas, quelques-uns d'entre eux peuvent se réunir pour accomplir un objectif précis.

Le maître de jeu doit déterminer les objectifs particuliers des Ristulars décrits dans le récit ci-dessus, mais il peut également s'inspirer de l'un des scénarios [scenarii est la forme italienne ; elle s'écrit en italique et ne prend pas d'accent. J'ai choisi de corriger en utilisant la langue française, déformation professionnelle] suggérés ici-même. Le premier consiste pour les Ristulars à utiliser leurs victimes lors d'une sorte de rituel mené dans les abysses d'Aras Nehem. Situées le long de la côte de la mer d'Aras au sud-ouest d'Urupa, les abysses représentent une des manifestations connues et statiques de Ristul. Le rituel peut impliquer l'envoi de victimes à l'intérieur de l'espace astral par le biais du portail dimensionnel situé au centre des abysses. Ce rituel peut également être une forme de magie du sacrifice (cf. p.262 du Recueil du joueur). Sinon, les Ristulars peuvent également posséder une forteresse près de la mer d'Aras pour y emprisonner leurs victimes. Enfin, ils peuvent envisager le pillage et la destruction des villages proches de la mer d'Aras, ou peut-être des terres qui s'étendent au-delà de cette mer.

Les informations de jeu du Ristular données ici s'appliquent dans le cas d'un humain non-adepte. Lorsque vous introduirez les Ristulars dans vos aventures, utilisez ces informations de jeu comme des indications et modifiez-les en fonction de la race, de la Discipline et du Cercle des Ristulars que vous souhaitez confronter à vos personnages joueurs. Comme indiqué précédemment, beaucoup de Ristulars sont des adeptes magiciens, généralement du Troisième jusqu'au Dixième Cercle.

La totalité des Ristulars est liée à l'Horreur Ristul par le biais du pouvoir de Filament d'Horreur (cf. p.443 du Recueil du maître de jeu). Ristul peut, par conséquent, utiliser ses pouvoirs à travers eux [redondance]. Voilà pourquoi les pouvoirs de l'Horreur sont inclus dans les informations de jeu du Ristular type.

Ristular, humain non adepte

Ces membres de la société secrète vouant un culte à Ristul peuvent avoir n'importe quelle apparence et appartenir à toutes les couches de la société.

Attributs

DEX	5	FOR	5	CON	5
PER	5	VOL	6	CHA	6

Caractéristiques

Initiative	5	Déf. physique	7
Nombre d'actions	1	Déf. magique	6
Attaque	8	Déf. sociale	8
Dommages		Arm. physique	5
Épée large	10	Arm. mystique	2
Seuil de mort	31	Tests de récup.	2
Seuil Bles. Grav.	8	Équilibre	5
Seuil inconsc.	22		
Dep. course	40	Dep. combat	20

Karma

Nombre de points	40*	Niveau de karma	18
-------------------------	-----	------------------------	----

* Les points de Karma et les pouvoirs indiqués sont ceux de Ristul elle-même. Seul un Ristular à la fois peut utiliser ces pou-

voirs lors d'un round. Les points de Karma peuvent être utilisés pour tout type d'actions.

Compétences

Artisanales & artistiques : Aucun art

Connaissances : Histoire du kaer (2/7)

Générales : Artisanat (2/7) (ex : couture, culture, élevage...)

Armes de mêlée (3/8)

Pouvoirs

Corruption de Karma (4/29), Filament d'Horreur (4/24) (voir Recueil du maître de jeu p.495), Lien de Karma (4/24), Marque d'Horreur (4/24).

Équipement, trésor

Épée large, armure de cuir bouilli, vêtement de voyageur ou d'artisan.

Bourse avec 15 pièces d'argent.

Points de légende

200

Adaptation ED3

Mouvement 18, Niveau de danger 2C3

Cette aide de jeu utilise des marques déposées et/ou des droits d'auteurs qui sont la propriété de Black Book Editions et de Redbrick Limited/Fasa corporation comme l'y autorisent les conditions d'utilisation de Black Book Editions. Cette aide de jeu n'est pas publiée par Black Book Editions ou Redbrick Limited/Fasa corporation et n'a pas reçu son aval ni une quelconque approbation de sa part. Pour de plus amples informations sur Black Book Editions, consultez www.black-book-editions.fr.

D'après le récit pour Earthdawn intitulé *A Plea For Help*, publié dans les Legends of earthdawn, vol.1 : The Book of Exploration (FASA 6110), avec l'aimable autorisation de Black Book Editions.

Traduction : Jean-Cyril « Jean VI » Amiot

Relectures : Clément "le nain" Moulin, Arnaud « Mahar » Métais

Maquette : Jean-Cyril « Jean VI » Amiot

www.shadowforums.com