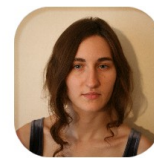


**Ebene, Floriane ZOLLI**

[Site Web](#)

[Blog et contact](#)

[LinkedIn](#) – [Facebook](#)



## Portfolio Neverwinter Nights

Neverwinter Nights est un jeu vidéo créé par Bioware et édité par Infogrames sous la marque Atari en 2002. Il est présenté comme un jeu de rôle se déroulant dans l'univers des Royaumes Oubliés, et utilisant les règles de Donjons & Dragons. Il est complété d'un logiciel éditeur de mondes, l'Aurora Toolset, permettant de créer ses propres parties. Il est ensuite possible de les jouer en solitaire ou en ligne, chaque partie pouvant accueillir jusqu'à 64 personnes. Deux clients sont alors disponibles, celui du joueur et celui du maître du donjon. Ce dernier n'est accessible que sous certaines conditions et dispose d'outils utiles pour mener un scénario de jeu de rôle, à la manière d'une partie sur table.

Les joueurs ont rapidement trouvé le moyen de faire de ces parties des mondes persistants. Des communautés réunies par "modules" sont alors nées, différents systèmes de gestion des joueurs et d'autres univers que ceux des Royaumes oubliés ont vu le jour. Les deux extensions sorties plus tard ("Shadows of Undrentide" et "Hordes of the Underdark") ainsi que le contenu créé par les joueurs sous forme de "hak paks" ont démultiplié les possibilités de l'éditeur Aurora sous forme de tiles, ressources placables, effets visuels, scripts, sons, avatars et créatures. La conception des modules et leur exploitation aura finalement contribué à créer différents profils dans la communauté des créateurs de modules - mappeur, scripteur, maître de donjon, modérateur, hébergeur..- et l'on retrouve parfois dans l'industrie du jeu vidéo certains de ces joueurs spécialisés.

La plupart des modules décrits ici ainsi que leurs hak paks et la version de la mise à jour nécessaire sont disponibles sur demande. La visite de ces modules nécessite le jeu Neverwinter Nights et ses deux extensions, mis à jour en v.1.64.

### Sommaire :

p.2 – p.5 : Aeterna

*p.2 : Mode de jeu, univers.*

*p.3 : Mort et réincarnation, bestiaire, matériaux et artisanat.*

*p.4 et 5 : Description des Lieux*

p.6 : Mane, Thecel, Pharès..

*Mode de jeu, univers, description des lieux.*

p.6 : Maniac Mansion

p.7 : Annexes – Textes d'ambiance pour Aeterna.

*Récit d'une arrivée en jeu, Recettes culinaires pour créatures Communes.*

p.9 – p.12 : Annexes – Textes d'ambiance pour Mane, Thecel, Pharès..

*p.9 : Le clan des Triche-veuves.*

*p.10 : Le Roy pour le Droit, Campagne du Nécromancien.*

*p.11 : Campagne du Nécromancien.*

*p.12 : Campagne des Bas-Fonds.*



*Salle de portails dimensionnels.*

## Aeterna



### Mode de jeu :

L'univers d'Aeterna est inspiré de la bande dessinée de Mills et Ledroit « Requiem, Chevalier vampire ». Aeterna était un module d'intrigues sociales et d'exploration. Quinze à vingt joueurs se retrouvaient une fois par semaine sur le module avec une proportion d'un maître de donjon pour trois. Les classes et les races de Donjons & Dragons étaient remplacées par un système de castes sociales. Les personnages des joueurs étaient les créatures les plus puissantes de ce monde, l'expérience des nouveaux joueurs montant directement au niveau maximal du jeu, ce qui permettait de concentrer les séances de jeu sur d'autres objectifs. Tous les personnages joueurs disposaient d'un sort unique, transmissible par vampirisme, l'objectif étant de voler ceux des autres. Le système d'artisanat permettait de combiner ensemble n'importe quels objets pour l'adapter à ses besoins. Il était demandé aux joueurs, dans l'idée de préserver une certaine esthétique sur le module, d'utiliser pour leurs personnages des teintes noires, blanches, grises ou rouges seulement. Dans la même optique, l'ensemble des extérieurs d'Aeterna étaient plutôt teintés de rouge la nuit, et inondés de lumière blanche le jour. Enfin, tous les joueurs disposaient de la possibilité d'endosser le rôle de maître du donjon afin de créer des scénarii.

### Univers :

Aeterna est un petit planétoïde dérivant dans l'espace, au milieu d'autres débris. Il s'agit, concrètement, d'un lieu infernal dans lequel les âmes de certains mortels viennent se réincarner. Suivant la teneur des méfaits accomplis dans sa vie passée, une nouvelle âme prendra l'apparence d'un larbin pataud, d'un cadavre en décomposition, d'une gargouille, ou comme tous les personnages joueurs, d'un vampire, l'élite de ce monde. C'est un endroit très hostile où la lumière du jour brûle sur place les créatures qui s'y laissent prendre, et est annoncée par toutes les cloches de la ville qui couvre presque entièrement la surface de ce petit monde. La nuit, les vampires partent explorer dans leurs navires volants les épaves de planètes dévastées qui gravitent assez près d'eux. Une certaine quantité de ces terres instables autrefois civilisées ont la particularité d'apparaître et de disparaître sans prévenir, et chaque exploration est donc une course contre la montre à la recherche de richesses qui permettront aux heureux dépositaires d'accroître leur pouvoir. Aeterna est gouvernée par les dix plus puissants vampires qui soient : les Chevaliers Funestes. L'objectif de tout un chacun est bien évidemment de prendre leur place. Les habitants sont également soumis à la vénération d'un Culte opaque et plutôt suspect.



*Derrière le Temple Funeste, Sopor – quartier encore relativement calme de Raclures.*

#### La mort et la réincarnation :

En général l'arrivée d'une créature sur Aeterna se fait en sortant – péniblement – de la terre. On parle donc “d'exhumation”. Lorsqu'on contraire un personnage meurt, on dit qu'il expire. En réalité il retourne alors dans son univers d'origine pour s'y réincarner, sans souvenirs de son passage sur Aeterna. S'il a été assez mauvais pendant cette autre vie, il se peut qu'il revienne sur Aeterna après sa mort suivante. Le personnage aura cependant changé de nom, de souvenirs et d'apparence, bien qu'il garde à peu près le même caractère.

Une autre sorte de mort est la mort par jeunesse.. Sur Aeterna, on s'exhume vieux et on jeunit au fur et à mesure que le temps s'écoule. On revient au bout d'un certain temps au stade infantile, puis au stade fœtal. Et puis on disparaît pour retourner se réincarner. Le temps est d'ailleurs compté à l'envers par certaines personnes. "Hier" se dit "demain" et "demain" se dit "hier". "Il y a un mois" se dit "dans un mois", et vice versa.

#### Le bestiaire :

Les Larves sont la population la plus importante numériquement sur Aeterna. Ce sont des créatures lentes d'esprit, la lie de ce monde. Elles sont considérées par les vampires comme des outres de sang, au demeurant d'assez mauvaise qualité. Ce sont des “Communs” tout comme les Raclures, qui sont humanoïdes et repoussant. En décomposition, leur odeur les précède. Plus intelligents que leurs comparses Larves, ils savent s'organiser pour survivre, trafiquer des reliques et parfois même tendre des embûches aux vampires.

Les prêtres aux ordres du Culte des Innommables sont des créatures à part entière, qu'on nomme “Inquisiteurs”. Les Communs leurs vouent une ferveur aveugle. Le reste des créatures d'Aeterna les considèrent plus par crainte que par idolâtrie.

S'ils ne sont pas ignorés, les Crochemards sont traités avec une certaine déférence par les Larves et Raclures. Ils sont proches des vampires, mais de rang inférieur. Ils se nourrissent donc de sang, parfois celui de leurs congénères. Les plus évolués d'entre eux sont appelés Crochemorts et servent les créatures de rang plus élevé que sont les Vampires. Parmi ceux-ci se sont hissés les dirigeants de ce monde, le cercle des dix Chevaliers Funestes.

Les Furies, ou “Mémoires”, sont les réincarnations des victimes des vampires dans leurs précédentes vies. Elles reviennent les hanter dans leur cauchemars sous forme d'Ombres.. Si elles ne sont pas détruites autrement, ces émanations quittent leur existence sur Aeterna lorsque leur bourreau expire. C'est leur vœu le plus cher, puisque selon leurs croyances, elles peuvent enfin rejoindre une sorte d'Eden. Les Furies sont diaphanes, de peau blanche ou dorée, et ailées.

#### Matériaux et artisanat :

Outre le sol de terre, de boue, de glace ou de pierre qui fournit divers matériaux de construction et les arbres des marécages, on peut trouver sur Aeterna de nombreux matériaux dont il n'est pas aisé de distinguer la provenance. Si les créatures s'exhument en sortant du sol, les matériaux tels que les métaux, certains cuirs, le tissu et même quelques objets partiellement en état d'utilisation apparaissent exactement de la même manière. D'autres matériaux comme le cuir ou les os sont issus d'un traitement particulier qu'on aura fait subir aux créatures d'Aeterna. Enfin, il arrive que les exhumés ramènent avec eux quelques objets ayant trait à leur vie passée.

On apprend rapidement sur Aeterna que l'exhumation de certains objets est assez mal vue d'une partie de la population, ce qui en général fera le bonheur des trafiquants de reliques. Certaines créatures ont pour seule occupation d'enfourer des objets jugés interdits par les Chevaliers Funestes. D'autres ont l'habitude de repasser derrière pour les déterrer avant leur disparition, afin de les mettre sur le marché noir. Cette occupation n'est pas sans risque. Un autre trafic en abomination aux Chevaliers Funestes consiste à détrousser les Exhumés de leurs possessions avant qu'ils n'aient totalement émergés du sol, et de les expirer immédiatement après.

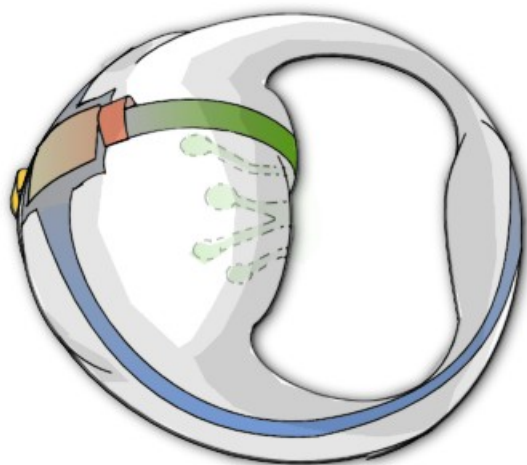
Les Exhumances récupérées légalement ou illégalement sur Aeterna appartiennent à deux catégories parfois indistinctes. Les objets, et les matériaux bruts. Ceux-là peuvent être maniés afin d'en faire des objets. Les objets peuvent être utilisés en l'état ou être rafistolés avec d'autres objets ou matériaux remaniés. On comprend aisément qu'avec de tels matériaux, le look des créatures d'Aeterna soit assez porté sur la dissymétrie..



*Fonds marins – Terre instable près d'Aeterna*

### Description des lieux :

Aeterna, un terrain stable, est donc un petit planétoïde troué qui aurait la forme d'un anneau un peu renflé d'un côté. Les rares endroits non construits sont des marécages et tout le reste est un réseau urbain étouffant et parfois complètement labyrinthique dans lequel il ne fait pas bon se perdre. Le ventre d'Aeterna est percé de galeries souterraines puantes qui sont le refuge de la population la plus misérable et la plus hargneuse qui soit, qu'on nomme les raclures. Les quartiers de la cité d'Aeterna portent des noms synonymes de désespoir, et l'ensemble est un piège au service du pouvoir en place. Aeterna est un monde très oppressant où les gens gardent un profil bas. Il n'y a que dans les intérieurs privés qu'on se permet d'allumer des lumières vives.



Le cœur de la ville se trouve du côté replet de l'anneau et sur sa surface extérieure. C'est une place nommée "Dubious" sur laquelle atterrissent et décollent les navires volants des vampires, deux allées perpendiculaires s'y croisent : l'une fait le tour de l'anneau sur son bord extérieur, l'autre enserre la section de l'anneau où se trouve Dubious (voir schéma ci dessus).

Cette dernière est coupée d'un côté de la place par le Sanctuaire Funeste, zone d'appartements privés des dix Chevaliers Funestes qui régissent la ville, et de l'autre par le Temple Funeste qui abrite le Culte des Innommables et leurs mystérieux serviteurs. Ces deux bâtiments représentent le pouvoir officiel d'Aeterna, chacun prétendant servir l'autre tout en conspirant pour sa suprématie. Dubious est l'endroit le plus sûr de la ville pour les autorités régnautes, et le plus dangereux d'après la sagesse populaire. Dans tous les cas, c'est sur ce lieu de passage obligé que se fait la démonstration du pouvoir.

Derrière le Temple Funeste se trouve Sopor, un quartier sale et miséreux plutôt réservé aux créatures communes que les vampires méprisent et dont ils se nourrissent. Du fait de sa proximité immédiate avec le Temple, Sopor est relativement calme et les vampires peuvent y circuler, même s'ils sont malvenus. En revanche, s'aventurer trop loin mène vers Xenophobia, l'arrière-cour de Sopor, que les vampires n'osent pas traverser. C'est le domaine des raclures qui ouvre également sur les souterrains d'Aeterna.



*Un intérieur de taverne de Raclures dans le quartier de Sopor, à la limite de Xenophobia.*

De l'autre côté de Xenophobia, et derrière le Sanctuaire Funeste se trouve Tragedy, le quartier exclusivement sous influence des Chevaliers Funestes et qui abrite donc les personnalités les plus en vues et les commerces les plus huppés d'Aeterna. Naturellement, il est exclu d'y voir traîner des créatures inférieures, l'endroit est propre et bien éclairé. Une sorte de no man's land couvert de barricades est établi entre Xenophobia et Tragedy, où l'on surprend parfois tout de même quelques échanges suspects.

D'une certaine façon, cette allée représente le climat politique et social d'Aeterna. Les personnages les plus élevés vivent dans un environnement lumineux, éclairé par la lumière de leur lieu de culte et par les flammes des résidences de ceux qui dirigent le monde. Ils sont surveillés, aucune zone d'ombre sur cette place. Ils ont, via leurs Navires volants, accès au ciel et aux richesses. Le Culte domine une partie de la population des Raclures, c'est pourquoi leur quartier proche du Temple est si calme. En s'éloignant vers Xenophobia, les Raclures prennent leur indépendance et s'enfoncent nombreux dans les souterrains, dans l'ombre. La frontière entre ce quartier et Tragedy symbolise à la fois le fossé existant entre ces deux espèces et leur proximité : les vampires utilisent les Raclures, et réciproquement. Le quartier de Tragedy, enfin, est sous la mainmise des Chevaliers Funestes : c'est à dire qu'ils contrôlent toute la richesse qui y transite et les personnages les plus importants de ce monde qui se doivent d'y établir leurs demeures.

De fait le Culte dispose du soutien de masses anarchiques et rebelles œuvrant dans l'ombre, et les Chevaliers Funestes ont l'appui des créatures puissantes, organisées et – du moins en apparence – dociles. Les vampires se montrent et les raclures se terrent. Les deux pouvoirs sont opposés, mais complémentaires. Ils président ensemble la destinée d'Aeterna, et maîtrisent sa population.

Si cette allée symbolique violemment contrastée permet toutes sortes de scénarios mouvementés, l'autre sert simplement de lieu d'échanges, de commerce, de repos et d'intrigues fines entre les personnages. On y trouve Complain, un quartier calme, très calme, où l'on assiste aux exécutions publiques des rebelles. En face de Complain de l'autre côté de la place se trouve Dédale, qui est plutôt riche et commerçant. On y achète des Reliques (le fruit des Explorations des vampires sur les terrains instables) et on s'y fait des relations dans les maisons de luxe tenues en partie par le Temple et le Sanctuaire des Chevaliers. Entre les deux est situé Bruise, majoritairement constitué des résidences des vampires et de tavernes sympathiques où l'on est servi par des sous-cratures très bavardes.

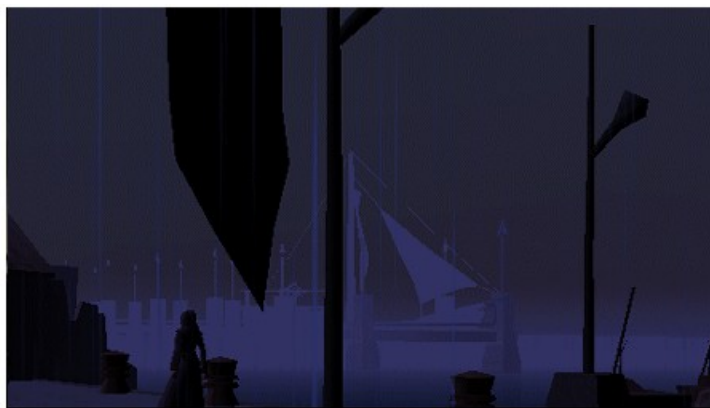


*L'une des tavernes du quartier de Complain, plutôt cossue et appréciée des vampires.*

Voilà donc un monde plutôt petit mais relativement varié et qui couvre la majorité des besoins des personnages citadins. Viennent ensuite les activités d'exploration, qui débute toujours par un embarquement sur les navires volants des vampires. On se rend ensuite sur des îles, donjons, terrains instables qui n'existent souvent que quelques temps – il faut alors se hâter d'en extraire les trésors. Cette idée de terrains stables - instables permettait aux joueurs d'arriver de façon cohérente directement sur le lieu de l'action, tout en laissant la possibilité de jouer les naufragés, et surtout de découvrir à chaque fois des paysages différents. C'est l'une des réponses que nous avons voulu apporter au principe de monde semi-persistant, le modèle persistant posant régulièrement quelques problèmes de renouveau et de temps d'expédition.

D'une manière générale, Aeterna est une réponse aux frustrations rencontrées sur les modules existants. C'est un système qui a bien fonctionné en vase clos. Néanmoins l'ouverture au monde n'aurait sûrement pas été bénéfique et le public est resté fort restreint : il fallait à la fois apprécier ce type d'univers, savoir animer un scénario, être bon joueur et fair play, être disponible régulièrement. L'une des caractéristiques des jeux que je réalise maintenant est souvent de tacher de proposer des expériences aussi ouvertes grâce à un gameplay progressivement plus adapté au grand public. C'est très visible avec la trilogie WIMD, qui est issue de ce module.

Mane, Thecel, Pharès..



*Vue des docks, en pleine nuit.*

### Mode de jeu :

Mane, Thecel, Pharès est une expérience antérieure à Aeterna. Il s'agit également d'un module sur lequel les rendez-vous entre joueurs étaient fixes et les parties suivies par un ou plusieurs maîtres du donjon. Les campagnes de jeu se déroulaient sous forme de chapitres, l'exploitation des lieux du jeu reflétant en général l'évolution des personnages – on aurait joué un noble dans les Hauts quartiers, un misérable dans les bas-fonds. Esthétiquement parlant les zones pauvres sont censées être les plus oppressantes. On découvre rapidement l'importance de la lumière en arrivant en ville, et tout est effectivement fait pour qu'on doive s'en rappeler à tout moment : la plupart des zones basses sont trop sombres pour être visitées sans bougies et la durée de vie de celles-ci est limitée dans le temps.



*Elrebril et deux gardes joueurs incinèrent un mort-vivant – campagne du Nécromancien.*

### Univers :

Le contexte de jeu est inspiré des Royaumes Oubliés. On retrouve donc la même pléiade de cultes, les mêmes races et les mêmes affrontements. L'histoire explique qu'un navire rempli de pirates et de criminels s'est échoué près d'une colonie troglodyte sur une île perdue. Des centaines d'années plus tard, une immense cité à étages, à moitié creusée dans la roche, domine un paysage encore sauvage que les citadins moins paysans que pêcheurs négligent de cultiver. La majorité de la population est pauvre, très pauvre, le Roy en place est un tyran inconscient de la fragilité de sa position et au sein de chacun des quartiers de la ville des clans très spécifiques se forment et se préparent à la révolte. *Consultez les Annexes pour retrouver les textes d'ambiances des campagnes jouées.*

### Description des lieux :

En dehors des deux quartiers des Docks et du Temple qui sont historiquement les premiers fondés par les pirates errants, la ville suit à la lettre le précepte suivant : la lumière appartient aux riches. Ainsi le nid d'aigle du dernier étage de la cité est-il occupé par la résidence Royale, les quartiers inférieurs agrémentés de parcs sont habités des Nobles et des représentants des cultes riches, l'étage couvert baigné dans la lumière de braseros constamment alimentés est celui des bourgeois, tandis que les gens du commun s'entassent dans une immense caverne obscure et triment pour le moindre bout de chandelle. Plus bas, dans un complexe de dédales presque oublié de tous, existe une colonie d'humains faméliques tellement diminués qu'ils sont inférieurs aux rats. Et plus bas encore, en Outreterre, les Elfes Noirs qui ignorent encore la présence d'une cité sur terre construisent un nouvel avant-poste..

Tous ces quartiers ne communiquent pas entre eux. Pour pouvoir passer à un quartier supérieur, on doit emprunter des escaliers gardés par la milice de la ville. Autant dire qu'un pauvre ne verra jamais de sa vie les quartiers des Nobles. Inversement, les miliciens des quartiers supérieurs n'ont aucun intérêt à descendre dans les bas-quartiers, et les personnages riches évitent les lieux de misère lorsqu'ils tiennent à la vie.

## Maniac Mansion



*L'entrée du manoir – atmosphère sombre et calme, à peine quelques grincement..*

Il s'agit d'un module fortement inspiré du jeu Lucasart "Maniac Mansion" pour une partie de jeu de rôle d'une soirée. Sans gameplay particulier, il s'agit plus d'une scène sur laquelle broderont les joueurs et les maîtres du donjon. Comme sur le jeu de base, le but est de libérer une amie sûrement enfermée quelque part dans la maison d'un savant fou. Les habitants de la maison se déplacent au gré des événements, et leur rencontre signifie le retrait immédiat du personnage du jeu. Les joueurs devront se retrouver dans des situations à la fois stressantes et burlesques, en cherchant à évoluer discrètement dans un environnement familier et hostile..

Le module est donc conçu de façon à représenter la demeure du savant, et toute sa famille. C'est une grande maison imposante plongée dans la nuit, perdue dans la campagne. Les arbres qui l'entourent sont tordus, le cimetière familial est étendu sur toute la propriété. Le puits dégage une odeur saumâtre. En cherchant bien, on pourra entendre les gémissements de l'amie enfermée dans la cave, via une aération. Au final, la sonnette de la porte est assez évidente, mais de nombreux éléments permettent d'imaginer des façons plus discrètes d'entrer et c'est en général l'option choisie par les joueurs.

L'intérieur est obscur, le rez-de chaussée est calme et classique au premier abord, mais quelques indices sur la nature des occupants sont disséminés un peu partout. Les choses deviennent évidentes lorsque les joueurs progressent jusqu'au garde-manger, attendant à la cuisine. En chemin, on pourra récolter divers objets et outils utiles pour se cacher, débloquent des portes, ouvrir les meubles, couvrir les grincements de l'escalier qu'on doit monter pour parvenir au premier étage..

.. Où l'on trouvera une grande salle à manger, un piano à cordes - et un chaton joueur - deux chambres et leurs salles d'eau, un bureau envahi de plantes agressives ainsi qu'une trappe permettant d'accéder au grenier. Il faudra naturellement fouiller chacune de ces pièces pendant que d'autres distrairont les occupants pour pouvoir avancer dans l'intrigue. Ce qui pourrait sembler relativement aisé si l'équipe en question était composée de gens tout à fait normaux.

Ce n'est pas le cas. Les joueurs peuvent dans une certaine mesure choisir entre différents personnages pré-conçus. Tous caricaturaux, ils disposent d'une certaine habileté dans leur domaine de prédilection mais aussi de tares plutôt gênantes lorsqu'il s'agit de rester calme et silencieux. Pour couronner le tout, certains caractères pourront rendre la coopération malaisée si ceux qui les interprètent estiment que c'est plus drôle ainsi.



*En cours de partie, les joueurs seront confrontés à quelques scènes choisies, comme celle de ce garde-manger..*

### Récit d'une arrivée en jeu

*Vous vous sentez tomber, perclus de douleurs, dans un fantasme étrange et cauchemardesque... Un violent choc vous projette dans une mare de boue, qui s'entrouvre, vous absorbe, vous malaxe, se referme sur vous, vous engloutis... Votre agonie dure des millénaires... La fange se solidifie autour de vous.. Vous commencez à creuser, de la terre s'insinue dans vos narines, des éclats de roche vous entaillent les joues, vos ongles se décollent, votre peau est à vif.. Vous sentez la résistance s'amoinrir sous vos coups de boutoir..*

*.. La roche terreuse s'entrouvre enfin, un air désagréable et acide emplit vos poumons... vous restez une éternité ainsi, à demi déterré, respirant par à-coups afin de ménager vos poumons meurtris.. Vous êtes sale.. Votre peau est pâle, visqueuse, déchiquetée...*

*Une ombre, puis deux, puis une infinité surgissent du néant.. Vous vous extirpez du sol..*

*Vous entendez des paroles dans votre esprit.. Des voix haineuses, rancunières.. Elles vous empêchent de réfléchir, elles vous expliquent.. elles vous racontent.. Elles disent... Elles parlent toutes en même temps... Une domine enfin.. Une voix connue..*

*" Mon bourreau.... Te voici enfin en enfer..*

*Nous avons décidé de former un comité d'accueil.. Tu nous reconnais ?...*

*Monstre !*

*Tu nous as torturés et assassinés lors de ta vie précédente... Tu es ici pour payer...*

*Nous sommes des émanations de tes victimes.. Les vampires de ton espèce nous appellent Mémoires... Nous ne cesserons jamais de te hanter.. "*

*Vous êtes mort. Vous êtes ici afin d'expier vos crimes.. Et ils sont grands. Du néant surgissent quelques souvenirs de votre vie passée... Vous vous souvenez de votre enveloppe charnelle... Pas grand chose à voir avec l'espèce de cadavre que vous habitez, et pourtant...*

*A présent vous vous trouvez dans une sorte de paysage morne et poussiéreux, baigné d'une obscurité malsaine d'où n'importe quoi pourrait surgir. Sans doute un n'importe quoi d'assez désagréable..*

### Recettes culinaires pour créatures Communes

*Les régimes alimentaires varient selon les races. Les Mémoires se nourrissent de plantes comestibles et d'eau de source, les Communs se nourrissent de chair putréfiée, entre autres, les Vampires se contentent de sang. La nourriture ne se doit cependant pas d'être fade et sans originalité. Un certain nombre de plantes des marécages peuvent venir parfumer les plats, ou améliorer l'ordinaire de chacun, et l'on trouve également matière à cuisiner parmi les rejets des exhumations.*

*Je vous propose d'élaborer rapidement quelques recettes fameuses !*

*Tambouille de Minuit :*

*La "Tambouille de Minuit" est le genre de repas que l'on sert à la Taverne de la Raclure Ivre, dans le quartier de Sopor.. Ça en dit déjà long, mais laissez moi poursuivre, vous vomirez après. Quoique... Finalement, peut être qu'il ne vaut mieux pas en parler aux vampires, ça les dégouterait des Raclures.. Après tout, ils se nourrissent indirectement de la même chose qu'eux...!*

*Racines de Mangouilles en sauce :*

*La Mangouille est une sorte d'arbuste reconnaissable à ses feuilles larges et plates, légèrement huileuses. Ses racines sont gonflées d'un lait plutôt jaunâtre et assez amer, gras et légèrement nauséabond. Elles trempent bien évidemment dans les eaux troubles des marécages, dont elles tirent une saveur particulière. La Mangouille est une plante extrêmement vivace, très encline à la prolifération. Lors de la récolte, méfiez-vous des claques molles et collantes qu'elles ont tendance à assener à leurs agresseurs.*

*La préparation des mangouilles en sauce est relativement simple. Placez les racines dans une cruche argileuse à haut col, de sorte que les vers blanchâtres qu'elles contiennent ne s'évadent pas pendant la cuisson, et faites cuire à feu doux pendant une diurne en ajoutant régulièrement de l'eau saumâtre. Il faut à tout prix éviter que les larves se dessèchent, c'est leur frétilant sous la dent qui donne tout son intérêt au plat. Si la cuisson est bonne, les Racines n'éclatent pas et tiennent donc les larves captives. Le lait s'exudera naturellement de la plante au fil du temps. Mélez-le avec une louche d'humeur de Raclure en fin de cuisson et rajoutez simplement quelques dés de chair de Larve macérés avant de servir. Bon appétit !*

**Sommaire :**

*p.9 : Le clan des Triche-veuves.*

*p.10 : Le Roy pour le Droit : Première annonce, seconde annonce, troisième annonce.*

*p.10 : Campagne du Nécromancien : Première partie, seconde partie, troisième partie.*

*p.11 : Campagne du Nécromancien : Quatrième partie, cinquième partie, sixième partie.*

*p.12 : Campagne des Bas-Fonds.*

**Le clan des Triche-veuves**

Voici le texte servant à illustrer pour les joueurs une rencontre avec l'un des clans des bas-quartiers, et qui par la même occasion donne un aperçu de l'ambiance de ceux-ci. Il existe à chaque étages de la ville plusieurs organisations qui interagissent les unes avec les autres. Naturellement les joueurs ont la possibilité d'en faire partie, ou d'aller à leur rencontre.

*Vous traversez la ruelle boueuse tant bien que mal, évitant avec peine les chariottes menées à vive allure et qui semblent fendre l'obscurité dans un vacarme de sabots de buffles et de cris des conducteurs... vous vous dirigez vers une petite placette mal éclairée où discutent quelques êtres misérables. Vous n'appréciez pas spécialement leur compagnie, mais vous pensez pouvoir souffler un peu sans risquer de vous faire écraser.. Vous songez qu'il serait agréable d'aller voir la lumière du jour sur les Docks, qui filtre à peine par les meurtrières des remparts de la ville... Cette architecture a bien sûr ses bons côtés, mais l'obscurité permanente qui règne sur les Bas quartiers tends à serrer le cœur des gueux... Vous pensez à la place du marché des quartiers bourgeois où vous êtes allés deux fois dans votre vie, pour quelques exécutions publiques importantes.. La foule était si dense qu'il vous fut impossible de distinguer quoi que ce soit pendant l'exécution, ni de comprendre vraiment de quoi il s'agissait.. Cependant vous pensez pouvoir vous rappeler toujours de l'ambiance lumineuse qui y régnait, des nombreux braseros et torches fournissant cette chaleureuse lumière brûlant paraît-il en toute saison... les bourgeois ont décidément du suif à dépenser... Vous en étiez là de vos réflexions, sentant venir l'humeur amère des jours-à-ennuis.... ce genre d'instinct ne trompe pas.. passant par réflexe la main à l'endroit où se trouve habituellement suspendue votre maigre bourse, vous ne sentez que les cordons sectionnés... Inutile de chercher dans la foule, qui commence d'ailleurs sérieusement à s'agiter.... Un proverbe des bas quartiers dit: "Si la place entière eud'volée, ya l'triche-veuve qu'y'est déjà parti'.."*



*La chambre d'un personnage joueur ..qui commençait à bien gagner sa vie.*

## Le Roy pour le Droit

Ces messages d'ambiance délivrés un à un durant la période de jeu servaient à donner une idée de la situation politique de la ville. Les premières campagnes n'auraient jamais pu mener à la rencontre du Roy, mais le cadre de jeu s'en trouvait renforcé, un peu plus pesant. Plus tard en revanche, les joueurs auraient dû évoluer dans les hautes sphères de la ville, sous un éclairage complètement différent. Une manière d'approfondir les personnages de la famille régnante.

Première annonce :

*Quelques affiches placardées dans les docks, et que les gardes n'osent déchirer..*

*"Citoyen ! Eul'Roy possède tout l'blé suffisant pour nourrir l'ville entière pendant cinque lunes, qu'est ce qu'en fait-il ?? Il se l'garde pour lui et ces vautours d'vermineux nobliards !! Porte l'arme au coté, citoyen, prépare l'montage au second, parc'qu'ty verra qu'la bourgeoisie manque pas non plus !! Citoyen, z'appellions à la révolte, l'bon Roy qui s'garde tout l'gratin z'allions lui planter la tête en haut d'la proue d'un navire marchand !! Dans six jours plus le nombre qu'on t'a murmuré, Citoyen, lève ton arme et monte avec nous, réclamer l'blé au bon Roy !!*

*Sang et cœur pour occire eul'tyran !!"*

Seconde annonce :

*A la date prévue, seul un noyau de révolutionnaires ont levé les armes. Ils n'ont pas réussi à monter plus haut que les quartiers bourgeois et leurs têtes sont exposées dans une vitrine gardée par deux gardes royaux sur la place du marché bourgeois. Lors de l'exécution le Roy qui était exceptionnellement présent à prononcé un discours dont l'essentiel peut être résumé en trois phrases: "L'ouverture d'une partie du grenier Royal fut prévue jusqu'à cette risible tentative de révolte. Nous ne pouvons désormais nous permettre de céder sous la menace de ces dissidents dont les plus lâches n'ont pas été débusqués. En conséquence, les greniers Royaux resteront clos jusqu'à ce qu'ils le décident."*

*Le Roy pour le Droit*

Troisième annonce :

*Un navire est enfin parvenu jusqu'à la ville. Les vivres ramenées ont aussitôt rejoint les greniers royaux et une partie à été redistribuée dans les quartiers bourgeois. Loué soit le bon Roy !!*

## Campagne du Nécromancien

L'un des scénario suivi par les joueurs fut présenté via ce texte. Les personnages étaient déjà bien intégrés dans la ville et trouvaient tous intérêt, pour une raison ou pour une autre, à ce qu'elle se porte bien. Si certains n'étaient pas du même bord, cette campagne allait les rapprocher et faire naître quelques vocations. Ces annonces étaient publiées l'une après l'autre, avant chaque début de partie.

Première partie :

*Vous êtes appuyé sur une grande bâtisse des bas quartiers et vous observez les gens passer, perplexe.. Deux.. trois..*

*C'est la quatrième fois que vous voyez passer ce curieux personnage, un jeune homme d'une vingtaine d'années, extrêmement pâle, le teint jaune, les yeux légèrement voilés... il sourit. Il sourit d'une manière étonnamment crispée, il sourit dans le vide. Sa démarche est un peu saccadée, rigide. Il transporte des sacs de farine à l'allée. Un jeune garçon lui tenait la main lors de son premier passage, il a effectué les autres seul.*

Seconde partie :

*Toute la ville est maintenant au courant, le chasseur de nécromancien Elrebril a identifié un mort-vivant à l'auberge du Porc Ruisselant des Docks. L'immondice à été brûlée dans le cimetière, et Elrebril recrute de plus belle pour débusquer le Nécromancien avant qu'il ne parvienne à la pleine maîtrise de ses pouvoirs. Elrebril se tient en permanence à la taverne de l'Orge Brulée dans l'attente de nouveaux volontaires.*

Troisième partie :

*Des affiches de la garde sont placardées dans toute la strate, qui décrivent les symptômes permettant de reconnaître les morts-vivants. Il est demandé de ramener les morts-vivants découverts "vivants" à la caserne des bas quartiers ou à celle des temples si possible. Les gens peuvent également alerter les gardes les plus proches, ou éventuellement tuer la créature s'il n'y a pas d'autre solution et l'emmenner dans le cimetière où elle sera prise en charge par un détachement de gardes.*

Quatrième partie :

*Deux autres créatures ont été découvertes, l'une errait dans les Docks et l'autre venait de se lever dans le cimetière. Les rumeurs enflent.. Il y avait peut être trois créatures. Ou quatre, mais les gardes ne veulent pas nous dire la vérité.*

*En recoupant les rumeurs, on en compte plutôt 5, voire 6 ou 7, parce qu'une créature à été aperçue dans la rue des trois cloches, et une autre simultanément, place des crochesfous. Le brouillard qui se lève n'augure rien de bon...*

*Dis donc, le type là bas marche bizarrement...*

*..J'ai l'impression qu'il règne une sale odeur chez Mathilde, son mari est bizarre de toute façon. Une odeur de cadavre, c'est sûrement lui le Nécromancien.*

*Pas possible, c'est l'Geonte. A force de tailler les morts il a des affinités avec...*

*... Dites, on parle d'un 12eme mort vivant place des Albumines..*

*J'ai quand même l'impression que le type là bas à une drôle d'allure..*

*- Ma maman elle à disparuuu !!!*

*- Du calme petit, comment ça elle a disparu ?!*

*- Elle est allée dans le cimetière pour mettre des fleurs sur la tombe à papa, et elle revient paaaaa !!!*

*- ....*

Cinquième partie :

*Les rues sont vides....*

*...Et silencieuses.*

*On entend quelques bruits de temps en temps, un volet qui grince, une voix au loin..*

*C'est sinistre.*

*Jamais les bas-quartiers n'ont été si effrayants.*

*La place du marché est vide, et noire.. noire. Aucune lumière, pas de bougie..*

*Les gens sont claquemurés chez eux. Les mendiants se sont réfugiés dans les tavernes. Les propriétaires n'ont pas eu le cœur de les repousser, certains dépensant même un peu de leurs maigres économies pour pouvoir rester.*

*On dit qu'il traîne des choses puantes dans les rues.*

*On dit qu'elles viennent du cimetière, qu'elles se lèvent seules et qu'elles errent ensuite dans les rues sombres..*

*On dit qu'elles ont déjà attaqué...*

*Une petite fille est morte, s'est relevée ensuite, chez la mère Ranille.. On a dû la brûler.*

*Les bas-quartiers attendent...*

*Les bas-quartiers ont peur.*

Sixième partie :

*Les grilles des quartiers supérieurs ont été fermées, les bourgeois sont effrayés...*

*Mais un mort s'est levé chez eux aussi, un enfant récemment tué à cause d'une mauvaise chute, on avait pas eu le temps de l'emmener au cimetière qu'il se levait déjà.. Et rapide, si rapide, il s'est emparé d'un candélabre, et a frappé sa mère, qui est également morte...*

*Des gardes sont intervenus et ont occis les deux morts, puis les ont brûlé dans l'arène. Déjà, on a monté de petits échafauds sur les places publiques, dans toutes les strates. le mal n'est pas réservé aux gueux, finalement...*

*Dans les bas quartiers patrouille le groupe d'Elrebril, une quinzaine de personnes en tout. Ils vont par 5, proches les uns des autres, et parcourent les rues armés de torches et d'alcool, pour exterminer les morts déjà levés.*

*On compte un groupe d'aventuriers, Elrebril, et quelques volontaires..*

*Les portes du cimetière ont été scellées, les morts sont trop nombreux à l'intérieur. Ils frappent l'enceinte, cela fait un boucan du diable.. Quelques gardes en renforcement restent à proximité pour sonner l'alerte au cas où ils trouveraient un moyen de passer...*

*Les gens se terrent chez eux, pas un seul ne sort, et la faim serre les ventres... Certains sont peut être morts à l'intérieur aussi...*

## Campagne des Bas-fonds

Sous les Bas-quartiers, bien en dessous des caves et trésors enfouis, en profondeur, scellés sous terre, se trouvent les Bas-fonds. Une sorte d'ancienne place-forte souterraine, protégée de l'extérieur, entourée de fossés remplis d'eau croupie, bardée de pièges. Il ne reste plus rien de cette construction, les fondations seules, quelques grilles et, au centre de la vaste pièce ainsi formée, des campements d'hommes habillés de peaux de rats. Enfermés là depuis quelques générations. Et sous cette première strate se terrent encore d'autres secrets, témoins d'une première civilisation totalement enfouie et ignorée de ceux qui se sont installés dans ses décombres, loin sur la surface.

*Un groupe d'environ dix personnes est autour d'un feu de camp, parmi les visages qui émergent de l'obscurité à la lumière d'une flamme vive, on distingue un garçon d'environ sept ans... Il a le visage sale et les ongles noirs, quelques estafilades au visage et de grands cernes sous les yeux... Vous approchez de ce groupe quand soudainement un des hommes présents se penche sur lui et le calotte d'un geste brusque :*

*"Crénom d'bon dieu, s'tu continue à fair' l'malin j'te jette à la Sifflante mon chtio gars !!!" Quelques éclats de rires parmi les Hommes encouragent l'enfant à rétorquer..*

*- T'façon c'est qu'des con'ries la Sifflante l'existe pas et pis t'façon tu l'fra jamais t'as trop b'soin d'moi pour t'faire ta besogne !  
- Parce que tu crois qu'on en parl'rait si ça existait pas ?... et où qu'tu crois qu'il a disparu Gulte l'mois dernier ?... Il est allé lui rendre visite j'te dis... Mais on va t'y laisser tu va voir par toi même chtiot gars, et j'tassure qu'si tu r'viens vivant t'restera sage longtemps !"*

*Et l'homme de conclure avec une bonne baffé accompagnée d'un rire tonitruant. Une autre voix dans l'ombre, un homme aux allures de fouine, prend alors la parole. "Il peut d'mander au vieux Gildas.....". Une ombre se meut dans l'obscurité, apparaît un vieillard très fripé qui s'approche du feu, hué par deux où trois hommes bien constitués. "Allez raconte lui pépé, on adore tous tes histoires....." Quelques rires méchants. Le même regarde pépé, les yeux agrandis par une peur vague. Celui-ci commence à parler d'une voix chevrotante et assourdie, les autres font silence pour l'écouter. On sent tout de même des rires narquois contenus dans l'atmosphère, puis une vague tension qui s'installe...*

*" T'sais gamin.. j'pas toujours été chenu comme dès maintenant... j'avions eu une belle jeunesse et d'la vigueur à r'vendre ya un temps..." Quelques rires moqueurs, une mauvaise blague qui ne perturbe pas le conteur. "... Et quand j'etions jeune, j'avions des amis forts et capables, y pouvaient t'trancher une canalisation avec la main p'tit tu sais... Et un jour, v'la qu'z'avions vu deux ombres s'emparer d'une fille du quartier des putes..." Il poursuit, une vague lueur dans les yeux : "C'était une p'tite jeune bien croquante, la plus mignonne de toutes en fait.. et v'la donc qu'on voit deux types l'emn'er de force par la Sifflante, c'te porte on l'appelait déjà comme ça à l'époque mais sans trop savoir pourquoi crénom..."*

*Il reprend sa respiration, les yeux brillants et l'allure d'un bonimenteur. "Et on y est allés.. on est allés a sa r'cherche tu vois, avec nos dagues et nos couteaux, on voulait la récupérer, fallait pas qu'ces types bizarres puissent la baiser et plus nous !!!" - on entend quelques rires feutrés, le vieil homme poursuit son histoire - " Ben tu sais c'qu'ya derrière la Sifflante chtiot gamin ?...;"*

*" Ya RIEN... Que d'ombre et du vide, l'silence de mort et les gouffres... y'a des vieilles ruines, toute une ville enfouie... On a cherché mais pas bien longtemps, on est descendu dans les étages de la cité sous terre, et on est arrivés près d'une vieille tour tout en bas..."*

*"L'était a moitié démolie comme tout l'reste, mais y'avait un passage et d'dans c'était différent , ça sentait la vieille cocotte parfumée, l'parfum des bibliothèques et c'ui des temples, tout ça mélangé.. 'pis surtout y'avait des bruits dedans, y'avait une bataille.... on a failli entrer, puis tous les bruits ont cessé les uns après les autres... z'étaient tous occis, j'te jure.... j'lai pas vu, parce que moi ch'ui resté derrière, mais l'gamin qui est entré pour voir il a poussé un hurlement et l'est jamais r'sorti... alors on a pris nos jambes à notre cou, et on est r'partis dans les échos, terrorisés.. la pire débandade qu'y'ait jamais eu, tout seuls dans l'noir et les pieds qui trébuchent autour des gouffres...."*

*" La ch'tite pute on l'a jamais r'vue pour sûr, et l'aute jeune voleur non plus.... s't'y vas, dis leur bonjour d'ma part gamin...."*