

Supplément

pour le scénario

Tueur blanc, cœur noir

I. Décours temporel possible des événements importants du scénario

- Cordi 9 Coroth :** Arrivée des PJs et du *Profès Maurelon* à Mour
Assassinat d'*Azalone* et mise en captivité de *Rashmazel*
- Madradi 10 Coroth :** Début de l'enquête pour les PJs et pour le *Profès Maurelon*
Début de la surveillance des PJs par le commando de gobelins
charbonniers
Rencontre avec *Ronaeld de Nivic*
Rencontre avec *Aguire Barthelmes*
- Tanidi 11 Coroth :** Attaque de l'atelier de *Ronaeld* par la *Secte de la Paix divine*
- Hedradi 12 Coroth :** Survol de Mour en ballon dirigeable
- Sauvadi 13 Coroth :** Découverte d'une 13^e victime
Attaque éventuelle de l'auberge par le commando de gobelins
charbonniers
- Chardi 14 Coroth :** Convocation des PJs devant le *Profès Maurelon*
- Belsadi 15 Coroth :** Assaut du temple Belsamite de Mour par la garde municipale et les PJs
Fuite de *Maurog*

II. Caractéristiques des personnages (par ordre alphabétique)

Aguire Barthelmes : Humain mâle, Roublard 5 ; FP 5 ; Humanoïde M (1,68 m) ; Age 47 ans ; DV 5d6+5 ; pv 27; Init +6 (Dex +2, Science de l'initiative +4) ; VD 10 m ; CA 13 (Dex +2, anneau de protection +1) ; Attaque +3 au corps à corps (épée courte de maître, 1d6), ou +8 à distance (Arme de prédilection, arbalète de poing de maître, carreaux de maître, 1d4) ; JS Vig +2, Ref +8, Vol +4 ; AL NM; For 9, Dex 15, Con 13, Int 14, Sag 16, Cha 10. **Langues :** Calestien, Lédéen, Nain, Ohnténazou, Titanide, Veshien. **Religion :** Belsameth. **Compétences :** Artisanat (poterie) +10, Artisanat (bijouterie) +10, Bluff +6, Contrefaçon +10, Crochetage +6, Déguisement +6, Détection +13, Diplomatie +8, Equitation +6, Estimation +10, Langue +3, Psychologie +9, Profession (comptable) +7. **Dons et aptitudes de classe et de race :** Arme de prédilection (arbalète de poing), Attaque sournoise (+3d6), Esquive totale, Esquive instinctive (bonus de Dex à la CA), Science de l'initiative, Vigilance. **Possessions :** [4300 po]. Arbalète de poing de maître (400 po), 20 carreaux de maître (140 po), épée courte

de maître (310 po), destrier léger (150 po), selle d'équitation (10 po), mors et bride (2 po), loupe (100 po), anneau de protection +1 (2000 po), potion de Charisme (300 po), potion de Soins modérés (300 po), potion de ralentissement du poison (300 po), potion d'acuité visuelle (150 po), potion de Soins légers (50 po), outils de maître artisan (55 po), bourse contenant 15 shila d'or (30 po), 15 gema d'argent (30 pa).

Gobelin charbonnier du commando : Gobelin charbonnier mâle ; FP 1 ; Petit humanoïde P ; DV 2d8+2 ; pv 11 ; Init +3 (Dex +3) ; VD 9m ; CA 17 (taille +1, Dex +3, armure de cuir, Esquive) ; Attaque +4 au corps à corps (épée courte, 1d6+1), ou à +6 distance (filet), ou +6 à distance (arc court, 1d6) ; JS Vig +2, Ref +6, Vol +1 ; AL NM ; For 12, Dex 16, Con 13, Int 12, Sag 13, Cha 11. **Langue** : Titanide. **Religion** : Belsameth. **Compétences** : Crochetage +4, Déplacement silencieux +9, Détection +3, Discrétion +9, Perception auditive +3. **Dons et aptitudes de race** : Esquive, Vision dans le noir. **Possessions** : Armure de cuir (10 po), arc court (30 po), épée courte (10 po), un symbole sacré en basalte noir de Belsameth (5 po), une bourse remplie de 4 shila d'or (8 po), 5 gema d'argent (10 pa) et 8 dozi de cuivre (32 pc) .

Le commando est constitué des six meilleurs gobelins charbonniers du nid de Mour. Les caractéristiques de base des gobelins ont donc été légèrement améliorées (For +1, Dex +1) et les caractéristiques secondaires modifiées en conséquence.

Grand invisible : **Domaines** : Mal, Duperie. **Sorts par jour** : 5/4+1/3+1/1+1. **Sorts préparés** : Niveau 0 / Assistance divine, Blessure superficielle, Résistance, Soins superficiels, Stimulant ; Niveau 1 / Anathème, Blessure légère, Brume de dissimulation, Injonction, Protection contre le Bien ; Niveau 2 / Blessure modérée, Convocation de monstres 2, Invisibilité, Ténèbres ; Niveau 3 / Antidétection, Ténèbres profondes.

Membre de la Secte de la Paix divine : Humain, mâle ou femelle, Gens du peuple 1 ; FP 1 ; Humanoïde M ; DV 1d4-1 ; pv 3 ; Init +0 ; VD 10 m ; CA 10 ; Attaque -1/-5 au corps à corps (Bâton, 1d6/1d6), ou +0 à distance (fronde, 1d4) ; JS Vig -1, Ref +0, Vol +0 ; AL L ; For 12, Dex 11, Con 8, Int 9, Sag 11, Cha 10. **Langage** : Veshien. **Compétences** : Artisanat +5, Détection +2, Escalade +3. **Dons** : Combat à deux armes, Talent (Artisanat). **Possessions** : bâton, fronde, 20 billes, bourse contenant 1 shila d'or (2 po), 9 gema d'argent (18 pa), et 2 dozi de cuivre (8 pc).

Profès Maurelon : Humain mâle, Prêtre 6 / Juste investigateur 5 ; FP 11 ; Humanoïde M (1,72 m) ; Age 56 ans ; DV 11d8 ; pv 49 ; Init +5 (Dex +1, Science de l'initiative +4) ; VD 10 m ; CA 18 (Dex +1, armure d'écaille +2, anneau de protection +1) ; Attaque +12/+7 au corps à corps (Arme de prédilection, marteau de guerre +2, 1d8+4), ou +9/+4 à distance (arbalète légère, carreaux de maître, 1d8) ; JS Vig +7, Ref +8, Vol +14 ; AL LN ; For 14, Dex 12, Con 11, Int 15, Sag 18, Cha 14. **Langues** : Veshien. **Religion** : Hedrad. **Domaines** : Connaissance, Jugement. **Compétences** : Connaissance (Religion) +7, Connaissance (Loi) +8, Décryptage +7, Détection +9, Diplomatie +7, Discrétion +6, Equitation +3, Estimation +7, Fouille +7, Intimidation +7, Perception auditive +9, Premiers secours +11, Psychologie +11, Renseignements +7, Scrutation +7, Sens Urbain +9. **Dons et aptitudes de classe** : Arme de prédilection (Marteau de guerre), Coup au but, Criminologie, Détection des mensonges, Esquive instinctive (bonus de Dex à la CA), Flair du limier, Œil du faucon, Œil du limier, Pistage, Renvoi des morts-vivants, Science de l'initiative, Talent (Psychologie), Vigilance, Zone de vérité. **Possessions** : [21000 po]. Armure d'écaille +2 (4200 po), marteau de guerre +2 (8312 po), anneau de protection +1 (2000 po), cape de résistance +1 (1000 po), arbalète

légère (35 po), 20 carreaux de maître (140 po), menottes de qualité supérieure (50 po), loupe (100 po), symbole en argent (une plume et une pierre gravées sur un médaillon) (25 po), trousse de premier secours (50 po), destrier léger (150 po), selle de guerre (20 po), mors et bride (2 po), fiole (1 po), bâton éclairant (2 po), fiole d'antidote (50 po), potion de *Saut* (50 po), potion de *Rapidité* (750 po), potion de *Sérum de vérité* (500 po), potion de *Vision dans le noir* (300 po), potion de Sagesse (300 po), potion d'Intelligence (300 po), potion de Charisme (300 po), potion d'*Acuité visuelle* (150 po), parchemin de *Cercle de guérison* (1125 po), parchemin de Dissipation de la magie (700 po), parchemin de *Cercle magique contre le Mal* (375 po), sac à dos (2 po), bourse contenant 5 shila d'or (10 po) et 5 gema d'argent (10 pa).
Sorts par jour : 6/5+1/5+1/4+1/3+1/2+1. **Sorts préparés :** Niveau 0 / Assistance divine, Détection de la magie, Détection du poison, Lumière, Résistance, Soins superficiels ; Niveau 1 / Bénédiction, Compréhension des langages, Injonction, Perception de la mort, Prix du mensonge, Soins légers ; Niveau 2 / Communication avec les animaux, Détection des pièges, Détection de pensées, Force de taureau, Immobilisation de personne, Préservation des morts ; Niveau 3 / Communication avec les morts, Communication avec les plantes, Localisation d'objet, Clairaudience/clairvoyance, Soins importants ; Niveau 4 / Don des langues, Neutralisation du poison, Détection du mensonge, Soins intensifs ; Niveau 5 / Pénitence, Scrutation, Vision lucide.

Ramlock : Humain mâle, Adeptes 4 ; FP 4 ; Humanoïde M (1,72 m) ; Age 45 ans ; DV 4d6+4 ; pv 25 ; Init +1 (Dex +1) ; VD 10 m ; CA 12 (Dex +1, bracelets d'armure +1) ; Attaque +4/-6 au corps à corps (Arme de prédilection, bâton de maître, 1d6/1d6), ou +4 à distance (fronde, billes de maître, 1d4) ; JS Vig +2, Ref +2, Vol +9 ; AL LN ; For 14, Dex 13, Con 13, Int 15, Sag 16, Cha 16. **Langues :** Veshien, Lédéen, Nain. **Religion :** (voir encadré).
Compétences : Artisanat (fabrication de meubles) +9, Concentration +8, Connaissances des sorts +9, Connaissances (religion) +9, Scrutation +10. **Dons :** Arme de prédilection (bâton), Combat à deux armes, Volonté de fer. **Possessions :** [3300 po]. Bâton de maître (300 po), fronde, 20 billes de maître (140 po), bracelets d'armure +1 (1000 po), potion de *Force de taureau* (300 po), potion de *Rapidité* (750 po), potion de *Soins importants* (750 po), symbole sacré en argent représentant 8 cercles entremêlés (25 po), feu grégeois (20 po), outils d'artisan (fabrication de meubles) (5 po), bourse contenant 5 shila d'or (10 po). **Sorts par jour :** 3/3/1.
Sorts préparés : Niveau 0 / Assistance divine, Détection de la magie, Soins superficiels ; Niveau 1 / Bénédiction, Endurance aux énergies destructives, Sommeil ; Niveau 2 / Invisibilité.

Ronaeld de Nivic : Humain mâle, Expert 9 ; FP 8 ; Humanoïde M (1,69 m) ; Age 61 ans ; DV 9d6+27 ; pv 61 ; Init +5 (Dex +1, Science de l'initiative) ; VD 10 m ; CA 11 (Dex +1) ; Attaque +6/+1 au corps à corps (Arme de prédilection, bâton, 1d6-1), ou +7/+2 à distance (arbalète à répétition, 1d8) ; JS Vig +6, Ref +4, Vol +12 ; AL N ; For 8, Dex 13, Con 16, Int 19, Sag 15, Cha 12. **Langues :** Calastien, Darakeenien, Elfique, Halfelin, Lédéen, Nain, Ohnténazou, Veshien. **Compétences :** Artisanat (fabrication longues-vues) +16, Connaissances (Architecture et ingénierie) +16, Connaissances (Mathématiques) +16, Connaissances (Mécanique et astronomie) +16, Décryptage +10, Désamorçage / sabotage +10, Diplomatie +7, Equitation +7, Langue +3, Profession (Architecte) +14, Profession (Ingénieur) +16, Sens de l'orientation +8, Utilisation d'objets magiques +10. **Dons et aptitudes de classe :** Arme de prédilection (bâton), Science de l'initiative, Talent (Profession Ingénieur), Tir à bout portant, Volonté de fer. **Possessions :** [12000 po].

Dans sa démarche d'inventeur, l'intérêt de *Ronaeld de Nivic* se porte d'abord sur la conquête du ciel. Il élabore différents prototypes d'aérostats qui lui permettent assez rapidement de s'élever dans le ciel. Mais, ne parvenant pas à faire déplacer ses aéronefs autrement que par la

force du vent, il abandonne cette voie de recherche et se tourne vers la conquête du milieu subaquatique. Il construit ainsi plusieurs capsules sous-marines qui lui permettent d'explorer les fonds du fleuve Hornswythe entre Moullis et Mahnsk. En 150 AV, il est sollicité par la cité de Mithril pour fabriquer un submersible permettant d'explorer la Mer de sang. En combinant ses connaissances en mécanique avec les connaissances en magie profane de *Guheld Larmatthan*, un ensorceleur sorcier des mers célèbre sur toute la côte Est de Ghelspad, il parvient à mettre au point le *Tojanida*, une capsule d'exploration sous-marine révolutionnaire qui permet à l'historiographe *Estran Blanque* de faire d'importantes découvertes sur la Mer de Sang¹. Fort de cette expérience, il retourne à la conquête du ciel dès son retour. Il utilise alors un moteur à propulsion magique semblable à celui utilisé dans le *Tojanida* pour propulser ses montgolfières. Encouragé par ses différents succès, et connaissant les difficultés pour passer les Monts Kelder, il fait alors le projet de rallier Mour et Amalthée en ballon dirigeable. Il s'installe à Mour en Hedrehr 150 AV pour réaliser cet ambitieux et délirant projet.

III.- Caractéristiques de la ville de Mour

Localisation : Peuple uni de Vesh, Province de Dalanie

Répartition de la population en fonction de la race : 6720 Nains (48%) ; 5460 Humains (39%) ; 840 Elfes (6%) ; 700 Halfelins (5%) ; 140 Demi-elfes (1%) ; 140 Demi-orques (1%).

Répartition de la population en fonction de la catégorie d'âge : 11760 Adultes (84%) ; 2240 Enfants (16%)

Répartition de la population en fonction du genre : 7280 Femmes (52%) ; 6720 Hommes (48%)

Surface : 0.94 km² (231 acres)

Dirigeant : Mayor *Zereth Manduloth* (Rod 6 / Vig 10, LB)

Limite financière : 40000 po

Liquidités disponibles au sein de la communauté : 28000000 po

Langage : Veshien

Religion : Madriel, Tanil, Coréahn, Hedrad, Ehnkili

Ressources : Bière, Bœuf, Cuir, Fourrures, Objets en fer.

Garde municipale : 118 hommes armés placés sous le commandement de *Barissel Aigredon* (Gue 11, NB).

Professions : 5 Apothicaires, 3 Alchimistes, 2 Architectes, 12 Armuriers, 24 Artistes, 7 Auberges, 7 Baigneurs, 40 Barbiers, 7 Blanchisseurs, 11 Bouchers, 10 Boucliers, 18 Boulangers, 21 Bourreliers, 13 Bourseliers, 22 Brasseurs de bière, 16 Buvetiers, 15 Chapeliers, 25 Charpentiers, 350 Clercs, 12 Conducteurs d'attelages, 7 Cordiers, 93 Cordonniers, 16 Couteliers, 8 Couvreurs, 8 Crieurs publics ; 20 Droguistes, 4 Enlumineurs, 10 Epiciers, 18 Ferronniers, 9 Forgerons, 56 Fourreurs (Pelletiers), 6 Fourriers, 35 Fripiers, 16 Gainiers, 6 Gantiers, 14 Huchiers, 35 Joailliers, 22 Juristes, 56 Laquais, 2 Libraires, 28 Maçons, 20 Marchands de bois, 8 Médecins, 34 Mégissiers, 20 Merciers, 14 Meuniers, 77 Nobles, 28 Palefreniers, 28 Pâtisseries, 9 Peintres, 10 Plâtriers, 12 Poissonniers, 30 Porteurs d'eau, 21 Quincailliers, 5 Relieurs, 7 Scribes, 7 Sculpteurs, 6 Sculpteurs sur bois, 7 Serruriers,

¹ Les découvertes réalisées sur la Mer de sang à l'aide du Tojanida sont comptées dans « 156 jours de mauvais sang », un background publié dans D20 n°8 (pp.18-21).

56 Tailleurs, 36 Tanneurs, 7 Tapissiers, 35 Tavernes, 3 Teinturiers, 23 Tisserands, 20 Tonneliers, 14 Volailleurs.

Répartition de la population par classe et par niveau :

Adeptes : 56 niv 1, 9 niv 2, 4 niv 4, 2 niv 5, 3 niv 10 ; Barbares (des steppes des Kelders) : 26 niv 1, 15 niv 2, 4 niv 5, 1 niv 9 ; Bardes : 22 niv 1, 13 niv 2, 7 niv 5, 3 niv 10 ; Druides : 16 niv 1, 8 niv 2, 4 niv 5, 3 niv 10 ; Ensorceleurs : 18 niv 1, 9 niv 2, 5 niv 5, 2 niv 10 ; Experts : 335 niv 1, 14 niv 3, 5 niv 7, 1 niv 9, 3 niv 14 ; Gens du peuple : 9900 niv 1, 22 niv 2, 11 niv 4, 6 niv 8, 3 niv 16 ; Guerriers : 22 niv 1, 14 niv 2, 6 niv 5, 1 niv 11 ; Hommes d'armes : 558 niv 1, 16 niv 2, 6 niv 5, 3 niv 11 ; Incarnés : 2 niv 6 ; Magiciens : 16 niv 1, 7 niv 2, 5 niv 5, 3 niv 9 ; Moines : 22 apprentis, 13 niv 1, 6 niv 2, 3 niv 5, 1 niv 9 ; Nobles : 57 niv 1, 11 niv 2, 6 niv 5, 3 niv 9 ; Paladins : 11 niv 1, 4 niv 2, 2 niv 4, 1 niv 8 ; Prêtres : 255 Apprentis, 53 niv 1, 24 niv 2, 8 niv 3, 6 niv 5, 4 niv 10 ; Rôleurs : 22 niv 1, 14 niv 2, 5 niv 4, 1 niv 8 ; Roublards : 22 niv 1, 11 niv 2, 4 niv 5, 1 niv 9, 1 niv 11 ; Vigilants : 3 niv 7.

Communautés religieuses :

La communauté Madriélite est la plus importante. Elle constitue une branche plus modérée de l'Ordre du Ciel Matutinal. Elle compte 112 apprentis, 26 niv 1, 13 niv 2, 3 niv 3, et 2 niv 5. Bien que ses activités se focalisent sur l'aide aux personnes malades et aux pauvres, elle possède un petit contingent armé de paladins de Madriel constitué de 11 niv 1, 4 niv 2, et 2 niv 4 placé sous le commandement du *Chevalier Rosemont* (Pal 8, LB). La communauté toute entière est dirigée par le grand prêtre *Olam Régédis* (Pre 10, NB). Ses activités sont principalement concentrées dans la cathédrale de la sainte rédemption (31) et l'hôpital du grand pardon situé juste à côté.

La communauté Coréahnite, composée de 73 apprentis, 13 niv 1, 5 niv 2, 3 niv 3, et 2 niv 5, est rassemblée dans un petit chapitre de l'Ordre d'Or connu sous le nom d'abbaye du calice d'or (28). Les prêtres de ce chapitre sont réputés pour être des brasseurs de bière hors pair. Ils produisent une bière très appréciée appelée la *Keldorée*. L'abbaye est placée sous la direction du prêtre défenseur de Coréahn *Andémus Carchiamento* (Pre 10, LB).

La congrégation Hédradite, composée de 58 apprentis, 10 niv 1, 4 niv 2, 2 niv 3 et 2 niv 5, est basée dans le temple des trois vertus (29). A sa tête, le grand prêtre *Sturla Killion* (Pre 10, LN) veille au respect de la Doctrine des Quatre.

La communauté Tanilite, très modeste, est rattachée à la faction des *Elus de Tanil*. Composée de 12 apprentis, 4 niv 1, et 2 niv 2, elle entretient un petit temple dans le parc de Tanil (32). Ses activités sont coordonnées par la prêtresse *Svana Freydis* (Pre 6 / Rod 4, NB).

Mour est également le berceau de l'école du *Farceur éméché*, un groupe de moines d'Ehnikili ayant développé un style d'arts martiaux basé sur la duperie. L'école s'est répandue dans toutes les grandes villes de Vesh. Le monastère de Mour est dirigé par le Grand farceur *Vire Bouc* (Moi 9, CN). Il comprend actuellement 22 apprentis, 13 niv 1, 6 niv 2, et 3 niv 5. Le monastère est situé à deux pas du puits des 2 frères (33).

Guildes :

Les principales guildes de marchands et d'artisans sont dirigées par des nains. A la tête de la *Gilde des Peaux et Fourrures*, *Crale Granbras* (Exp 14, LB) supervise les activités des artisans qui confectionnent les objets en peaux et en fourrures et les vendent. Il est parvenu à fédérer tous les bourseliers, les cordonniers, les pelletiers, les gainiers, les gantiers, les mégissiers, et les tanneurs, soit plus de 250 artisans. C'est la guilde la plus importante et la plus influente de Mour. La *Gilde du Fer* coordonne les métiers artisanaux basés sur le travail du fer et la vente des objets en métal. Elle regroupe les armuriers, les boucliers, les couteliers, les ferronniers, les forgerons, les quincailliers, et les serruriers, soit une centaine d'artisans. Son dirigeant actuel est *Borl Poignacier* (Exp 14, CB). Les activités de la *Gilde de la Fine*

toile sont quant à elles centrées sur la confection et le travail du tissu. Son leader actuel, *Rost Filraide* (Gdp 16, LN) sait que son organisation ne peut pas rivaliser avec le savoir-faire des guildes Ezéloises. Il a donc préféré spécialiser les artisans de sa guilde sur la confection des toiles et des tissus à usage professionnel. Son organisation regroupe des merciers, des tailleurs, des teinturiers, des tisserands, soit une centaine de marchands et d'artisans. La *Guilde des Brasseurs de bière* est la plus petite des organisations professionnelles de Mour, mais ses produits sont réputés dans toutes les Terres balafrees. On raconte que *Jarsen Fortonneau* (Exp 14, NB), dirigeant actuel de la guilde, tire son secret de fabrication de la bière Mouroise du roi brasseur *Thain le juste* lui-même. Enfin, la *Communauté du Logis*, dirigée par *Gorn Piquepierre*, (Exp 9, N), gère les intérêts et défend les droits des artisans du bâtiment. On y trouve des charpentiers, des couvreurs, des maçons, des peintres et des plâtriers, soit 80 artisans. Une seule guilde d'artisans est dirigée par un humain : le *Consortium des Joailliers Mourois*, menée par *Bornano Lucidon* (Rou 11, N). Mour est également connue pour sa tradition bardique. La *Confrérie des Joyeux drilles* menée par le célèbre *Bacrel* (Brd 10, NB) forment les bardes les plus fameux de Vesh. Enfin, toute grande cité possède ses organisations criminelles. Mour en possède deux. La plus misérable, le *Gang des Beltaniens* est basée dans le Petit Mour (21). Elle est constituée de quelques coupe-jarrets dont le noyau dur est constitué par quatre frères Beltaniens. Le frère aîné, *Haldor Sélurin* (Rou 5, NM), un être cruel, dirige le gang d'une main de fer. La plus fameuse des organisations criminelles de Mour est une ramification du groupe des Ecailleux. On ne sait pas exactement où se trouve son repaire mais *Barissel Aigredon* est persuadé que son chef fait partie des nobles de la cité.

IV. A la conquête du ciel

Au cours de ces recherches sur les aérostats, *Ronaeld de Nivic* fut confronté à différents problèmes : 1) trouver le moyen d'élever un engin dont la masse dépasse plusieurs tonnes au-dessus de 10000 m, le maintenir en sustentation à cette altitude et le faire redescendre en douceur ; 2) trouver le moyen de propulser cet engin dans les airs ; 3) trouver le moyen de protéger les passagers du froid et du déficit en oxygène liés à l'altitude.

Pour résoudre le premier problème, *Ronaeld* s'inspira d'expériences réalisées à l'Académie de magie et d'ingénierie de la cité des Ponts qui avaient montré que l'air chaud est plus léger que l'air froid. Le génial ingénieur imagina donc la fabrication d'une enveloppe de toile remplie d'air chaud. Il fit tout d'abord des essais préliminaires très concluants avec de petites enveloppes de lin, puis confia la fabrication d'une plus grande enveloppe à la guilde des tisserands d'Ezel. Selon les instructions de l'ingénieur, ceux-ci fabriquèrent plusieurs enveloppes de taille de plus en plus grande. Après de multiples essais, c'est la soie extra-légère et très résistante sécrétée et filée par une araignée des Marais des Larmes qui fut choisie pour le tissage de la toile de l'enveloppe du *Ventôme*. Le tissu finissant toujours par s'enflammer, *Ronaeld* demanda également à son ami et camarade de promotion *Dracos Malevin* (Mag 6/ Exp 3, NB) de traiter la toile à l'aide de l'enchantement *Protection contre les énergies destructrices* (chaleur), afin de la rendre résistante au feu.

Le remplissage des enveloppes avec de l'air chaud fut résolu assez rapidement. La méthode utilisée par *Ronaeld* est toujours la même. L'enveloppe est étalée dans une plaine puis placée dans le lit du vent. Trois gros soufflets, chacun actionnés par trois hommes, permettent de la remplir d'un volume suffisant d'air froid. Cette première opération nécessite 5 mn. *Ronaeld* peut ensuite chauffer l'air contenu dans celle-ci à l'aide d'un gros brûleur à huile de son invention. Le chauffage de l'air se poursuit jusqu'à ce que l'enveloppe s'élève à la verticale de son point d'ancrage. Il suffit d'une minute pour que le ballon se redresse. Dès

que les amarres sont rompus, le ballon s'élève majestueusement dans le ciel. Une huile ordinaire n'étant pas suffisamment appropriée pour le chauffage de l'air, *Ronaeld* dut commander une huile spéciale à *Radamontus*, un alchimiste de la cité des Ponts. Cette huile fut nommée *Huile céleste* pour la circonstance.

L'ingénieur effectua ensuite plusieurs vols expérimentaux habités pour régler les problèmes d'élévation, de sustentation et de redescente. Une nacelle en osier, pouvant accueillir un passager et du matériel fut donc fixée à l'aide de câbles en acier à une enveloppe de 23000 m³. Ces vols d'essais permirent à *Ronaeld* d'apprendre plusieurs règles de vol : 1) plus l'air contenu dans le ballon est chaud, plus le ballon monte ; 2) pour maintenir le ballon en situation stationnaire, il faut actionner le brûleur périodiquement, environ 5 secondes toutes les 45 secondes ce qui permet de compenser le refroidissement et les pertes d'air chaud ; 3) pour redescendre, il faut attendre que l'air refroidisse ; 4) pour freiner la descente, on peut envoyer de petits coups de brûleurs.

Cependant, à ce stade des recherches, le ballon ne pouvait se diriger que verticalement à l'aide des brûleurs. Seuls les vents lui permettaient de se déplacer dans le plan horizontal. Le caractère trop aléatoire des vents ne satisfaisait pas du tout le sens pratique de *Ronaeld de Nivic*. Ses connaissances en physiques ne suffisant pas pour résoudre le problème de la propulsion de l'aérostat, il abandonna pendant plusieurs années son projet d'aéronef pour se consacrer à la conquête des fonds sous-marins. Mais très vite, il se confronta à nouveau au problème de la propulsion. Il décida alors de faire une fois de plus appel aux talents de son ami l'ensorceleur *Dracos Malevin*. Avec son aide, il élaborait un moteur à hélice à énergie électrique permettant de déplacer le ballon à trois vitesses différentes : lente (5 m/round – 3 km/h), modérée (12 m/round – 7,2 km/h) et rapide (25 m/round – 15 km/h). C'est ce même moteur qui quelques années plus tard fut adapté et installé dans le *Tojanida*, un sous-marin qui permit à *Estran Blanche* et ses compagnons d'explorer la Mer de sang². L'énergie électrique permettant d'entraîner l'hélice en rotation est contenue dans des accumulateurs conçus encore une fois par le talentueux alchimiste *Radamontus*. Selon la vitesse de rotation de l'hélice adoptée pour se déplacer, le moteur consomme plus ou moins d'énergie électrique : 6 unités électriques par heure à vitesse lente, 15 unités/heure à vitesse modérée et 40 unités/heure à vitesse rapide. Afin d'économiser l'énergie électrique contenue dans les accumulateurs, *Ronaeld* a appris à utiliser les vents dès qu'ils sont favorables. Il lui arrive donc parfois de stopper le moteur électrique pour laisser le vent porter son ballon dans la direction appropriée. Par contre, si le vent est contraire, il ralentit le ballon dans ses déplacements. Pour obtenir la vitesse du ballon, on soustrait la vitesse du vent à celle du ballon. Si on obtient une vitesse nulle, cela signifie que le ballon est stationnaire. Si la vitesse obtenue est négative, cela signifie que le ballon recule. Pour diriger le ballon vers la droite ou vers la gauche, *Ronaeld* fit installer un gouvernail et une barre de même type que ceux que l'on trouve sur les navires maritimes.

Au cours de ses expérimentations, *Ronaeld* fut également confronté au problème du froid et de la raréfaction de l'oxygène avec l'altitude. Jusqu'aux environs de 11000 mètres, la température décroît régulièrement de 6,5° chaque fois que l'on s'élève de 1000 m. Ainsi, si la température est en moyenne de 10° au niveau de la mer, elle passera à -22,5° à 5000 m d'altitude et à environ -55° à 10000 m. Pour résoudre ce troisième problème, *Ronaeld* fut donc contraint de concevoir une cabine protégée du froid dans laquelle les passagers pouvaient se réfugier dès que le ballon était contraint de rester à très haute altitude pendant plusieurs heures. Le voyage par dessus les Monts Kelder nécessiterait certainement un séjour à très haute altitude, les montagnes culminant très couramment à plus de 5000 mètres. Une

² Le récit de l'exploration de la Mer de sang à l'aide du *Tojanida* a été publié dans le D20 n°8 (pp. 19-21).

dernière fois, il fit appel à son ami *Dracos Malevin* pour rendre la nacelle résistante au froid à l'aide du sort *Protection contre les énergies destructrices* (froid). Il installa également un réservoir rempli d'air dans la nacelle afin de permettre aux passagers de s'alimenter régulièrement en oxygène.