Le Bestiaire

Un Compendium des Royaumes Crépusculaires

Crédits

AGONE

un jeu de rôle de Mathieu Gaborit et Stéphane Marsan

Nouvelle
Mathieu Gaborit

Textes
David Benoit
Sébastien Célerin
Miroslav Dragan
Mathieu Gaborit
Natacha Giordano
Raphaël Granier de Cassagnac
Jean-Baptiste Lullien
Xavier Spinat

Couverture
Franck Achard & Julien Delval

Logo Agone
Franck Achard

Illustrations intérieures
Roland Barthélémy
Boris Courdesse
Julien Delval
Sophie Guilbert

Correction
Christelle Belloni

Maquette
Patrick Mallet

Chargé de gamme
Mathieu Gaborit

Suivi de fabrication
Nicolas Hutter

Direction éditoriale
Sébastien Célerin & Frédéric Weil

Multisim Editions
13, passage du Clos Bruneau
75005 PARIS
info@multisim.com

Agone est un jeu de rôle MultiSim © 1999

Table des matières

La Flamme des villes 4
Préface 6

1 ~ L'Harmonde 7

La faune 7
Alcheron 7
Araignée des marais 8
Béhémoth 8
Charognard 9
Darde 9
Drakaigle 10
Droc 11
Éale 11
Elval 12
Elwir 12
Faucon corné 13
Griffon des roches 16
Hastara 16
Kraken 17
Louveau 17
Mastodonte 18
Molosse 19
Murène blanche 19
Olléane 20
Onagre 20
Pierron 21
Salanistre 22
Seigneur-rat 22
Suinteux 23
Tigre d'Aswald 23
Zugoth 24
La flore 25
Curiosités florales 25
Dangers floraux 27
Plantes médicinales 29
Enchantements floraux 29

2 ~ Les enfants de l'Harmonie 31

Les Merveilles 31
Les pouvoirs des Merveilles 32
Centaure 33
Dryade 34
Harpie 35
Nymphe 36
Ondin 37
Salamandre 40
Sirène 41
Troll 42
Les Excellences 43
Les pouvoirs des Merveilles 43
Cyclope 46
Dragon 46
Hydre 48
Phénix 49
Tarasque 49
Titan 50
Wyvern 51
Animaux enchantés 52

3 ~ Les Élémentäs 56

Élémentäs naturels 56
Élémentäs artificiels 60
L'Élementalisme 62

4 ~ Les créatures de l'Ombre 64

L'Harmonde 64
Âmes-en-peine 64
Cauchemar 66
Goule 67
Maudit 68
Opalins de la Romance 68
Poltergeist 70
Larme 71
Liche 72
Les Abysses 74
Gardien 74
Nain de la nuit 74

5 ~ Les Corrompus 77

Êtres intelligents 77
Forgerons du Pestemétal 77
Nécromorphe 80
Tisseurs de Cauchemars 83

Animaux et créatures 87
Bête à vent 87
Bête Aveugle 89
Cadavreux trompeur 89
Chauve-souris à Pendu 89
Chuchoteur 92
Entraillé 92
Fourbilière 92
Glacever 93
Joli-tueur 93
Île (L') 94
Oiseau Bombarde 94
Oiseau Cache-Soleil 95
Pantin de Fourrure 95
Sacrifiandre à crête irisée 95
Scarabées-Flèches 96

6 ~ Les Aberrations 97

Les expériences magiques 97
Anti-méduse 97
Demi-Démon 99
Momie 102
Les folies de la nature 105
Les bâtards 105
Dratyriades 107
Les Flammars 110

Receuil de flammes (scénario) 112

Annexes 129

Herboristerie et poisons 129
Le dressage 131
Archétypes 132
Avantages et Défauts 136

La Flamme des villes

Jod s'était assis sur une chaise branlante dans un recoin sombre de l'auberge des Funambules. Avec le crépuscule, la ville frémissait comme un animal à l'affût. Dans moins d'une heure, elle serait à l'image d'un gigantesque bazar vertical et cosmopolite. Jod ne parvenait pas à s'y habituer. Depuis son arrivée, les perspectives vertigineuses de la cité des voleurs le poursuivaient jusque dans ses rêves. Il ne cessait de s'imaginer au bord de l'abîme, précipité dans le vide par une mauvaise bousculade. Depuis qu'il avait abandonné Ashaïs dans l'intimité de son tombeau, il se sentait seul et désemparé. Sa vie ressemblait à un ruisseau tari attendant une pluie providentielle. Il fit signe au serveur, un jeune lutin au regard triste, et commanda un verre de vin.

Il patienta ainsi jusqu'à minuit, heure à laquelle la porte de l'auberge livra passage à un couple étrange dont il sut intuitivement qu'ils étaient venus pour lui. L'homme, un jeune garçon au teint pâle, rabattit le capuchon de sa pèlerine et embrassa l'intérieur de l'auberge d'un regard exercé. Juste derrière lui venait une femme en habits grenat, le visage dissimulé sous un masque-papillon aux reflets irisés.

Dans l'auberge, les clients attardés se turent et acceptèrent sans un mot l'or tendu par les mains frêles du jeune garçon. Ce dernier serpenta entre les tables jusqu'au comptoir où il se pencha vers l'aubergiste pour lui souffler quelques mots à l'oreille. Ce dernier acquiesça et attendit que le dernier client ait quitté son établissement pour s'éclipser à son tour par une porte dérobée.

Dans un silence pesant, le jeune garçon se glissa dans le dos de Jod. La femme consentit alors à se défaire de son masque. Dans un froissement, les ailes du papillon s'ouvrirent et dévoilèrent un visage d'une telle beauté que Jod ne put s'empêcher de murmurer :

– Par la grâce des Muses…

Son regard s'attarda sur les yeux, vert émeraude, puis sur le crâne, chauve et scintillant, où se lovait un boa aux écailles écarlates. Sur une caresse de sa maîtresse, le serpent se déplia puis coula lentement le long du cou qu'il encercla. Lorsqu'il finit de bouger, la méduse s'approcha, prit une chaise et s'assit en face de Jod.

– Bonjour, bossu.

Jod cherchait ses mots et ne parvenait pas à en trouver un seul qui puisse convenir à la situation. D'une voix hésitante, il salua d'un hochement de la tête :

– Madame…

– Mademoiselle Leriezi, fit-elle en grattant la gueule du serpent du bout de l'index.

– Je… je cherche Dent-de-lune.

– Je sais, grimaça-t-elle. Aucun voleur dans cette cité ne l'ignore. On ne peut pas dire que vous soyez discret.

Elle leva les yeux sur son fils qui se pencha jusqu'à l'oreille de Jod :

– J'ai dû te protéger, tu sais. Je suis son contre-assassin mais elle a tenu à ce que je devienne ton ombre depuis ton arrivée à Kofre.

– C'est extrêmement regrettable, fit remarquer la méduse en jetant un coup d'œil sur Jod. Je ne supporte pas le prêter. Ce garçon m'appartient… N'est-ce pas, mon cœur ?

– Oui mère, dit le garçon en se redressant.

– Passons, poursuivit-elle. Pour le moment, l'essentiel est de vous mettre à l'abri, monsieur le bossu.

– Et Dent-de-lune ?

– Il nous rejoindra plus tard. Pour l'heure, je dois m'assurer que personne ne sait qui vous êtes et ce que vous portez dans votre dos…

Jod déglutit et murmura :

– L'âme de Sombreçonge.

– Oui, bossu. L'âme d'une ville. C'est pourquoi votre valeur est inestimable.

– Mais… comment est-ce possible ?

– Possible ? Je n'en sais rien. La Confrérie du Bossu s'efforce de comprendre mais personne, jusqu'ici, n'a pu fournir une explication satisfaisante.

– Mais alors, quel rôle joue-t-elle ? s'étonna Jod.

– Elle cherche à soustraire les gens comme vous à l'influence du Félon. S'il venait à mettre la main sur vous, cela condamnerait certaines cités, cela lui permettrait de s'infiltrer dans la pierre, de gangrener la ville et d'en prendre le contrôle.

– Vous voulez dire que l'âme commande la ville, que si je meurs, la ville meurt ?

– Non, pas exactement. Ce serait trop simple…

Elle se mordilla la lèvre et dit :

– Jod, vous connaissez les Salanistres d'Abyme ?

– De nom, seulement.

– Ce sont d'étranges lézards qui naissent dans la chair des Gros. Lorsque ces lézards se fixent à votre cou, lorsqu'ils mêlent leur sang au vôtre, vous ressentez Abyme.

– Et vous pensez, déduisit Jod, que… l'âme qui naîtra dans mon dos aurait les mêmes pouvoirs.

– La Confrérie le suppose.

– Je n'ai jamais ressenti Sombreçonge, comme vous dites.

– Pas encore, bossu, pas encore. Dans quelques années, vos rêves seront ceux d'une ville.

Jod sentit son sang se glacer :

– Vous… vous prétendez que je ferais corps avec Sombreçonge.

– Pourquoi croyez-vous que certains lutins soient victimes de la Pierreuse, cette maladie qui les pétrifie et les change en pierre ?

– Je ne comprends pas, avoua Jod.

– Mais si, vous comprenez très bien. D'autres que vous héritent de l'âme des cités et finissent par en être les victimes. Ils n'ont pas su maîtriser ce don, ils se sont laissés dominer par la ville, par son immensité. Alors que c'est l'inverse qui doit se produire.

Elle ébaucha un sourire et posa sa main sur le bras du bossu :

– La Confrérie va vous apprendre à accepter votre héritage, à le contrôler afin que vous deveniez le maître et que la ville se plie à votre volonté.

– C'est insensé ! s'exclama Jod.

Le visage de la méduse se contracta et le boa, à son cou, frémit.

– N'essayez pas de fuir. Ou de ne pas assumer ce legs prestigieux… Les Muses vous observent, vous n'allez pas le droit d'être faible.

– Qui parle de faiblesse ? rétorqua Jod. Je veux seulement découvrir ce qui vit en moi.

– Et c'est tout à fait louable, ajouta la méduse d'une voix radoucie. Je suis certaine que vous avez déjà éprouvé les mêmes sentiments qu'une mère.

– Que disent les autres ?

– Les autres ?

– Les gens comme moi, les bossus…

– Vous allez bientôt les rencontrer. Vous verrez, cela vous sera d'un grand secours. Vous partagerez vos expériences et vous vous fortifierez les uns les autres.

– Et où dois-je les rencontrer ?

– En Terres Veuves. Nous allons rallier mon Domaine. Des membres de la Confrérie s'y sont installés et vous attendent. Dent-de-Lune nous rejoindra là-bas. J'ai loué les services de deux géants pour nous accompagner, nous partirons à l'aube. D'ici là, vous resterez en compagnie de mon fils. Il veillera sur vous comme il a su veiller sur moi.

– Et vous ?

– Moi, j'ai quelques affaires à régler avant de partir.

Elle s'apprêtait à se lever lorsque Jod, d'une main ferme, la saisit par la main.

– Attendez !

Les yeux de la méduse s'étrécirent, son fils porta la main à l'épée courte qui pendait à sa hanche.

Les yeux fixes, Jod articula :

– Des bossus ont-ils déjà accouché ?

– Oui.

– Qu'est-ce que c'est ?

– Une Flamme, bossu, une simple Flamme.

À suivre…

Préface

L'Harmonde et ses Royaumes crépusculaires sont riches de paysages inoubliables, de leurs habitants et de leurs intrigues. Où que s'arrête le voyageur, il peut chasser des animaux uniques, cueillir des fleurs dangereuses ou dotées de propriétés curatives, faire des rencontres extraordinaires : des Merveilles, des Excellences, des Corrompus, des créatures de l'Ombre, etc. Ce bestiaire des Royaumes crépusculaires contient la présentation de tous ces éléments. Les noms de certaines espèces sont familiers aux lecteurs d'Heroic Fantasy et plus particulièrement à ceux d'entre vous qui interprètent des rôles depuis longtemps dans des univers de jeu de rôle dit de médiévaux-fantastiques. Ne vous laissez pas abuser par ces vies que vous croyez connaître par cœur. L'Harmonde est unique. C'est un univers riche, étonnant et baroque.

Afin que ce supplément ne soit pas un catalogue indigeste, des éléments de jeu ont été disposés en marge des descriptions, sous la forme d'encart. Ainsi vous découvrirez au fil des pages quelques personnages, effets magiques ou autres curiosités qui illustrent la richesse de ce bestiaire. Certains chapitres sont également dotés de doubles pages qui présentent, sous forme de dessins légendés, quelques-unes des mystérieuses espèces qui peuplent l'Harmonde.

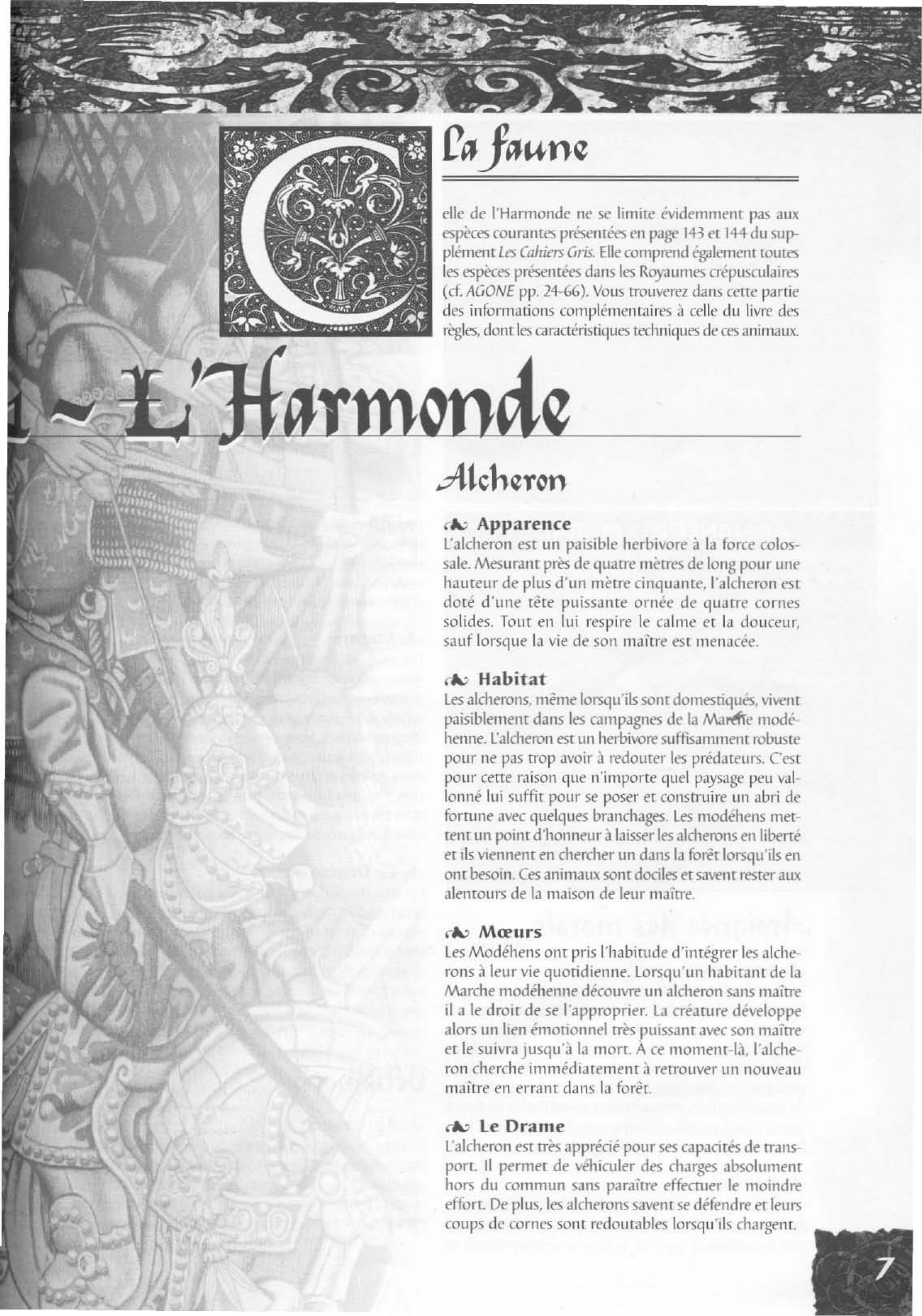
MODE D'EMPLOI

Chaque créature présenté dans ces pages obéit au format de description suivant :

L'apparence : à quoi ressemble la créature (ou l'animal) ;
L'habitat : où vit-il ;
Les mœurs : quelles sont ses habitudes dans l'écosystème ? Comment chasse-t-elle ? Est-elle agressive ? Néfaste pour les mortels ?
Le Drame : sous ce sous-titre, vous trouverez toutes les informations nécessaires pour générer des scénarios en rapport avec l'espèce présentée, ou plus simplement, pour mettre en scène au mieux la créature lors d'une rencontre entre elle et les Inspirés.
Et enfin, chaque espèce animale est accompagnée d'un **encart** réunissant les indications chiffrées dont vous aurez besoin pour gérer les rencontres entre vos joueurs et l'Harmonde.

À noter que les milieux d'origine sont précisés dans certaines descriptions – pour les espèces végétales notamment – et que les dommages indiqués dans les tableaux d'armes naturelles prennent en compte tous les paramètres techniques – y compris le BD, ne le comptez pas une seconde fois !





La faune

elle de l'Harmonde ne se limite évidemment pas aux espèces courantes présentées en page 143 et 144 du supplément *Les Cahiers Gris*. Elle comprend également toutes les espèces présentées dans les Royaumes crépusculaires (cf. *AGONE* pp. 24-66). Vous trouverez dans cette partie des informations complémentaires à celle du livre des règles, dont les caractéristiques techniques de ces animaux.

1 ~ L'Harmonde

Alcheron

Apparence

L'alcheron est un paisible herbivore à la force colossale. Mesurant près de quatre mètres de long pour une hauteur de plus d'un mètre cinquante, l'alcheron est doté d'une tête puissante ornée de quatre cornes solides. Tout en lui respire le calme et la douceur, sauf lorsque la vie de son maître est menacée.

Habitat

Les alcherons, même lorsqu'ils sont domestiqués, vivent paisiblement dans les campagnes de la Marche modéhenne. L'alcheron est un herbivore suffisamment robuste pour ne pas trop avoir à redouter les prédateurs. C'est pour cette raison que n'importe quel paysage peu vallonné lui suffit pour se poser et construire un abri de fortune avec quelques branchages. Les modéhens mettent un point d'honneur à laisser les alcherons en liberté et ils viennent en chercher un dans la forêt lorsqu'ils en ont besoin. Ces animaux sont dociles et savent rester aux alentours de la maison de leur maître.

Mœurs

Les Modéhens ont pris l'habitude d'intégrer les alcherons à leur vie quotidienne. Lorsqu'un habitant de la Marche modéhenne découvre un alcheron sans maître il a le droit de se l'approprier. La créature développe alors un lien émotionnel très puissant avec son maître et le suivra jusqu'à la mort. À ce moment-là, l'alcheron cherche immédiatement à retrouver un nouveau maître en errant dans la forêt.

Le Drame

L'alcheron est très apprécié pour ses capacités de transport. Il permet de véhiculer des charges absolument hors du commun sans paraître effectuer le moindre effort. De plus, les alcherons savent se défendre et leurs coups de cornes sont redoutables lorsqu'ils chargent.

ALCHERON

Caractéristiques :
AGI 2, FOR 17, PER 5, RÉS 15
MÊL 7
TAI +2, MV 4, BD +27
PdV 110, SBG 36, SBC 55

Compétences :
Arme : cornes 6, Arme : crocs 4, Athlétisme 7, Vigilance 4

Combat
Initiative : 7, cornes 6, crocs 3
Attaque au contact : cornes 13, crocs 13
Défense au contact :
Esquive : 0
Défense à distance : 0

Armes	Init.	Att.	Déf.	Dom	TAI	Portée
Cornes	-1	0	-	+3 /P	-	-
Crocs	-4	+1	-	+1 /PT	-	-

ARAIGNÉE DES MARAIS

Caractéristiques :
AGI 6, FOR 4, PER 8, RÉS 5
MÊL 5
TAI +1, MV 3, BD 0
PdV 63, SBG 21, SBC 31

Compétences :
Arme : morsure 5, Arme : mandibules 7, Athlétisme 6, Vigilance 8

Combat
Initiative : 14, morsure 10, mandibules 15
Attaque au contact : morsure 11, mandibules 14
Défense au contact : mandibules 13
Esquive : 3
Défense à distance : 1

Armes	Init.	Att.	Déf.	Dom	TAI	Portée
Morsure	-4	+1	-	-1 /TP	-	-
Mandibules	+1	+2	+1	0 /C	-	-

Araignée des marais

Apparence
L'araignée des marais est une créature très impressionnante. Mesurant près de trois mètres d'envergure, elle repose sur douze pattes puissantes à un mètre du sol. Le corps de la créature mesure à lui seul un mètre de diamètre, surmonté de deux mandibules prolongées par des crochets. L'araignée des marais dispose de deux énormes yeux sous ses mandibules et d'une multitude d'autres orifices sensoriels qui la rendent hypersensible à son environnement.

Habitat
Comme son nom l'indique, cette créature vis dans les marais, et particulièrement en Province liturgique et

BÉHÉMOTH

Caractéristiques :
AGI 4, FOR 15, PER 1, RÉS 16
MÊL 7
TAI +2, MV 5, BD +21
PdV 120, SBG 40, SBC 60

Compétences :
Arme : griffes 6, Arme : crocs 5, Athlétisme 5, Chasse 4, Vigilance 3

Combat
Initiative : 5, griffes 2, crocs 0
Attaque au contact : griffes 14, crocs 14
Défense au contact :
Esquive : 1
Défense à distance : 0

Armes	Init.	Att.	Déf.	Dom	TAI	Portée
Griffes	-3	+1	-	+20 /T	-	-
Crocs	-5	+2	-	+21 /PT	-	-

en Urguemand où elles prolifèrent. Il existe plusieurs nids, très localisés, dont chacun compte une vingtaine d'araignées. Celles-ci restent relativement groupées au sein d'une même famille et forment ainsi un territoire contrôlé par ces créatures.

Mœurs
Les araignées des marais sont enfantées par une mère pondeuse qui reste immobile dans son nid pendant toute sa vie. Les créatures, après la ponte, grandissent à une vitesse démesurée et deviennent très vite belliqueuses. Pour combattre, les araignées des marais utilisent majoritairement leurs mandibules et moins souvent leurs crocs qu'elles réservent aux proies destinées à être dévorées. Ces créatures sont, bien entendu, carnivores et se nourrissent principalement d'animaux des marais au sang froid (crocodiles, suinteux, serpents...).

Le Drame
Les araignées des marais sont tellement imposantes qu'elles sont utilisées par un clan de nains urguemands comme animaux de monte. Les saisonins dressent préalablement les créatures, puis leur installent des sortes de selles sur le corps. Les nains parviennent assez bien à utiliser les araignées des marais comme des créatures de combat.

Béhémoth

Apparence
Le béhémoth est un gigantesque monstre de plus de trois mètres vingt de haut pour près de trois cents kilogrammes. Complètement recouverte de poils bruns longs et épais, la bête d'apparence humanoïde est complètement voûtée. Ses bras, beaucoup plus longs que

ses jambes, pendent le long de son corps et traînent pratiquement sur le sol. Le corps difforme du béhémoth repose sur une paire de jambes solides et très larges. Ses bras immenses sont prolongés par des mains colossales dotées de griffes démesurées. Le monstre est doté d'yeux quasiment atrophiés et il est presque aveugle.

Habitat
Habitués aux dures conditions de vie des montagnes enneigées, les béhémoths vivent dans des grottes peu profondes où ils installent un campement de fortune. Les béhémoths se comportent comme les dictateurs de la montagne et imposent leur loi à tous les animaux de la région. Ils parviennent à terroriser toute la faune locale, les obligeant à leur offrir des tribus en nature.

Mœurs
Les béhémoths, malgré leur faible nombre, parviennent à imposer la terreur dans l'écosystème de la montagne. Ils imposent le respect de tout le monde, y compris des humains et des saisonins qui n'osent jamais s'aventurer sur un territoire habité par un tel animal. Ces créatures vivent en couple et personne n'a pu les observer d'assez près pour savoir comment ils se comportaient vis-à-vis de leur progéniture. Aucun voyageur n'a jamais aperçu un enfant béhémoth, ou en tout cas n'en est revenu vivant...

Le Drame
De nombreux villages « primitifs » vouent un véritable culte envers les béhémoths qu'ils considèrent comme des incarnations de la force et de la puissance. À Lyphane notamment, des villageois montagnards pensent que boire le sang d'un béhémoth peut décupler la force et donnerait même la vie éternelle.

Charognard

Apparence
Le charognard est une créature humanoïde de la taille d'un nain et dotée d'une intelligence à peine supérieure à celle d'un chien. Le corps voûté et s'aidant souvent de ses pattes avant pour se déplacer, le charognard est surtout caractérisé par sa gueule pourvue d'un museau et d'oreilles droites lui donnant l'apparence d'un chien de combat. La créature est animée d'une expression malsaine soulignée par sa mâchoire difforme sécrétant une salive acide. On trouve parfois le charognard couvert de vêtements qu'il dérobe à ses victimes.

Habitat
Ces étranges créatures côtoient en principe les milieux faiblement urbanisés. Ils se terrent dans des caves, des sous-terrains, des ruines, des grottes ou des maisons abandonnées. L'animal a l'intelligence de faire un feu lorsque l'hiver menace de son froid ravageur et il protège de manière rudimentaire son habitat.

CHAROGNARD

Caractéristiques :
AGI 7, FOR 4, PER 3, RÉS 8
MÊL 6
TAI -1, MV 2, BD -1
PdV 47, SBG 15, SBC 23

Compétences :
Arme : crocs 7, Arme : griffes 4, Vigilance 4

Combat
Initiative : 10, crocs 7
Attaque au contact : crocs 15
Défense au contact :
Esquive : 4
Défense à distance : 2

Armes	Init.	Att.	Déf.	Dom	TAI	Portée
Crocs	-3	+2	-	+2 / TP	-	-

Note : Une morsure de charognard provoque une attaque acide de POT 10.

Mœurs
Les charognards sont des créatures qui se nourrissent des morts. Ils errent dans les cimetières, la nuit tombée, afin de récupérer la dépouille d'un humain ou d'un saisonin récemment enterré. Ils ne peuvent dévorer que des cadavres morts depuis moins d'une semaine. Mais les charognards ont une horloge interne beaucoup plus lente que la normale et peuvent survivre avec un cadavre pendant plusieurs semaines. Cependant, ils se déplacent au ralenti et n'ont pas le temps de percevoir leur environnement de manière distincte.

Le Drame
Il semblerait que les charognards se développent de plus en plus jusqu'à acquérir un minimum de civilisation. Ils deviennent capables de faire un feu et d'aboyer un langage leur permettant de se comprendre entre eux. Le seul élément qui freine cette progression est le fait qu'il s'agisse d'animaux isolés qui n'ont pas l'esprit de groupe.

Darde

Apparence
Les dardes sont de gros insectes volant que l'on surnomme parfois les guêpes-serpents. Elles mesurent environ vingt centimètres de long pour des ailes translucides de cinquante centimètres d'envergure. Se déplaçant très peu, elles se tiennent pendant des heures à voler sur place, leur corps recroquevillé en forme de « S ». Celui-ci ressemble à celui d'un serpent surmonté d'une tête comportant deux petits yeux et une paire de crocs impressionnants.

Habitat
Une darde vit principalement dans les marais mais on en trouve parfois en plaine, lorsque la saison est très

DARDE

Caractéristiques :
AGI 7, FOR 2, PER 5, RÉS 2
MÊL 5
TAI -3, MV 3, BD -6
PdV 12, SBG 4, SBC 6

Compétences :
Arme : crocs 8, Esquive 5, Vigilance 6, Chasse 6

Combat
Initiative : 12, crocs 7
Attaque au contact : crocs 15
Défense au contact :
Esquive : 12
Défense à distance : 6

Armes	Init.	Att.	Déf.	Dom	TAI	Portée
Crocs	-5	+2	-	-6 /PT	-	-

humide. Elles sont monnaie courante en Province liturgique et ne s'aventurent que rarement au-delà du Mur de la foi. Certains essaims de dardes des montagnes ont élu domicile dans les Monts Drakoniens où elles prolifèrent à grande vitesse.

Mœurs
Ces créatures vivent en essaim de dix à trente dardes. Le danger qu'elles représentent lorsqu'elles sont regroupées est réel et elles sont à l'origine de la réputation des marais de la Province liturgique. Elles attaquent en principe par groupe de cinq à dix créatures, s'attaquant de préférence aux cibles nombreuses sans crainte du danger. Les dardes se délectent des yeux de leurs victimes et certains ont raconté que des voyageurs en fuite s'étaient eux-mêmes arrachés leurs yeux afin de les offrir en pâture aux créatures...

Le Drame
Les dardes font partie du folklore de la Province liturgique et se retrouvent au centre de nombreuses histoires racontées à la veillée. On menace notamment les enfants d'offrir leurs yeux aux dardes s'ils ne s'endorment pas assez tôt. On murmure que certains cultes hérétiques à la foi de Saint Neuvême ont mis cette comptine en application...

Drakaigle

Apparence
Le drakaigle est un rapace d'une envergure moyenne de trois mètres, pouvant atteindre quatre mètres pour les plus grands spécimens. D'une prestance et d'une carrure impressionnantes, le drakaigle semble taillé à même la roche. Son bec et ses serres, recouverts d'écailles, sont durs et tranchants comme du silex.
Son plumage est très épais pour pouvoir résister aux températures extrêmes des montagnes janréniennes. Il existe deux variantes principales de l'animal, définies selon son environnement. Le drakaigle des montagnes porte souvent des teintes allant du blanc au gris alors que le rapace de la vallée est beaucoup plus sombre, allant de l'argent au noir.

Habitat
Lorsqu'il vit en montagne, le drakaigle fait son nid sur un pic rocheux très escarpé et inaccessible autrement que par la voie des airs. Quand il vient d'y avoir une naissance, le nid déménage souvent pour s'installer dans une grotte à l'abri du vent et des agressions extérieures. Le drakaigle de la vallée a moins peur du contact avec la civilisation et il se rapproche souvent des villages janréniens afin de se nourrir des animaux d'élevages tels que les moutons et les chèvres. Le rapace choisit alors un arbre très haut perché afin d'y installer son nid. Il arrive souvent que le drakaigle s'installe près d'un cours d'eau afin d'attraper des poissons lorsque le gibier se fait rare.
Dans tous les cas, le nid est sous la surveillance constante du couple de rapaces et tout être vivant qui s'approche à moins de cinquante mètres est très sérieusement menacé. Les drakaigles vivent en grosse majorité dans les montagnes qui bordent la Janrénie : les Monts Tariander, Drakoniens et Ocrelune.

Mœurs
Le drakaigle est un carnassier qui se nourrit presque exclusivement de gibier de moyenne taille comme le mouton et la chèvre. Parfois, lorsqu'il se sent en danger ou lorsque le nid est menacé, le rapace peut parfaitement s'attaquer à l'homme, bien qu'il ne s'en nourrisse généralement pas. Mauvais pêcheur, le drakaigle ne choisit le poisson qu'en cas de pénurie de gibier.

DRAKAIGLE

Caractéristiques :
AGI 4, FOR 8, PER 12, RÉS 7
MÊL 5
TAI +1, MV 1 (sur terre) / 10 (en volant), BD +2
PdV 68, SBG 22, SBC 34

Compétences :
Arme : bec 6, Arme : serres 7, Chasse 7, Esquive 4, Vigilance 8

Combat
Initiative : 16, morsure 14, serres 16
Attaque au contact : bec 10, serres 13
Défense au contact :
Esquive : 8
Défense à distance : 4

Armes	Init.	Att.	Déf.	Dom	TAI	Portée
Bec	-2	-1	-	+3 /T	-	-
Serres	0	+1	-	+3 /PT	-	-

Vivant en couple, le drakaigle consacre énormément de temps à sa progéniture. Les portées sont de l'ordre de trois à quatre petits et surviennent environ tous les quatre ans. C'est la femelle qui chasse alors que le mâle se charge de protéger le nid et de découvrir de nouveaux coins riches en gibier.
Le drakaigle est un rapace peu habile mais il est particulièrement résistant grâce à sa forte constitution et aux écailles dont il dispose sur plusieurs parties de son corps. Sa technique consiste plus à gêner l'intrus pour le faire changer de route plutôt que de l'attaquer de front. Toutefois, si celui-ci persiste à s'approcher du nid, le rapace n'hésitera pas une seule seconde.

Le Drame
Ces rapaces sont en principe assez peureux envers les humains et acceptent mieux la présence des saisonins. Les nains, notamment, ressentent une certaine empathie envers cet animal qu'ils respectent au plus haut point. De manière générale, le drakaigle possède un lien particulier avec les saisonins de l'hiver.
Les drakaigles sont les seuls à pouvoir traverser les Monts Drakoniens et les autorités janréniennes pensent à en domestiquer quelques-uns afin de s'en servir comme messagers.

Droc

Apparence
De loin, le droc pourrait ressembler à un nain. Mais lorsque l'on pousse un peu plus loin l'investigation on découvre peu à peu ses difformités. Les drocs sont voûtés et possèdent une pilosité sale et désordonnée. Le visage est certainement le plus marqué avec sa double rangée de dents pointues et ces yeux globuleux qui menacent de tomber de leur orbite à tout moment. Les drocs tressent leurs cheveux avec de la paille et des excréments et se dessinent des décorations rituelles avec du sang et des petits ossements.

Habitat
Les drocs vivent la plupart du temps dans des refuges qu'ils se construisent avec leur environnement. Tous les objets de récupération peuvent alors intervenir : rochers, branches d'arbres, ossements, cadavres d'animaux en putréfaction, montagnes d'excréments. Ceux qui ont croisé par hasard le campement d'une tribu de drocs s'en souviennent toute leur vie.

Mœurs
Malgré leur apparence humanoïde, les drocs sont des créatures vicieuses dont l'intelligence ne dépasse pas celle d'un loup. Se déplaçant en meute d'une vingtaine d'individus, les drocs attaquent régulièrement les caravanes de marchands et les voyageurs égarés. Leur créneau est simple : les proies faciles. Les drocs sont cannibales et la viande humaine et saisonine est leur seule raison de vivre.

Le Drame
Dans l'Enclave boucanière, où vivent ces immondes créatures, l'inquiétude est grande que ces créatures ne finissent par attaquer les villes pour ne pas mourir de faim. Les experts estiment leur nombre à près d'un demi-millier de drocs représentant un danger potentiel pour la sécurité des boucaniers.

DROC

Caractéristiques :
AGI 7, FOR 6, PER 7, RÉS 5
MÉL 6
TAI -1, MV 2, BD +1
PdV 40, SBG 13, SBC 20

Compétences :
Arme : pieux 5, Armes : crocs 4, Athlétisme 6, Chasse 7, Vigilance 8, Esquive 4

Combat
Initiative : 14, Pieux 15, crocs 10
Attaque au contact : pieux 12, crocs 12
Défense au contact :
Esquive : 11
Défense à distance : 5

Armes	Init.	Att.	Déf.	Dom	TAI	Portée
Pieux	+1	+1	-	0 /P	-	-
Crocs	-4	+2	-	+1 /PT	-	-

Éale

Apparence
Les éales sont d'étranges créatures tenant des caractéristiques du cheval et de l'éléphant. Malgré sa peau noire et épaisse, complètement dépourvue de pilosité, l'éale est littéralement insensible aux écarts de températures pouvant intervenir dans le désert. Sa queue est fine et se termine à la manière de celle d'un éléphant alors que sa gueule est pourvue d'une série de cornes plus ou moins nombreuses. À sa naissance, l'éale dispose d'une corne, de deux au bout de trois ans, jusqu'à cinq cornes à la fin de sa vie.

Habitat
On trouve presque exclusivement les éales dans le désert keshite, aux abords des oasis. Indifférents aux températures extrêmes, les éales ne s'embarrassent pas à s'ensevelir sous le sable ou à trouver un quelconque refuge. En fait, les troupeaux d'éales courent le plus loin possible tout au long de la journée et se couchent à l'endroit même où ils se trouvent au coucher du soleil.

ÉALE

Caractéristiques :
AGI 4, FOR 13, PER 8, RÉS 13
MÊL 7
TAI +1, MV 5, BD +12
PdV 70, SBG 23, SBC 35

Compétences :
Arme : sabot (ruade) 5, Arme : morsure 4, Arme : cornes 6, Athlétisme 7, Vigilance 6

Combat
Initiative : 12, sabots 12, morsure 10, cornes 13
Attaque au contact : sabots 11, morsure 11, cornes 15
Défense au contact :
Esquive : 1
Défense à distance : 0

Armes	Init.	Att.	Déf.	Dom	TAI	Portée
Sabots	0	-1	-	+3 /C	-	-
Morsure	-2	0	-	+4 /PT	-	-
Cornes	+1	+2	-	+1 /PT	-	-

Mœurs
Les éales vivent en troupeau de cinq à vingt bêtes. Ce sont des animaux qui possèdent une sensibilité très importante à la notion de meute. Un éale réfléchit d'abord en terme de troupeau avant de penser à son intérêt personnel. Lorsqu'un éale vient à mourir, les autres l'enterrent sur place. Le lieu devient alors un sanctuaire qui sera visité par tous les éales du troupeau une fois par saison.

Le Drame
La position des éales est un peu paradoxale dans l'Empire de Keshe. Ces créatures sont considérées comme de très bons équivalents du cheval ou du chameau avec une excellente adaptation aux conditions de vie du désert. Cependant, durs à apprivoiser, les éales restent un danger permanent lorsque l'on approche d'une oasis et qu'un troupeau s'y approvisionne. Sans parler de leur réaction si on viole un de leurs sanctuaires.

Elval

Apparence
L'elval est une petite créature humanoïde mesurant environ vingt-cinq centimètres à la peau brune tachetée de roux. Totalement dépourvue de poils, la peau de l'elval est fripée et recouverte de petits bourrelets. Sa tête est minuscule par rapport au reste de son corps et ses oreilles sont démesurément grandes. Les tâches rousses sont de plus en plus grandes avec l'âge et l'elval devient totalement roux à la fin de sa vie.

ELVAL

Caractéristiques :
AGI 7, FOR 2, PER 9, RÉS 2, CRÉ 14
MÊL 5
TAI -3, MV 2, BD -6
PdV 15, SBG 5, SBC 7

Compétences :
Vigilance 6, Athlétisme 3, Esquive 4, Peinture 12, Escalade 5

Combat
Initiative : 16
Esquive : 11
Défense à distance : 5

Armes
aucune

Habitat
Les elvals vivent majoritairement dans la Marche modéhenne où ils aiment à s'entourer des lutins. Ils ne vivent pas seuls à l'état naturel et peuvent quasiment être considérés comme des parasites du peuple lutin. Les elvals s'incrustent dans les villages et se lient avec les saisonins afin qu'ils les accueillent. Ils dorment à coté de leurs maisons, les suivent toute la journée et mangent leur nourriture.

Mœurs
Finalement, les elvals sont assez rares et les lutins les acceptent plutôt bien. Ceci est sûrement dû à ses talents incroyables pour la peinture. L'elval aime les couleurs et sait instinctivement comment les mélanger et les utiliser. Malgré son intelligence semblable à celle d'un singe, l'elval est doté d'une véritable créativité de génie et est capable d'accomplir des chefs d'œuvre.

Le Drame

Certains lutins modéhens prêtent une signification prophétique aux peintures des elvals. Les druides ont refusé de croire ces balivernes mais certaines méduses des Terres Veuves s'intéressent de très près à cette histoire. De là à penser que les elvals sont les messagers des Muses, il n'y a qu'un pas.

Elwir

Apparence
Les elwirs sont de petits êtres humanoïdes mesurant environ quatre-vingts centimètres. Très fins et gracieux, ils possèdent un corps élancé surmonté d'un visage ovale doté d'oreilles pointues. Les elwirs semblent être recouverts d'une pilosité végétale qui diffère selon

ELWIR

Caractéristiques :
AGI 9, FOR 3, PER 10, RÉS 3
MÊL 7, ART 5
TAI -2, MV 2, BD -2
PdV 18, SBG 6, SBC 9

Compétences :
Esquive 6, Vigilance 8, Savoir-faire : architecture 7

Combat
Initiative : 19
Esquive : 15
Défense à distance : 7

Arme(s) :
aucune

POT Décorum : 8
Les elwirs peuvent exécuter une Œuvre de niveau 5 ou 10, et ce, une fois par jour.

l'origine et le peuple. Certains pourront être recouverts d'un mince feuillage d'automne alors que d'autres seront dotés d'une multitude d'échardes de bois. De façon générale, les elwirs présentent un visage naïf et une grâce hypnotique.

Habitat
Le terrain de prédilection de ces créatures est la nature sous toutes ses formes. Elles en connaissent chaque recoin et aiment à se cacher dans tous les refuges que leur offre cette végétation luxuriante. On distingue en fait quatre peuples d'elwirs distincts possédant chacun leurs coutumes et leur habitat spécifique. Les créatures de l'hiver habitent la montagne et les glaces ; celles de l'été ont un faible pour la savane et le désert ; les elwirs de l'automne aiment les marais et les paysages désolés ; enfin le peuple du printemps privilégie la forêt.

Mœurs
Les elwirs sont des animaux dotés d'une intelligence supérieure à celle d'un singe. Ils sont capables de démontrer une grande ingéniosité pratique appliquée à leurs besoins quotidiens. Très manuels malgré leur frêle apparence, les elwirs aiment à utiliser à fond leur environnement. Ils construisent de petits barrages, fabriquent des ponts... et ceci toujours dans un souci de respect de l'environnement lié à leur peuple.
Le plus étonnant est que les elwirs vouent leur vie à servir la Muse Nuance. Ainsi, tous possèdent des rudiments dans la manipulation de l'Art magique du Décorum. Chaque peuple ne peut utiliser que les quelques pouvoirs de sa saison de prédilection et jamais une autre.

Le Drame
Certains Harmonistes ont entrepris une véritable quête afin de ramener au moins une de ces créatures capables de manipuler le Décorum. La curiosité est grande de savoir comment des êtres qui ne possèdent pas la Flamme parviennent ainsi à utiliser les Arts magiques, même de façon simpliste.

Faucon corné

Apparence
Il s'agit d'une race de faucons très rares que l'on ne peut trouver que dans les terres de la Province liturgique. Leur pelage argenté et leur taille légèrement supérieure à celle d'un faucon classique leur donnent un air très élégant qui impose le respect. Les faucons cornés tirent leur nom d'une proéminence cristalline en forme de corne qui surmonte leur tête. Celle-ci grandit avec l'âge du faucon pour atteindre près de trente centimètres avant leur mort.

Habitat
Les faucons cornés vivent contrairement à leurs cousins, dans les forêts de la Province liturgique. Ils aiment à s'entourer d'animaux enchantés tels que les licornes ou les cygnes, tant et si bien qu'on les prend souvent pour des créatures bénies des Muses.

Mœurs
Le faucon corné est un animal solitaire. À tel point qu'on ne lui connaît jamais de progéniture ni de femelle. Les experts pensent que l'animal s'accouple alors qu'il est encore très jeune. C'est seulement par la suite qu'il sort de la forêt pour des déplacements plus importants.

FAUCON CORNÉ

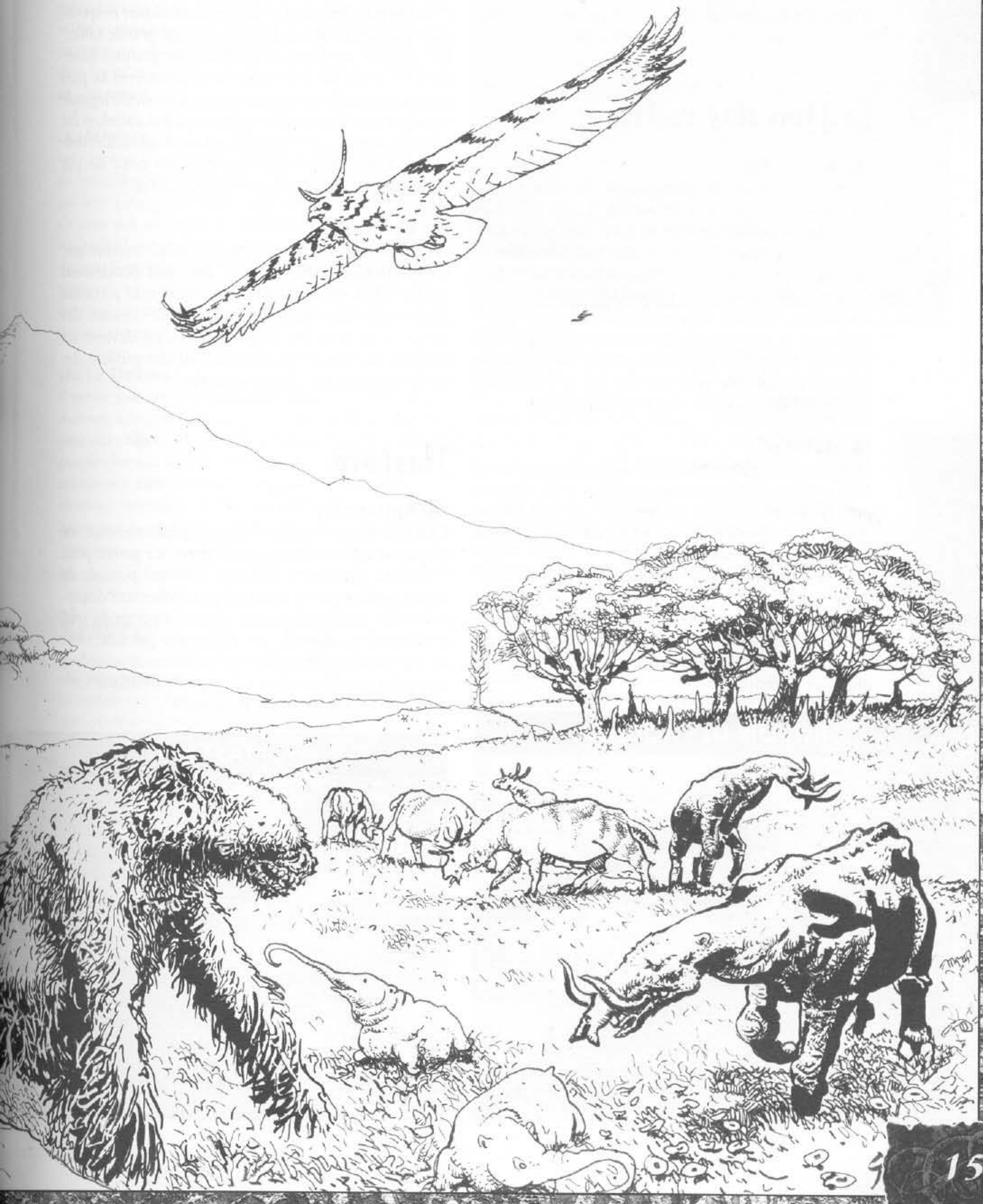
Caractéristiques :
AGI 8, FOR 2, PER 12, RÉS 5
MÊL 6
TAI -2, MV 1 (sur terre) / 10 (en volant), BD -4
PdV 30, SBG 10, SBC 15

Compétences :
Arme : bec 5, Arme : serres 7, Chasse 8, Vigilance 9

Combat
Initiative : 20, bec 19, serres 21
Attaque au contact : bec 10, serres 15
Défense au contact :
Esquive : 5
Défense à distance : 2

Armes	Init.	Att.	Déf.	Dom	TAI	Portée
Bec	-1	-1	-	+2 /T	-	-
Serres	+1	+2	-	+3 /PT	-	-

1 – L'HARMONDE



Le Drame
Le faucon corné est d'une intelligence redoutable. Les liturges ont bien essayé de le domestiquer à de nombreuses reprises mais l'animal est beaucoup trop imprévisible pour porter des messages ou servir à la chasse. Il n'en fait d'ailleurs qu'à sa tête et déroute bien souvent par sa sensibilité et son intelligence.

Griffon des roches

Apparence
Le griffon des roches est un oiseau à la silhouette étrange et contre nature, plein de paradoxes. Il s'agit d'un animal colossal capable de se tenir aussi bien debout sur ses pattes arrières qu'en vol comme tout autre oiseau. Le griffon mesure environ quatre mètres cinquante d'envergure et possède un corps minéral très impressionnant. Ses plumes, sa chair, ses yeux semblent faits de pierre alors qu'il se meut normalement et que ses poumons respirent. Le griffon des roches est en fait un savant mélange d'organique et de minéral, lui conférant une résistance hors norme et une souplesse relative.

Habitat
On ignore complètement d'où l'animal est originaire. Tout ce qu'on sait c'est qu'aujourd'hui on le retrouve principalement dans les Parages et les Cornes, encore que certains témoins de bonne foi en ont repéré un dans les Terres veuves.
Le griffon des roches tient son nom du fait qu'il affectionne particulièrement les zones rocheuses telles que les montagnes et les carrières naturelles à ciel ouvert. L'animal est un vrai mystère car on ne lui connaît pas de nid et jamais personne n'a pu rencontrer l'intimité des griffons.

Mœurs
Les griffons des roches sont des animaux agressifs et au comportement complexe et paradoxal. Certains d'entre eux sont capables de terroriser une région en dévorant des troupeaux entiers sur leur passage. D'autres parviennent à se laisser domestiquer et approcher par des créatures intelligentes de grande taille. Ces oiseaux semblent avoir besoin de grandes quantités de sang qui leur permet de conserver la part organique et vivante qui est en eux. Une vieille légende voudrait que les premiers griffons aient autrefois été pétrifiés par des méduses. Ils auraient survécu et doivent aujourd'hui s'abreuver de sang pour ne pas reprendre totalement l'aspect de la pierre.

Le Drame
Les griffons des roches ont une sensibilité intuitive avec les minotaures. Les légendes, qui sont décidément tenaces avec ces créatures, affirment que certaines d'entre elles sont allées chercher d'elles-mêmes des minotaures dans les Abysses afin d'en devenir les esclaves. Il est vrai qu'on a déjà vu des griffons des roches montés par des minotaures...

GRIFFON DES ROCHES

Caractéristiques :
AGI 3, FOR 16, PER 9, RÉS 18
MÊL 7
TAI +3, MV 4 (sur terre) / 9 (en volant), BD +27
PdV 161, SBG 53, SBC 80

Compétences :
Arme : bec 5, Arme : serres 8, Chasse 5, Vigilance 7, Athlétisme 8

Combat
Initiative : 12, bec 9, serres 10
Attaque au contact : bec 11, serres 13
Défense au contact :
Esquive : 0
Défense à distance : 0

Armes	Init.	Att.	Déf.	Dom	TAI	Portée
Bec	-3	-1	-	+30 /T	-	-
Serres	-2	+2	-	+30 /PT	-	-

Hastara

Apparence
L'hastara est un herbivore quadrupède mesurant en moyenne quatre-vingts centimètres au garrot pour un mètre cinquante de long. L'animal possède de toutes petites pattes et un corps absolument disproportionné qu'il semble avoir du mal à porter. Sa tête, extrêmement allongée, est prolongée par une sorte de trompe très fine et élancée. Les hastaras possèdent une peau nue de couleur grise, parfois verdâtre lorsqu'il s'agit d'une créature de la forêt.

HASTARA

Caractéristiques :
AGI 4, FOR 8, PER 5, RÉS 6
MÊL 5, TIR 4
TAI 0, MV 2, BD +1
PdV 48, SBG 16, SBC 24

Compétences :
Arme : trompe 6, Vigilance 6, Athlétisme 4

Combat
Initiative : 9, trompe 11
Attaque à distance : 11
Défense au contact :
Esquive : 1
Défense à distance : 0

Armes	Init.	Att.	Déf.	Dom	TAI	Portée
Trompe	+2	+1	-	+4 /C	-	40 m

Habitat
L'animal vit majoritairement dans les plaines ou la savane, mais on peut également en trouver dans certaines forêts janréniennes. Les hastaras cohabitent en général à plusieurs familles de trois à cinq créatures dans un même terrier. Grâce à leur trompe, les mâles aspirent la terre pour l'entasser plus loin afin de créer un réseau de galeries peu profondes. C'est dans ces galeries que les hastaras passeront le plus clair de leur temps.

Mœurs
Les hastaras n'ont pas de mâchoire. Ils se nourrissent de brindilles, de feuilles et de plantes qu'ils trouvent sur leur passage et qu'ils aspirent avec leur trompe. Ce sont des animaux complètement inoffensifs qui ne feraient pas de mal à une mouche dans la plupart des cas. Cependant, si l'on dérange la tranquillité du terrier de ces créatures, elles se mettent alors à attaquer en projetant avec violence des cailloux à l'aide de leur trompe.

Le Drame
Il existe une arme folklorique dans les forêts janréniennes, constituée d'une sorte de soufflet qui projette des cailloux ou des fléchettes de sarbacanes. Les peuples locaux appellent cette arme la hastarane. De nombreux tournois sont organisés afin d'élire le meilleur inventeur qui sera parvenu à construire la hastarane la plus efficace en terme de portée et de puissance.

Kraken

Apparence
Le kraken est un gigantesque monstre des eaux pouvant atteindre près de trente mètres de long pour des tentacules de plus de vingt mètres d'envergure. Il existe deux branches de krakens bien distinctes. Les krakens d'eau douce sont recouverts d'écailles grisâtres, presque noires. Les créatures des fonds marins sont dépourvues d'écailles et sont recouvertes d'une texture blanchâtre et caoutchouteuse, presque transparente. Certains grands boucaniers affirment avoir vu des krakens complètement translucides par grand fond.

Habitat
Les krakens d'eau douce vivent dans des lacs aux eaux profondes. Ils se terrent dans des réseaux de grottes interminables et font mener la vie dure aux pêcheurs locaux qui n'osent plus s'aventurer sur ces eaux pourtant calmes.
Ceux qui ont élu domicile dans les grands fonds marins ont choisi de s'enterrer sous la vase ou encore de hanter une vieille épave encore debout.

KRAKEN

Caractéristiques :
AGI 5, FOR 25, PER 3, RÉS 30
MÊL 13
TAI +5, MV 10, BD +71
PdV 280, SBG 93, SBC 140

Compétences :
Arme : tentacules 5, Arme : morsure 6, Chasse 5, Vigilance 6

Combat
Initiative : 8, tentacules 6, morsure 8
Attaque au contact : tentacules 19, morsure 20
Défense au contact :
Esquive : 2
Défense à distance : 1

Armes	Init.	Att.	Déf.	Dom	TAI	Portée
Tentacules	-2	+1	-	+1 /C	-	-
Morsure	0	+1	-	+2 /PT	-	-

Mœurs
Les krakens vivent en famille. Heureusement il s'agit de petites familles dont seul le mâle sort chasser. La femelle s'occupe des deux petits qu'elle nourrit et défend des prédateurs. Lorsqu'un des deux petits est suffisamment grand, il est dévoré vif par le couple de parents pour pouvoir donner naissance à un nouveau kraken.
Ce sont des créatures très territoriales qui consacrent souvent plusieurs dizaines de kilomètres carrés à leur terrain de chasse. Malheur au bateau ou au rival qui vient s'interposer entre le kraken et sa nourriture...

Le Drame
Les krakens d'eau douce sont très recherchés pour leurs écailles qui servent à fabriquer des armures et du mobilier de grand luxe. On utilise également leur lait comme nourriture de prestige lors de très grandes occasions aussi importantes que le sacre d'un roi.

Louveau

Apparence
Le louveau est un énorme loup peu agile mais très puissant. Sa force réside principalement dans sa puissante musculature et sa résistance hors du commun. Cet animal est issu d'une mutation du loup des montagnes janréniennes. Il y a de cela deux mille ans, les premiers louveaux firent leur apparition dans les Monts Ocrelune où ils sont encore majoritairement présents aujourd'hui.
Mesurant près d'un mètre au garrot pour plus de quatre-vingts kilos, le louveau est un loup colossal dont les plus gros spécimens peuvent supporter le poids d'un humain ou d'un saisonin sur leur dos. Le

LOUVEAU

Caractéristiques :
AGI 8, FOR 9, PER 12, RÉS 14
MÊL 8
TAI 0, MV 4, BD +2
PdV 74, SBG 24, SBC 37

Compétences :
Arme : griffes 4, Arme : crocs 7, Athlétisme 8, Chasse 6, Esquive 4, Vigilance 9

Combat
Initiative : 20, griffes 21, crocs 19
Attaque au contact : griffes 11, crocs 16
Défense au contact :
Esquive : 12
Défense à distance : 6

Armes	Init.	Att.	Déf.	Dom	TAI	Portée
Griffes	+1	-1	-	+3 /T	-	-
Crocs	-1	+1	-	+3 /PT	-	-

pelage du louveau est généralement gris clair alors que les chefs de meutes sont souvent d'un blanc immaculé. Même un petit louveau se distingue d'un loup par ses pattes surdimensionnées et sa tête trop petite par rapport au reste de son corps.

Habitat
La meute de louveaux est nomade et parcourt aussi bien les plaines que les montagnes les plus escarpées. Par conséquent, l'animal adapte son camp à l'environnement rencontré, et ce, de manière impressionnante. Le louveau est notamment passé maître dans l'art de maquiller son camp afin qu'il ne soit pas repéré facilement. En effet, comme les femelles restent au camp, les mâles ne souhaitent pas qu'elles soient découvertes et enlevées par une meute adverse. Souvent, une à deux heures sont consacrées au camouflage du camp par des pierres, de la neige ou des branches mortes.

Mœurs
Les louveaux sont des nomades qui constituent de grandes meutes de près d'une quinzaine d'individus. Il s'agit là de la meute au sens large. La vraie meute – celle qui chasse et qui combat – n'est constituée que des mâles. Celle-ci se divise encore en plusieurs petites meutes constituées de trois à cinq louveaux. La grande meute est dirigée par un leader au poil blanc qui domine les chefs des petites meutes.
Pour une raison inconnue, les femelles sont rares parmi les louveaux et le premier rôle de la meute est de les protéger. En effet, l'activité principale des meutes adverses consiste à enlever les femelles pour qu'elles rejoignent leur meute. Une meute sans femelle est déshonorée et le leader quitte alors le clan pour aller se laisser mourir.

Le Drame
Les louveaux sont très hargneux lorsqu'ils sentent que leurs femelles sont en danger. Ils considèrent l'homme et le saisonin comme des dangers et n'hésitent pas à se nourrir de l'un d'eux. Les louveaux raffolent d'ailleurs de la chair de farfadet qu'ils trouvent très délicate.

Mastodonte

Apparence
Le mastodonte est un animal qui ressemble beaucoup à l'éléphant, en plus trapu et beaucoup plus massif. Muni de quatre défenses encadrant sa trompe robuste, le mastodonte est recouvert d'un poil ras de couleur ocre. Le mastodonte est un peu plus petit mais également plus large que l'éléphant.

Habitat
Les mastodontes sont des animaux sédentaires qui vivent dans les steppes lyphanes et dans l'extrême nord des Communes princières, le long de la Grande Muraille. La famille s'installe près d'un cours d'eau et à proximité d'une végétation abondante. Lorsque toutes les ressources locales sont épuisées, les mastodontes se déplacent de plusieurs kilomètres afin de retrouver un endroit viable.

Mœurs
Une famille de mastodontes est composée de six à huit individus. Il n'existe pas de chef et les mastodontes se déplacent souvent en longeant un cours d'eau, sans suivre les décisions d'un leader. Uniquement végétarien, le mastodonte se nourrit de branchages et de racines qu'il vient déterrer avec sa trompe.

MASTODONTE

Caractéristiques :
AGI 2, FOR 22, PER 4, RÉS 25
MÊL 8
TAI +3, MV 5, BD +51
PdV 180, SBG 60, SBC 90

Compétences :
Arme : défenses 6, Arme : pattes 3, Athlétisme 8, Vigilance 4

Combat
Initiative : 6, pattes 4, défenses 7
Attaque au contact : pattes 11, défenses 15
Défense au contact : défenses 15
Esquive : 0
Défense à distance : 0

Armes	Init.	Att.	Déf.	Dom	TAI	Portée
Pattes	-2	0	-	+1 /C	-	-
Défenses	+1	+1	+1	+2 /P	-	-

Ses quatre défenses lui servent alors à bêcher la terre pour trouver sa nourriture.
Le mastodonte est un animal pacifique qu'il ne faut pas trop déranger. Lorsqu'il prend peur, sa puissance physique et ses défenses deviennent des armes terrifiantes.

Le Drame
Les habitants des Communes princières ont développé une phobie des mastodontes et c'est une des raisons pour lesquelles ils ont jadis bâti la Grande Muraille. À l'opposé, les lyphaniens éprouvent une étrange fascination envers ces animaux colossaux qu'ils considèrent comme bénis des Muses.

Molosse

Apparence
Le molosse est un énorme chien qui peut atteindre facilement les cent cinquante kilogrammes. Le pelage noir et très ras, la bête est très impressionnante à voir du fait de sa musculature et de sa mâchoire hors du commun. Les légendes vont bon train sur ces formidables mâchoires capables, selon certains, de tordre un barreau en métal. Les plus gros molosses mesurent entre un mètre et un mètre et un mètre dix au garrot.

Habitat
On rencontre les molosses presque exclusivement dans les îles de l'Enclave boucanière où ils vivaient en meute de plusieurs dizaines de chiens sauvages. Aujourd'hui les meutes existent encore mais elles sont plus restreintes et l'animal est de plus en plus domestiqué. Lorsqu'ils vivent encore en meute ils choisissent de vastes plaines qu'ils sillonnent de long en large jusqu'au soir. Ils trouvent alors un lieu dégagé pouvant contenir toute la meute et y passent la nuit.

Mœurs
Les molosses sont relativement faciles à dresser et se laissent domestiquer assez facilement. Ils font alors de parfaits chiens de garde au gabarit très impressionnant.
Lorsqu'il vit en meute, le molosse est un grand chasseur. Il aime poursuivre une proie pendant des heures, lui faisant croire qu'il l'a perdue pour mieux la prendre par surprise après. Le molosse s'en prend rarement à l'homme mais, lorsque cela arrive, il attaque en meute et devient sans pitié.

Le Drame
Les molosses sont très recherchés pour leur puissance physique et leur efficacité au combat. Malheureusement, leur intelligence est presque inexistante et il est impossible de les dresser à des tâches particulières. C'est pour cette raison qu'ils sont considérés comme très dangereux en Enclave boucanière. Dans ce royaume, il est permis de posséder un molosse pour protéger sa maison, mais il est interdit de se promener avec un tel chien dans la rue pour sa garde personnelle.

Murène blanche

Apparence
La murène blanche est un long serpent d'eau douce dont les fines écailles sont d'un blanc laiteux. Mesurant près de trois mètres de long, l'animal est d'une grande souplesse et peut se déplacer à des vitesses impressionnantes. Complètement aveugle, la murène

MOLOSSE

Caractéristiques :
AGI 6, FOR 7, PER 10, RÉS 9
MÊL 6
TAI 0, MV 5, BD +1
PdV 60, SBG 20, SBC 30

Compétences :
Arme : griffes 5, Arme : crocs 6, Athlétisme 7, Chasse 6, Vigilance 7, Esquive 3

Combat
Initiative : 16, griffes 14, crocs 12
Attaque au contact : griffes 12, crocs 14
Défense au contact :
Esquive : 9
Défense à distance : 4

Armes	Init.	Att.	Déf.	Dom	TAI	Portée
Griffes	-2	+1	-	0 /T	-	-
Crocs	-4	+2	-	+1 /PT	-	-

MURÈNE BLANCHE

Caractéristiques :
AGI 10, FOR 13, PER 1, RÉS 7
MÊL 5
TAI +1, MV 6, BD +12
PdV 73, SBG 24, SBC 36

Compétences :
Arme : morsure 6, Chasse 4, Discrétion 7, Camouflage 5, Esquive 6

Combat
Initiative : 11, morsure 7
Attaque au contact : morsure 13
Défense au contact :
Esquive : 16
Défense à distance : 8

Armes	Init.	Att.	Déf.	Dom	TAI	Portée
Morsure	-4	+2	-	+15 /TP	-	-

blanche perçoit les formes et les mouvements par un système d'ultrasons semblable à celui d'une chauve-souris. L'animal est plutôt fin pour sa taille mais reste impressionnant grâce à une mâchoire hors du commun.

Habitat
Les murènes blanches ne vivent qu'en sous-sols, dans les rivières et les lacs souterrains. On les trouve dans tout l'Harmonde avec une prédilection pour les régions montagneuses telles que la frontière entre les Communes princières et les Parages, ainsi que les Monts Drakoniens. Les murènes blanches s'ensevelissent sous la vase où entre les rochers pour dormir ou se cacher des prédateurs.

Mœurs
Ces créatures sont réputées belliqueuses et violentes. La vérité est que les murènes réagissent simplement à une nécessité vitale ainsi qu'à un instinct de protection de leur territoire. En fait, paradoxe de la nature, les murènes blanches sont carnivores alors qu'on ne trouve qu'algues et insectes dans les sous-sols. De ce fait, lorsqu'elles croisent la route d'un animal de grosse taille (tel qu'un humain ou un saisonin) elle ne peut pas résister au besoin de le dévorer. La murène blanche se gorge de son sang, ce qui colore sa pigmentation pendant quelques heures.

Le Drame
Il existe par endroit des murènes blanches qui ont quitté le milieu souterrain pour rejoindre une rivière ou un lac en surface. Ces miraculées développent alors une pigmentation plus colorée et deviennent bien moins agressives. Toutefois, ne supportant pas l'eau salée, elles meurent systématiquement en approchant de la mer.

Olléane

Apparence
L'olléane est un herbivore dont le gabarit est à peu près similaire à celui d'un cheval. Doté de quatre pattes, son corps recouvert de minuscules écailles est prolongé par un long cou de plus d'un mètre de long. Les pattes arrières de l'olléane sont beaucoup plus puissantes et plus longues que ses pattes avants qui ont tendance à s'atrophier depuis quelques siècles.

Habitat
Les olléanes vivent principalement dans la Marche modéhenne mais on en trouve également quelques unes en Urguemand ou dans les Terres veuves. Elles apprécient particulièrement les vastes plaines ou encore les terrains à peine vallonnés où l'on peut trouver des arbres à lucioles.

OLLÉANE

Caractéristiques :
AGI 4, FOR 9, PER 6, RÉS 8
MÊL 5
TAI +1, MV 4, BD +4
PdV 75, SBG 25, SBC 38

Compétences :
Arme : crocs 5, Athlétisme 6, Vigilance 5

Combat
Initiative : 10, crocs 9
Attaque au contact : crocs 12
Défense au contact :
Esquive : 1
Défense à distance : 0

Armes	Init.	Att.	Déf.	Dom	TAI	Por
Crocs	-5	+2	-	0 /PT	-	-

Mœurs
Le système de nutrition des olléanes est assez particulier dans le sens où elles profitent de la présence de nombreuses lucioles dans les arbres du même nom. Il s'agit d'une variété de chênes dégageant une odeur particulière qui attire les lucioles afin qu'elles y fassent leur nid. L'arbre se nourrit alors d'une partie des œufs pondus par les lucioles. Pour boucler la chaîne alimentaire, l'olléane vient se nourrir des lucioles et des œufs que l'arbre n'a pas mangés. De siècles en siècles, les lucioles ont tendance à se placer de plus en plus haut vers la cime de l'arbre et les olléanes sont obligées de s'adapter. Leur cou s'est considérablement allongé et elles se tiennent de plus en plus sur leurs pattes arrières.

Le Drame
Les olléanes sont loin d'être dangereuses pour l'homme ou le saisonin car elles sont extrêmement pacifiques. Elles sont chassées pour leur viande très tendre et le cuir souple et robuste de leur peau. Comme il s'agit d'un animal assez rare, sa chasse est fortement réglementée. Dans la Marche modéhenne, il est nécessaire de posséder une autorisation délivrée par les druides. Il s'agit d'une mesure à ne pas prendre à la légère et tout contrevenant peut être poursuivi par les sylvins.

Onagre

Apparence
Les onagres sont des ânes plus grands et plus robustes que leurs cousins. Véritables bêtes du désert, les onagres sont capables de résister à des températures extrêmes et peuvent survivre sans eau et sans nourriture pendant près d'une semaine. L'onagre possède une ossature très volumineuse et une peau très épaisse qui lui permet de supporter des charges énormes.

ONAGRE

Caractéristiques :
AGI 3, FOR 11, PER 6, RÉS 10
MÊL 5
TAI +1, MV 5, BD +8
PdV 80, SBG 26, SBC 40

Compétences :
Arme : sabots (piétinement) 5, Athlétisme 7, Vigilance 5

Combat
Initiative : 9, sabots (piétinement) 11
Attaque au contact : sabots (piétinement) 10
Défense au contact :
Esquive : 0
Défense à distance : 0

Armes	Init.	Att.	Déf.	Dom	TAI	Portée
Sabots	+2	0	-	+6 /C	-	-

Note : L'onagre est capable de supporter deux fois le poids normal sur son dos, soit plus de 400 kg, sans broncher.

Habitat

À la connaissance des Keshites il n'existe plus aucun troupeau d'onagres et l'animal est aujourd'hui complètement domestiqué. En fait, la forme actuelle de l'onagre a été obtenue par de savantes techniques de sélections lors de l'accouplement opéré par les nomades keshites. Il y a plusieurs centaines d'années, les onagres vivaient dans les plaines les plus reculées du désert, là où les températures atteignent 50 °C le jour et -20 °C la nuit.

Mœurs

Les onagres ont une sensibilité particulière au passage du temps. En fixant ses points de repère sur la position de la lune et du soleil l'onagre brait régulièrement en résonance avec les astres. Les nomades keshites utilisent cet étrange phénomène pour rythmer les journées et les nuits grâce aux braiments de l'animal. Il s'agit réellement d'une sensibilité quasi-mystique avec les astres car l'onagre suit son rythme même lorsque le temps est couvert.

Le Drame

Une famille de nomades est la gardienne d'une étrange légende concernant l'onagre. Ces Keshites pensent que l'onagre, dans sa forme originale, était un animal enchanté qui a été dénaturé par des siècles de manipulations. Aujourd'hui, cette famille est à la recherche d'un troupeau mythique de vrais onagres.

Pierron

Apparence

Le pierron est une petite boule de poils écarlates d'une quinzaine de centimètres de haut. De forme quasiment sphérique, seules ne dépassent que deux paires de bras et une paire de jambes de quelques centimètres de long. En fouillant bien dans l'épaisseur de poils longs et drus, on peut trouver deux yeux globuleux et démesurés par rapport au reste du corps. Le pierron respire par trois orifices disposés dans le dos, le long de sa colonne vertébrale. Il possède une bouche mais elle reste constamment close et ne sert qu'à émettre de petits beuglements ou bien son fameux cri.

Habitat

À l'état sauvage, les pierrons vivent dans les collines parmi lesquelles ils creusent des réseaux de galeries pour y loger à l'abri des prédateurs comme les faucons ou les aigles. Les pierrons raffolent par-dessus tout de la pierre moussue et s'installent bien souvent aux abords de vieilles ruines pour assouvir leur faim.
Lorsqu'ils sont apprivoisés, les pierrons suivent partout leur maître et ne le lâchent plus d'une semelle. Certains les considèrent comme des animaux de compagnie à l'égal des chiens.

Mœurs

Le pierron est un dévoreur de pierre ; il se nourrit exclusivement de minéral et en tire toutes les ressources dont il a besoin. Malgré cela, le pierron demeure d'une légèreté incroyable qui lui permet de se jouer des courants aériens. En fait, la plupart des pierrons apprivoisés le sont par des géants qui créent tellement de déplacements d'airs autour d'eux qu'ils permettent aux pierrons de léviter au-dessus de leur épaule. Autrement, le pierron utilise ses quatre bras pour s'agripper à tout et n'importe quoi.
Personne ne sait comment les pierrons se reproduisent et combien de temps ils sont capables de vivre.

PIERRON

Caractéristiques :
Caractéristiques :
AGI 6, FOR 1, PER 5, RÉS 1
MÊL 4, TIR 5
TAI -3, MV 2, BD -6
PdV 10, SBG 5, SBC 3

Compétences :
Arme : cris 7, Vigilance 5, Esquive 7

Combat
Initiative : 11, cris 15
Attaque à distance : cris 13
Défense au contact :
Esquive : 13
Défense à distance : 6

Armes	Init.	Att.	Déf.	Dom	TAI	Portée
Cris	+4	+1	-	+2 /P	-	15 m

Note : Le cri du pierron est un son puissant et unidirectionnel. Il vient frapper une cible à moins de 15 m alors que celle-ci ressentira une douleur similaire à celle que pourrait lui infliger une petite flèche.

Au bout de quelques années, ils quittent leur propriétaire pour retrouver sa liberté ou bien un autre maître.

Le Drame
La faculté des pierrons à dévorer la pierre les a rendus très intéressants aux yeux des architectes et tout particulièrement des nains de l'Équerre qui apprécient leurs services. Malheureusement, les pierrons sont souvent considérés comme de vraies pestes maladroites, capables de saboter tout un chantier en trébuchant sur un échafaudage.

Salanistre

Apparence
La salanistre est un étrange animal situé entre la salamandre et le serpent. Mesurant approximativement trente centimètres, son corps serpentiforme est prolongé de deux petites pattes situées juste sous sa tête. Cette dernière est dotée d'une paire de petits yeux surmontés de fines antennes et d'une gueule démesurée. Juste derrière sa tête, la salanistre possède deux excroissances en forme de petites ailettes qui se rétractent le long du corps ou se déploient à volonté.

Habitat
Les salanistres aiment la pierre par-dessus tout. Jamais aucun animal connu n'a été aussi dépendant à un élément que cela. La pierre est son eau, son air, sa nourriture, son cocon : la salanistre ne vit que pour et par la pierre. La créature est très rare dans tout l'Harmonde mais lorsqu'on la trouve c'est systématiquement dans les milieux urbains où elle s'épanouit complètement. Mais c'est la cité d'Abyme qui détient le record de concentration de ces créatures puisque plus des trois quarts des salanistres se trouvent dans la ville des Démons.

SALANISTRE

Caractéristiques :
AGI 16, FOR 3, PER 20, RÉS 2
MÊL 11
TAI -3, MV 4, BD -4
PdV 13, SBG 4, SBC 6

Compétences :
Arme : crocs 8, Vigilance 12, Chasse 12

Combat
Initiative : 36, trompe 31
Attaque au contact : 19
Défense au contact :
Esquive : 13
Défense à distance : 6

Armes	Init.	Att.	Déf.	Dom	TAI	Portée
Crocs	-5	+2	-	-4 /C	-	-

Mœurs
Le cycle de vie des salanistres est sujet à de nombreux mystères. Tout d'abord, elles naissent dans les plis graisseux des Gros d'Abyme par une étrange alchimie qui transforme progressivement de simples bactéries en lézards d'une trentaine de centimètres. Une fois arrivées à maturité, les salanistres quittent leur hôte pour se fondre une première fois dans la pierre. C'est alors qu'elles effectuent leur deuxième naissance en ressentant pour la première fois l'âme de la ville par la résonance de la pierre qui la constitue. Les salanistres sont de grandes joueuses qui ne pensent qu'à explorer la ville afin d'en ressentir chaque centimètre carré, chaque texture, chaque vibration.

Le Drame
Les salanistres ont de nombreuses utilités passionnantes pour qui sait les exploiter. Il est d'abord possible d'utiliser ces créatures comme animaux de traque afin de fouiller dans les méandres de la ville pour retrouver un individu grâce à la résonance qu'il émet par sa démarche. Certains utilisent la salanistre afin de ressentir la cité soi-même, à la place de la créature. Pour cela, l'animal referme sa gueule sur la gorge de l'individu et distille un liquide dans son sang. Malheureusement, ce produit est un poison qui tuera à coup sûr l'imprudent lorsque la mâchoire de la salanistre se rouvrira.

Seigneur-rat

Apparence
Le seigneur-rat est une créature de forme humanoïde à la tête de rat. Mesurant en moyenne un mètre soixante, leur corps difforme est recouvert d'un poil ras gris et surmonté d'une énorme tête de rat au pelage noir et gris. La mâchoire du seigneur-rat est impressionnante et ses dents sont très aiguisées.

Habitat
Les seigneurs-rats vivent avec les rats dans les grottes, les souterrains et les marais. Ils n'ont pas besoin de plus de confort que leurs troupes et dorment à même le sol. On ne trouve des seigneurs-rats que dans les Cornes et il semble qu'aucun d'entre eux ne soit jamais parvenu à traverser le mur de la foi dresser par les liturges.

Mœurs
De nature violente, les seigneurs-rats mènent inlassablement leurs centaines de rats à la bataille pour une seule et simple raison : la faim. Les Cornes ne suffisent plus à nourrir ces hordes affamées et ils essaient à tout prix de rallier le royaume d'Urguemand.

SEIGNEUR-RAT

Caractéristiques :
AGI 7, FOR 6, PER 9, RÉS 6
MÊL 6
TAI 0, MV 3, BD 0
PdV 48, SBG 16, SBC 24

Compétences :
Arme : griffes 6, Arme : crocs 4, Athlétisme 4, Chasse 5, Vigilance 6, Esquive 5

Combat
Initiative : 16, griffes 13, crocs 11
Attaque au contact : griffes 13, crocs 12
Défense au contact :
Esquive : 12
Défense à distance : 6

Armes	Init.	Att.	Déf.	Dom	TAI	Portée
Griffes	-3	+1	-	-1 /T	-	-
Crocs	-5	+2	-	0 /PT	-	-

Le Drame

Les explorateurs qui ont pu faire un assez long trajet dans les Cornes et en revenir vivant ont témoigné d'un fait étrange : certains seigneurs-rats ont été aperçus portant des vêtements qui n'étaient pas les leurs. L'hypothèse que les seigneurs-rats étaient autrefois des humains ou des saisonins s'est très vite imposée parmi les spécialistes. Aujourd'hui, de nombreux doigts se tournent vers le Cryptogramme-magicien pour lui demander des comptes. Celui-ci nie toute implication dans le phénomène.

SUINTEUX

Caractéristiques :
AGI 5, FOR 8, PER 6, RÉS 8
MÊL 6
TAI 0, MV 3, BD +1
PdV 180, SBG 60, SBC 90

Compétences :
Arme : morsure 7, Arme : pattes 3, Arme : suintement 7, Athlétisme 8, Esquive 2, Vigilance 6

Combat
Initiative : 11, pattes 7, morsure 9, suintement 11
Attaque au contact : pattes 9, morsure 15, suintement 14
Défense au contact :
Esquive : 7
Défense à distance : 3

Armes	Init.	Att.	Déf.	Dom	TAI	Portée
Pattes	-4	0	-	0 /T	-	-
Morsure	-2	+2	-	+3 /PT	-	-
Suintement	0	+1	-	+3 /C	-	-

Armure : 1 point

Note : Le suinteux, dès qu'il a reçu au moins une blessure, peut générer une substance qu'il suinte par la plaie. Celle-ci déclenche alors une décharge électrique lorsqu'elle est au contact avec de l'eau. Toute personne située à moins de deux mètres du suinteux subit alors l'attaque.

Capable de ramper pendant plusieurs heures hors de l'eau, certains affirment avoir déjà vu un suinteux grimper les premiers mètres d'un arbre pour attraper une proie haute perchée. Toutefois, le suinteux n'est pas réellement dangereux pour l'homme. Il n'attaquera jamais sauf s'il est directement menacé et, s'il est blessé, il n'hésitera jamais à déclencher ses fameuses décharges électriques.

Le Drame

Dans les campagnes urguemandes et liturges il existe un rituel qui se transmet de générations en générations. Tous les fermiers se dirigent vers les marais, accompagnés et dirigés par les personnalités importantes du royaume, pour pratiquer une gigantesque battue aux suinteux. Au retour, on fait, dans chaque royaume, une immense soupe de ses écailles et un jury décide laquelle des deux est la meilleure. Le royaume vainqueur est alors élu « Grand suinteux de l'année ».

Suinteux

Apparence

Le suinteux ressemble à un crocodile en plus trapu et plus lourd. Ce qui surprend d'abord c'est la forme de son corps disproportionné, assez court en longueur et très large. De plus, l'animal n'est doté que d'une dizaine d'énormes écailles grisâtres qui recouvrent tout son corps à elles seules. Le suinteux mesure en moyenne deux mètres de long pour quatre-vingts centimètres à un mètre de large.

Habitat

L'animal vit dans les marais ou dans certains lacs de tous les Royaumes crépusculaires, mais il est bien plus courant de les retrouver à Lyphane, Urguemand ou en Province liturgique. Quoi qu'il en soit, il s'agit toujours d'un endroit peu fréquenté par les hommes et les saisonins mais riche en proie.

Mœurs

Le suinteux se nourrit exclusivement de petits rongeurs qu'il va chercher parfois très loin des abords du marais.

Tigre d'Aswald

Apparence

Le tigre d'Aswald est un prédateur terrifiant, non par sa taille et sa musculature, mais plutôt par l'incroyable danger que représente sa mâchoire. Il est en effet doté d'une paire de dents en ivoire en forme de sabre, particulièrement aiguisées. D'une longueur approximative de quinze centimètres, elles sont capables de trancher quasiment n'importe quoi.

TIGRE D'ASWALD

Caractéristiques :
AGI 8, FOR 14, PER 10, RÉS 8
MÊL 12
TAI 0, MV 5, BD +12
PdV 53, SBG 17, SBC 26

Compétences :
Arme : griffes 6, Arme : crocs 8, Camouflage 6, Chasse 7, Discrétion 6, Esquive 6, Vigilance 7

Combat
Initiative : 18, griffes 19, crocs 20
Attaque au contact : griffes 17, crocs 22
Défense au contact :
Esquive : 14
Défense à distance : 7

Armes	Init.	Att.	Déf.	Dom	TAI	Portée
Griffes	+1	-1	-	+3 /T	-	-
Crocs	+2	+2	-	+4 /PT	-	-

Son pelage est plus épais que celui d'un tigre normal et prend une apparence ocre, tachetée de blanc. Sa tête noire lui vaut d'être surnommé « Sombrecrâne » par les habitants des Parages.

Habitat
Le pelage des tigres d'Aswald leur permet de résister à des températures relativement basses, supportant ainsi la vigueur hivernale des monts eiglophiens. On retrouve également le tigre d'Aswald jusque dans l'intérieur des Communes Princières où ils s'aventurent parfois.
Le tigre d'Aswald choisit en général une sorte de terrier qu'il creuse lui-même pour dormir et cacher sa nourriture. Toute autre activité, et notamment la chasse, est pratiquée à plusieurs kilomètres de sa tanière.

Mœurs
Le tigre d'Aswald est plus fin et moins impressionnant par sa carrure qu'un tigre traditionnel. Toutefois, la longueur de ses dents en fait un adversaire particulièrement meurtrier. Le tigre d'Aswald possède une technique de combat particulière adaptée à ses énormes dents. Il effectue d'étranges saltos qui lui permettent d'utiliser réellement ses dents comme des sabres.
On ne peut pas vraiment dire que le tigre d'Aswald est une créature paisible et sans danger. Il est en fait un redoutable fauve capable d'attaquer une proie sans aucune autre raison que celle de prendre du plaisir. Toutefois, le tigre d'Aswald ne s'en prendra qu'aux proies isolées qui ne représentent pas réellement de dangers pour lui.

Le Drame
Le tigre d'Aswald est réputé pour être un animal très exotique et dangereux. De ce fait, il est énormément recherché par des chasseurs et des dompteurs de fauves qui espèrent ainsi impressionner les habitants de l'Harmonde avec ces créatures. Plusieurs cirques ont construit leur réputation sur la présence de tels animaux dans leurs numéros.

ZUGOTH

Caractéristiques :
AGI 3, FOR 16, PER 2, RÉS 15
MÊL 7
TAI +4, MV 6, BD +31
PdV 220, SBG 73, SBC 110

Compétences :
Arme : crocs 7, Chasse 9

Combat
Initiative : 5, crocs 0
Attaque au contact : crocs 16
Défense au contact :
Esquive :
Défense à distance :

Armes	Init.	Att.	Déf.	Dom	TAI	Portée
Crocs	-5	+2	-	+31 /PT	-	-

Zugoth

Apparence
Le zugoth est un grand serpent des sables. Mesurant près de huit mètres de long, son corps imite à la perfection la couleur ambrée du désert de l'Empire de Keshe. Sa peau parfaitement lisse est idéalement profilée pour se faufiler entre les dunes et plonger à même le sable pour en ressortir quelques mètres plus loin. Le zugoth est totalement dépourvu d'orifices sensoriels et ne perçoit la présence des obstacles que par l'écho des vibrations qu'il émet dans le sol. Sa gueule n'est qu'une énorme mâchoire destinée à forer le sable et à dévorer ses proies.

Habitat
Ces créatures ne vivent que dans les terres sableuses et donc en énorme majorité dans les déserts. Cependant, on en trouve exceptionnellement le long des côtes, sur le sable des plages. Les zugoths sont nomades et ne restent jamais plus d'une journée au même endroit. Ils dorment à quelques mètres sous le sol et ne se réveillent que pour chasser.

Mœurs
Les zugoths ont l'étonnante capacité de retenir leur souffle pendant de longues heures. Cette particularité leur permet de plonger dans le sable à de grandes profondeurs sans avoir besoin de remonter à la surface avant d'avoir retrouver leur proie. Car les zugoths sont de grands chasseurs et ils passent une bonne

moitié de la journée à chercher, épier et dévorer éales, chameaux, chevaux et même humains et saisonins. Ces gigantesques serpents des sables sont capables d'avaler un cheval en le digérant lentement après l'avoir entraîné sous les dunes.

Le Drame

Le zugoth est surnommé « la plaie du désert » par les nomades keshites. C'est souvent lui que l'on accuse après la disparition d'un chameau ou d'un éale dans un troupeau. Selon des sources sûres, les nains de l'Équerre seraient en train de mettre au point un appareil capable de faire fuir les zugoths par des vibrations émises dans le sol.



La Flore

L'Harmonde n'est pas seulement peuplé d'animaux. Les plantes sont elles aussi uniques et elles contribuent à la richesse de cet univers.

Curiosités florales

L'Orpain

RARETÉ : 12

Cette plante vivace et touffue, haute de cinq à quinze centimètres, se développe dans les rochers embroussaillés, sur les coteaux secs et sableux et dans les décombres. Ses cinq fines tiges, terminées par des petites fleurs jaunes en forme d'étoile à cinq branches, sont assez caractéristiques et reconnaissables par tout herboriste digne de ce nom. L'Orpain (pain d'or) tient son nom populaire de l'importance qu'il occupe dans la chaîne alimentaire des animaux des Royaumes. En effet, aucun bovidé ou ovidé ne résiste au goût sucré de cette plante aux grandes valeurs nutritives.

L'Espéria

RARETÉ : 16

Cette mousse de couleur glauque, typique des forêts de l'ancien empire féodale d'Armgarde, est non seulement un engrais de grande qualité mais aussi un combustible efficace pour peu que l'on supporte l'odeur nauséabonde qu'elle dégage durant sa combustion. Les jeunes canores, avant l'atrophie de leur odorat, sont particulièrement sensibles à cette odeur et préféreront prendre la fuite plutôt que de respirer l'air vicié.

La Sfarigace Pourpre

RARETÉ : 17

Cette espèce vivace pousse essentiellement en Janrénie, bien qu'elle puisse aussi être découverte ailleurs dans les Royaumes crépusculaires, sur certaines pentes arides battues par les vents et les intempéries. Elle se caractérise par des fleurs bicolores (pourpres et blanches) qui peuvent servir d'indicateur de température. En effet, plus la température baisse, plus les fleurs se colorent jusqu'à atteindre un pourpre uniforme synonyme d'une température inférieure à –15 °C.

Le Slogvheim

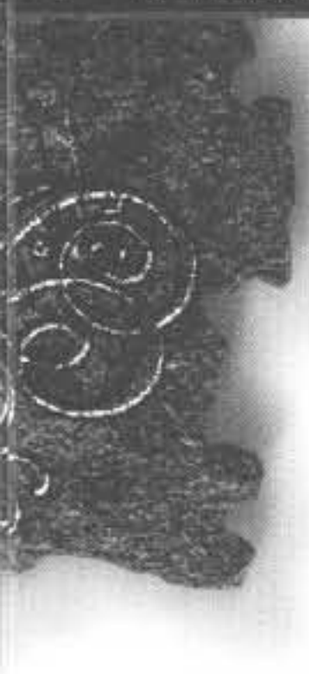
RARETÉ : 28

Ce conifère paragéen a souffert de sa trop grande exploitation forestière et ne se trouve plus qu'à de trop rares exemplaires sur la face nord de monts isolés. Taillées par un artisan compétent et renforcées par un enduit à base de sève, les grandes épines se révèlent des pointes de flèches et de carreaux d'arbalète résistants et meurtriers (dégâts +1).

L'Agressive

RARETÉ : 8

L'Agressive est une plante annuelle de cent vingt centimètres de haut qui pousse dans les forêts feuillues et humides. Ses grandes fleurs jaunes pendantes forment des grappes qui abritent des capsules destinées à la fécondation. Arrivées à maturation, ces capsules s'ouvrent brusquement et projettent une nuée des graines au plus loin de la plante. Le spectacle de cette expulsion est fort couru par les lutins qui voient en lui le symbole de la puissance printanière. Pour tout individu de plus d'un mètre vingt, vivre cette expérience peut être des plus désagréables car les graines sont recouvertes d'une fine pellicule de matière poisseuse qui tache ; il n'est pas rare que certains lutins facétieux utilisent ces graines pour « colorer » leurs invités.



Les Perles Princières
RARETÉ : 11
Ce champignon typique des Communes princières a la particularité de n'être comestible qu'entre le quatorzième jour de la dryade et le seizième jour du phénix. À toute autre période de l'année, le consommateur s'expose à de graves problèmes intestinaux. Ces petites corolles blanches translucides font la joie des troupeaux de bœufs musqués au cours de leur migration. De même, les vieux Princéens vous diront que, à condition d'être réduits en poudre entre les quatorzième et dix-septième jour de la dryade, ces champignons se révèlent être d'excellents conservateurs pour les aliments.

L'Hamzak
RARETÉ : 23
L'Hamzak se différencie des autres arbres des Royaumes par le fait qu'il soit le seul à survivre sous le climat lyphanien. Cette résistance lui provient, en fait, des zénéks qui lui fournissent eau et oligo-éléments. Les zéneks sont de minuscules araignées aveugles qui vivent tantôt sous terre, tantôt au sein même de l'arbre. Les Lyphaniens ont bien compris qu'il était dangereux de s'attaquer à l'Hamzak sous peine de se voir assailli par une myriade d'araignées belliqueuses. Bien que la morsure de ces dernières ne soit pas dangereuse pour la plupart des humains et des saisonins, nul n'est à l'abri d'une réaction allergique ou de crises de démangeaison.

Le Trèfle d'Eau
RARETÉ : 21
Vivace, cette plante mesure de quinze à cinquante centimètres de haut et pousse préférentiellement dans les marais, les marécages et les fossés remplis d'eau croupie. Cette plante véhicule de nombreuses légendes car sa période de floraison débute lors de l'équinoxe d'automne. Les voyageurs voient en elle tantôt un mauvais présage, tantôt l'indication d'une tombe au cadavre encore frais ou encore le signe d'une manifestation de corruption. Dans les faits, il n'en est rien. Un voyageur qui oserait manger le trèfle pourrait constater son agréable goût et ses grandes qualités nutritives.

L'Hystério
RARETÉ : 22
Plus connue sous le nom de « Mousse Changeforme », ce lichen, que l'on ne trouve que dans les Terres veuves, a la particularité d'imiter les formes de l'environnement végétal dans lequel il tente de survivre. Considérée comme un parasite par les vignerons, cette mousse est, compte tenu de la richesse des éléments qui la composent, une aubaine pour certains insectes. La plupart des Maisons utilisent l'Hystério comme élément d'art floral lors des cérémonies d'importance. Certaines méduses affirment aussi que, sculpté d'une certaine manière, ce lichen attirerait les papillons d'augure. Cependant, attention à l'imprudent qui se laisserait abuser par l'Hystério en voulant dévorer de beaux fruits mûrs, cueillir une fleur ou arracher une branche ; en effet, une fois déstructurée la Mousse Changeforme éclate en un amas gluant de végétaux.

Le Bec de Wyvern
RARETÉ : 16
Présent en grand nombre sur la côte est de l'île de Bokkor, ce champignon apparemment dangereux, à cause de sa forme de tête de Wyvern rouge et blanche, se révèle être une boussole efficace et précise. Lorsqu'il est pressé violemment, le Bec de Wyvern explose laissant échapper un nuage de spores inoffensives qui se déplacera immanquablement vers l'est et ce quelle que soit la force du vent.

La Sylve
RARETÉ : 10
La Sylve fleurit à chacun des solstices. Cette plante de plus de deux mètres pousse habituellement aux abords de cours d'eau peu fréquentés. Au premier regard, la Sylve semble agressive à cause de ses longues tiges épineuses ponctuées de fleurs beiges couvertes d'aiguilles. Mais pour qui sait la préparer, cette plante se révèle être un aromate de grande qualité. D'autre part, une partie de l'écosystème des rivières dépend de la présence de cette plante. En effet, ces bouquets protègent les nichées de nombreux animaux des attaques des prédateurs volants. Un chasseur informé peut être certain de trouver du petit gibier aux abords des plans de Sylve.

La Rose de Suie
RARETÉ : 23
Curiosité de certaines baronnies d'Urguemand, les roses de suie forment de superbes parterres colorés et exhalent un doux parfum. Cependant, cueillir une telle rose relève de l'exploit. En effet, à peine cueillie la rose se transforme en une poignée de suie noire, souvenir de la folie des Liturges. Si cette suie est dispersée aux quatre vents, sur le sol du Royaume d'Urguemand, elle donne naissance à de superbes roses rouges, symboles du sang versé ; sur tout autre terre, la suie restera poussière.

Les Mélancolia
RARETÉ : 14
Isolé dans les steppes lyphaniennes, le voyageur peut parfois entendre les plaintes de l'âme du Septentrion.

Cette mélopée lugubre glace les os des plus valeureux et fait hurler les loups. Il ne s'agit point d'un terrible sortilège mais du chant des Mélancolia. Ces petites herbes toujours vertes profitent des vents d'automne pour émettre un son qui, multiplié et amplifié, donne l'illusion d'une mélopée mortuaire.

Dangers floraux

Les Amants Criminels

VIR : 26 (POISON PAR INGESTION)
RARETÉ : 22
LOCALISATION : LES TERRES VEUVES

Ces fruits rouges, gorgés de sucre et d'eau, ont la particularité d'être sexués et développent selon leur sexe des effets très différents. En effet, les fruits mâles sont dangereux pour les individus (humains ou saisonins) de sexe féminin entre le septième jour du troll et le dix-neuvième jour du centaure. Durant cette période, toute personne absorbant l'un de ces fruits et ratant son jet de RÉS, sera prise de quintes de toux violentes et perdra 10 PV.
Entre le vingtième jour du centaure et le sixième jour du troll, ce sont les fruits féminins qui sont nocifs pour les hommes uniquement. Un jet de RÉS réussi amène la victime à ne subir que quelques désagréments intestinaux. En cas d'échec, par contre, cette dernière sentira ses muscles se tétaniser petit à petit et subira un malus de – 4 sur tous ses jets.
En dehors des périodes nocives, ces fruits sont un vrai régal pour les gourmets.

L'Anglue

POT : 10 (ACIDE)
RARETÉ : 19
LOCALISATION : L'ENCLAVE BOUCANIÈRE ET BOKKOR

Cette algue bleutée aux reflets azur s'accumule sur les rochers et les bassins de faible profondeur. Séchée, broyée et mélangée à de la résine d'Aiguillard, cette algue permet d'améliorer grandement le tirant d'eau des petites embarcations. De même, des sabots de chevaux enduits d'une telle mélasse facilitent les déplacements dans des étendues boueuses ou dans les marécages. Seul inconvénient (de taille), une fois broyée cette algue pourrit en produisant un acide hautement corrosif ; ce n'est pas encore trop grave pour les embarcations, mais pour les chevaux...

Les Arches Mordorées

POT : 8 (ACIDE)
PUI : 5
RARETÉ : 22
LOCALISATION : DANS CERTAINES VILLES ET SUR DES CONSTRUCTIONS HUMAINES (PONTS, RUINES, ...)

Les Arches mordorées sont les plantes grimpantes les plus recherchées et les plus haïes par les herboristes. D'une part, la beauté de leur forme et de leurs couleurs réchauffe les cœurs les plus endurcis. De plus, préparées en décoction, ses feuilles permettent de soigner efficacement les brûlures. En termes de jeu, cette décoction permet de récupérer 1 PdV perdu par le feu par point de PUI.
D'autre part, une fois la nuit tombée, les feuilles des Arches se replient sur elles-mêmes et donnent naissance aux cracheuses. Afin de se protéger, les Arches projettent des giclées d'acide sur tout importun à proximité. Des jets d'AGI+Esquive contre DIF permettent d'éviter ces salves.

Le Nénuphar des Sables

RARETÉ : 27
LOCALISATION : EMPIRE DE KESHE

Ce nénuphar vit dans les déserts sous quelques centimètres de sable. Son diamètre peut varier de quelques millimètres à plusieurs mètres ; le plus grand qui fut capturé mesurait près de sept mètres. Cette plante prédatrice recherche, pour sa survie, les sources d'eau, dès lors elle s'attaque aux (petits) animaux et parfois aux humains et saisonins imprudents. Malgré leur côté reptilien, les nénuphars sont bien des végétaux et restent très sensibles au feu (dégâts + 3). -

LE NÉNUPHAR DES SABLES

Caractéristiques :
RÉS 2, FOR 2, AGI 12, PER 8
MÊL 8, EMP -, ART -
TAI -1 (variable), MV 0 (sur le sol) / +3 (sous le sable), BD -2
PdV 30, SBG 10, SBC 15

Compétences :
Arme : morsure 8, Camouflage 7, Chasse 5, Discrétion 6

Note : La morsure absorbe quelques millilitres d'eau/de sang à la victime.

Le Choréphage

RARETÉ : 31
LOCALISATION : MARCHE MODÉHENNE

Cet arbre robuste, de plusieurs coudées de haut et aux racines immenses, est surnommé par certains le traître des forêts. En effet, durant certaines périodes de l'année, qui n'ont pu être identifiées clairement, le Choréphage donne naissance à de petits fruits lumineux qui ont la forme de danseurs. Ces danseurs se déta-

LES RACINES

Caractéristiques :
RÉS 11, FOR 21, AGI 5, PER 3
MÊL 10, EMP -, ART -
TAI 0, MV -, BD +35
PdV 66, SBG 22, SBC 33

Compétences :
Camouflage 9, Arme : constriction 6

Notes : Les racines sont sensibles aux dommages par le feu (dégâts +5). Les dommages par constriction sont de 0, mais dès que la victime est prise au piège elle ne peut plus entreprendre aucune action.

chent et volent au vent afin de conduire l'imprudent chasseur dans l'entrelacs de racines du Choréphage. Une fois pris au piège le curieux agonise lentement avant d'enrichir l'humus dont l'arbre se nourrit.

La Langoureuse

VIR : 10 (POISON DE CONTACT) / 20 (POISON PAR INGESTION)
RARETÉ : 25 (ENCLAVE) / 30 (RÉPUBLIQUE)
LOCALISATION : ENCLAVE BOUÇANIÈRE ET RÉPUBLIQUE MERCENAIRE

Cette algue grise aux formes reptiliennes peut, une fois macérée dans du vin, produire un poison terrible pour les méduses. En effet, les essences de Langoureuse peuvent plonger les méduses dans un état maniaco-dépressif. En cas de réussite de son jet de RÉS, la méduse connaîtra un état euphorique de courte durée et sera immunisée à la peur. Un échec implique que cette euphorie sera suivie par un début de dépression et de langueur. La méduse aura le sentiment que ce « mal être » ne peut se résoudre qu'en absorbant une nouvelle dose de Langoureuse (VIR +5). L'accoutumance gagnant du terrain, les relations entre la méduse et ses serpents se dégraderont jusqu'à aboutir à la mort de ces derniers.

L'Aspivert

VIR : 20 (POISON DE CONTACT)
RARETÉ : 28
LOCALISATION : LES MARAIS LITURGES ET CEUX DE LA RÉPUBLIQUE MERCENAIRE

L'Aspivert est une plante carnassière qui survit à quelques centimètres de profondeur dans la vase ou dans les eaux croupies. Elle a la particularité d'attirer ses proies grâce à son appendice en forme de fleur colorée et parfumée. Cet appendice, toujours hors de l'eau, vibre avec le vent et « entonne » une joyeuse mélodie. Une fois l'animal ou le curieux à quelques pas de l'appât, les trois terribles mâchoires de l'Aspivert bondissent de la vase et se referment sur leur proie. De plus, la membrane centrale de chacune de ces mâchoires est enduite d'un poison de contact destiné à affaiblir

L'ASPIVERT

Caractéristiques :
Caractéristiques :
AGI 4, FOR 19, PER 5, RÉS 15
MÊL 9
TAI +0, MV -, BD +27
PdV 72, SBG 24, SBC 36

Compétences :
Arme : mâchoires 6, Vigilance 6

Armes	Init.	Att.	Déf.	Dom	TAI	Porté
Mâchoires	+4	+1	-2	+2 /TP	-	-

Note : Le poison enduisant la muqueuse des mâchoires a pour effet de paraly la victime. Si cette dernière résiste, elle perd ses actions et réactions pendant tour. Si le jet est raté, elle perd toutes ses actions et réactions pendant un tour point négatif de MR.

les proies et faciliter la digestion. L'Aspivert jouit d'un système de reconnaissance de proie assez développé lui permettant de ne jamais s'attaquer à un ennemi trop gros.

Le Chênure

RARETÉ : 28
LOCALISATION : DANS TOUTES LES FORÊTS DE FEUILLUS

Le Chênure est un lierre parasite qui terrorise la plupart des lutins car il s'attaque directement à la sève des grands chênes. Les petites feuilles opalines en forme de mains à trois griffes s'accrochent à l'écorce et introduisent dans l'arbre une légère protubérance destinée à pomper la sève. La Chênure est particulièrement sensible aux arbres possédant un lien empathique avec le petit peuple. En termes de règle, lorsqu'un arbre est attaqué par le Chênure il perd, petit à petit, sa capacité à absorber les blessures. Chaque année durant laquelle le parasite est à l'œuvre, l'arbre perd une blessure absorbable. Au bout de cinq ans, si l'arbre n'a pas été débarrassé du Chênure, il meurt et son saisonin devient orphelin.

La Sfagalia

VIR : 20 (POISON PAR INGESTION)
RARETÉ : 18
LOCALISATION : LYPHANE ET LES PARAGES

Cette mauvaise herbe, toujours jaunâtre et haute de huit centimètres, est plus connue, chez les minotaures, sous le nom de l'Héroïque. En effet, mélangée à du sang de bœuf ou à de l'alcool de grains, cette herbe se transforme en violent narcotique. Un minotaure sous l'emprise de l'Héroïque verra ses yeux s'injecter de sang et sa résistance à la douleur s'accroître. En termes de jeu, le Minotaure ne subit aucun malus dû à ses blessures pendant les deux minutes suivant l'ingestion

de la drogue. Si le jet de RÉS est raté, le personnage encaisse 5 PdV supplémentaires dès la fin de l'effet. Chaque dose absorbée augmente la durée de l'effet mais aussi des contrecoups. La Sfagalia souffre cependant d'un désavantage majeur, elle attaque les centres nerveux et détériore petit à petit la vue de ses utilisateurs. On estime qu'au bout de cinq doses, un minotaure ne peut plus bénéficier de sa vision de nuit et que cinq doses plus tard il devient aveugle.
Si tout autre saisonin ou humain venait à ingurgiter le breuvage il serait pris de crampes intestinales mémorables et subira un malus de – 3 sur toutes ses actions pendant une heure.

Le Satyrigon

VIR : 15
PÉRIODICITÉ : UN JOUR
RARETÉ : 17
Localisation : dans tous les champs de céréales
Le Satyrigon, un parasite des céréales - sorte d'ergot doré qui se greffe, en été, sur les épis - se révèle être porteur d'une maladie affectant les humains qui l'absorbent par inadvertance. Le malade tombe sous l'emprise d'un appétit sexuel débordant qui lui impose un malus de –1 sur toutes ses activités (–2 pour les compétences de la famille Société) par tranche de 5 points de gravité. Bien que n'ayant aucun effet réel sur la biologie du satyre, cette maladie possède un impact psychologique non négligeable : elle les convainc que la mandragore n'a plus prise sur eux.

Plante médicinale

L'Oposum

PUI : 10
RARETÉ : 15
LOCALISATION : SUR TOUTES LES TERRES FERTILES
Une fois broyés, les fruits violacés de ce petit arbuste donnent une pâte onctueuse au goût amer et à l'odeur âcre. Appliquée sur des brûlures, cette mixture a les effets d'une journée de guérison naturelle, plus l'effet d'une journée supplémentaire par tranche de cinq points de PUI au-dessus de dix. Ce remède soulage très rapidement (une heure).
S'il venait à être utilisé sur des blessures d'un autre type, le blessé risque une inflammation provoquant une Blessure grave.

L'Épigyre

PUI : 15
RARETÉ : 20
LOCALISATION : AUX ABORDS DES COURS D'EAU
Cette primevère aux couleurs pâles et tristes est l'un des coagulants les plus puissants de l'Harmonde. En effet, une décoction d'Épigyre appliquée sur des blessures (de type T ou P) accélère grandement les soins. En termes de jeu, cette décoction annule le malus de deux Blessures graves (issues de dégâts T ou P), plus une autre par tranche de quinze points de PUI.

L'Alfectis

PUI : 30
RARETÉ : 30
LOCALISATION : BOKKOR
Ce petit champignon (moins de deux centimètres) doit être mis directement en contact avec une blessure ouverte infectée par la bile de wyvern ou sur une muqueuse. Il neutralise les effets de ce poison en quelques secondes. Si le jet de RÉS a été raté, il est désormais réussi. S'il avait été réussi, l'Alfectis annule les effets néfastes. Bien que semblant être le seul remède efficace contre cette neurotoxine foudroyante, un problème majeur subsiste : l'intervenant ne possède qu'un tour pour appliquer le remède !

Enchantements floraux

La Spinnasse

VIR : 15
RARETÉ : 30
La Spinnasse ne peut être cueillie que sur la face nord du Ben Morkh, entre le vingt-septième jour de la tarasque et le treizième jour de la nymphe. Cette réminiscence florale de la Flamboyance est particulièrement recherchée par les Harmonistes. En effet, cette longue tige vermeille couronnée d'une fleur à 5 pétales azures, est une drogue des plus efficace pour qui recherche l'inspiration. Séchée et fumée, la Spinnasse permet à l'Harmoniste de gagner un bonus sur son jet d'Arts magiques.
Si l'Harmoniste réussit son jet de RÉS, il bénéficie d'un bonus de + 2 et + 1 supplémentaire par tranche de 10 points de MR sur une DIF de 15. En cas d'échec, l'Harmoniste a une perception faussée de son œuvre et subit un malus de - 4.

L'Ordovolubilis

RARETÉ : 30

L'Ordovolubilis est une petite plante frêle aux couleurs ternes qui fleurit uniquement durant le mois de la tarasque à l'emplacement de tertres, souvenirs de la Flamboyance. Nul herboriste ne peut prédire avec certitude les lieux de floraison de celle que l'on surnomme aussi La Vapeur des Danseurs. En effet, une fois brûlée, cette plante dégage une brume opaque dans laquelle les danseurs aiment à virevolter et à s'ébattre joyeusement.

En termes de jeu, tant que le danseur flotte dans cette brume il bénéficie de + 1 à son Bonus d'Emprise et à son Empathie par dose d'Ordovolubilis brûlée. Attention, car, si plus de deux doses sont utilisées, le danseur connaîtra un état de dépendance ; son retour à l'air pur se soldant alors par un malus de - 2 à son Bonus d'Emprise et son Empathie. Chaque brume ne peut accueillir qu'un seul danseur.

L'Hypnodon

RARETÉ : 30

Ces petites fleurs rouges aux pétales fines et soyeuses sont les gardiennes des mémoires du passé. Se baigner dans un bain aromatisé d'Hypnodon permet, d'une part, de se relaxer et d'atteindre une certaine plénitude et, d'autre part, de rêver au bonheur d'antan. Tout baigneur s'endormira au bout de quelques minutes et revivra (en rêve) ce que ces fleurs ancestrales ont vécu il y a plusieurs mois, années ou siècles. Bien qu'il ne puisse pas tout reconnaître, le rêveur aura le sentiment que tout cela a bien été la réalité et le renforcera dans ses convictions d'Inspiré.



LE SOUFFRE-JOUR

Origines

Cet arbre majestueux et noir, dont les branches sont en perp
tuel mouvement et croissent de façon imprévisible, trouve s
origines dans la libération des derniers feux de la puissance
Diurnes couplés à l'Ombre du domaine abyssal.
Suite à la destruction du collège de Souffre-Jour, Agone empo
le secret du souffre-jour avec lui pour créer l'arbre de Lorgol

Pouvoirs

Cet arbre est perpétuellement ambivalent car il est Ombre
Lumière à la fois. Sa particularité première est de vivre dans
mouvement continuel. Ses branches croissent et décroissent
un instant ; elles peuvent traverser la matière sans connaître
moindre frein.
De plus, cet être majestueux est capricieux et s'il se laisse appr
cher et dompter c'est que ses intentions étaient de se lais
faire.
Ses pouvoirs restent encore un mystère pour beaucoup.
rumeur affirme que certains saisonins ont développé des rit
permettant de contrôler (localement) la croissance de l'arbre.
dit qu'à trop le fréquenter, la mélancolie guette le curie
D'autres pensent que le souffre-jour ne fait qu'exacerber les
blesses et rancœurs de chaque individu. Certains sages ont
observer des comportements étranges chez ceux qui avai
été blessés par l'arbre (par exemple : maladie, guérison, visio
rêves, ...). Tous ces stigmates ne sont-ils pas des messages
l'arbre aux Inspirés ?
Toujours est-il que nul n'a encore osé étudier de façon app
fondie les branches, le tronc, l'écorce ou la sève du souffre-jo
De nombreux mystères restent donc en suspens.

Visite guidée

Le souffre-jour occupe actuellement tout le plateau au Nord
Lorgol et plus précisément le labyrinthe de tours enchant
communément appelées les Milles Tours. Il va sans dire
cette portion de ville terrorise les habitants de Lorgol, qui lui
d'ailleurs donné des noms aussi peu engageants que le Bois N
le Sombre Ébène ou le Ténarbre, et que rares sont les courag
qui osent s'y aventurer. Seuls les Mages du Cryptogramme-ma
cien, les Petits Chasseurs et certains saisonins reconnaissent
ces lieux la majesté et la puissance de l'arbre.
S'il venait à l'idée de certains Inspirés de s'aventurer dans
méandres formés par les branches du souffre-jour, ils devrai
accepter le risque d'évoluer dans un environnement touj
changeant et capricieux. Se déplacer dans le Ténarbre néces
à chaque tour, un jet AGI + Esquive contre DIF de 10. Un éch
implique qu'une épine du maître des lieux se fiche dans le co
de l'intrus (perte de 1 PdV sans tenir compte des armures
malus de -6 à toutes les actions du tour). Nul n'est à l'abri de l'
parition ou de la disparition d'une branche, auquel cas l'exp
rateur devra réussir un jet AGI + Escalade (limitant : Esquive) av
DIF de 25. Un échec signifie l'empalement du curieux. Il su
immédiatement une perte de 25 PdV et doit réussir plusieurs j
RÉS+Escalade contre DIF de 16 pour rester en place le tem
que la branche passe son chemin. Le malin qui utiliserait le
pour faciliter sa progression bénéficiera d'un bonus de + 5 à s
jets. Escalader est une chose, mais retrouver son chemin
orienter sa progression en est une autre. Il faut dès lors réus
des jets de PER + Chasse contre DIF de 15 au risque de se perd

2~Les enfants de l'Harmonie

Durant leur Quête de l'Ultime Perfection, les Muses engendrèrent des créatures enchantées exceptionnelles. Certaines avaient un rôle d'escorte et de soldats, les autres étaient plutôt des gardiennes ou des protectrices. Ainsi naquirent les Excellences et les Merveilles.

Ces créatures fantastiques peuplent depuis toujours les légendes de l'Harmonde, si bien qu'elles ont inspiré les noms des mois du calendrier le plus utilisé. Pourtant, aucun lien particulier n'unit ces êtres enchantés aux saisons.

Bien qu'elles puissent être considérées comme les œuvres majeures des Muses, elles ne sont pourtant pas l'unique héritage que leurs créatrices aient laissé au monde. En effet, les Muses ont également permit que des animaux somme toute ordinaires bénéficient d'une forme d'inspiration. Les Harmonistes disent de ces créatures touchées par la grâce qu'elles sont enchantées.



Les Merveilles

À l'origine, les Merveilles furent chargées de veiller sur les Perfections, les escales enchantées des Muses. Au fil des siècles, leur cœur a continué de battre au rythme de leurs créatrices. Mais avec l'apparition du Masque, certaines Perfections s'évanouirent et depuis, la plupart des Merveilles se sont détournées de leur mission initiale.

Tout d'abord, certaines ont été dupées ou séduites par l'Ennemi. Toutes les autres Merveilles luttent corps et âme contre le Masque. Quelques-unes sont restées dans les Perfections, loin du reste de la création. Mais la plupart se sont éloignées de leur Domaine d'origine pour pouvoir approcher le monde de plus près. En général, les Merveilles se consacrent à protéger des Vestiges, des Sanctuaires ou n'importe quel autre lieu enchanté.



Les pouvoirs des Merveilles

Toutes les Merveilles ne pratiquent pas les Arts magiques. Néanmoins, toutes possèdent une caractéristique ART qui représente leur capacité à utiliser les pouvoirs hors du commun que leur ont confiés les Muses.

Le lien harmonique

Les Merveilles développent, au travers de leur sens de l'Harmonie, un lien particulier avec les lieux qu'elles habitent. Ce lien prend souvent plusieurs décennies pour s'établir, c'est pourquoi les Merveilles ne se déplacent que rarement. Quand elles doivent quitter un endroit, elles perdent l'essentiel de leurs pouvoirs et sont donc très vulnérables.

Certaines Merveilles peuvent vivre ensemble. Dans les Cornes, des Merveilles différentes ont appris à s'unir pour protéger une même région, mais ce genre d'alliance est exceptionnelle, dictée uniquement par des conditions extrêmes.

Le lieu qu'une Merveille protège devient son Domaine. La taille d'un Domaine de Merveille est très variable, selon le nombre de Merveilles présentes, leur puissance, la conformation des lieux, l'influence des forces magiques...

Sur toute la zone concernée, la Merveille devient capable de ressentir certains événements, de contrôler en partie le milieu naturel, de produire des phénomènes surnaturels.

L'utilisation de tous ces pouvoirs nécessite un jet d'ART + Harmonie, avec un limitant adapté.

Par exemple, pour détecter la présence d'un intrus sur son Domaine, une Merveille aura droit à un jet d'ART + Harmonie (limitant Vigilance) contre DIF de 15 à 25 selon la discrétion de l'intrus.

Pour contrôler les animaux sauvages qui vivent dans son Domaine, une Merveille effectue un jet d'ART + Harmonie (limitant Zoologie) contre DIF de 15 à 25 selon la complexité de la tâche demandée.

Pour maîtriser les conditions climatiques sur sa région, une Merveille doit réussir un jet ART + Harmonie contre DIF 25.

Il faut noter que l'éventuelle richesse en Éclat du lieu s'ajoute à ces jets, et il n'est pas rare que le Domaine d'une Merveille soit un lieu favorable à l'utilisation des Arts magiques.

Par ailleurs, une Merveille est immunisée aux émotions de l'Éclat de son Domaine. Néanmoins, il n'est pas rare qu'une certaine influence finisse par se faire ressentir dans le comportement de la créature enchantée, surtout si l'émotion est compatible avec son caractère.

Le langage de l'art

Certaines Merveilles parlent des langues humaines et peuvent donc communiquer sans difficultés avec tous ceux qui comprennent ces langages.

Mais même quand une Merveille ne maîtrise aucune langue, elle peut communiquer avec un Harmoniste. Pour cela, elle doit réussir un jet d'ART + Éloquence contre une DIF (20 - ART de l'Harmoniste).

De la même manière, l'Harmoniste peut répondre de manière à être compris par la Merveille même s'il parle dans une langue que celle-ci ne connaît pas. Il doit alors réussir un jet d'ART + Éloquence contre DIF (20 – ART de la Merveille).

La création éternelle

Les Merveilles ne vieillissent pas, ne sont pas sujettes aux maladies ou aux poisons. Elles n'ont pas de besoins vitaux, ni boisson, ni nourriture, ni air. Le temps n'a pas d'emprise sur elles. Elles sont, comme l'Art, absolues et éternelles. Elles existeront tant que les Muses vivront et que l'Harmonde subsistera. Elles ne peuvent pas se reproduire.

Mais quand une Merveille meurt, une autre Merveille, identique mais sans aucun souvenir, apparaît dans la Perfection qui fut le premier domaine de la Merveille morte. Le nombre des Merveilles reste donc absolument stable. Même l'influence du Masque semble avoir été impuissante à corrompre ce cycle : les Merveilles perverties renaissent purifiées si elles sont tuées.

Les Merveilles sont capables de s'améliorer ou de régresser. Les scores qui sont indiqués sont ceux d'une Merveille « nouvelle-née ». Une Merveille peut progresser par l'expérience ou bien au contact des énergies de son Domaine. De même, ses scores peuvent diminuer avec le temps si elle néglige certaines activités ou si elle est amoindrie physiquement.

Il est donc tout à fait possible de rencontrer des Merveilles d'un même type mais ayant fini par acquérir des caractéristiques, des compétences et des comportements différents.

Mais si elles sont tuées, elles redeviendront identiques en renaissant.



Centaure

Apparence

Le centaure est une créature mi-cheval mi-homme. Il a souvent les cheveux longs et aime garder une arme à la main, que ce soit un arc ou une lance. Il a toujours des peintures ou des tatouages rituels sur son torse. Ces symboles révèlent, selon un code ancestral, le statut du centaure dans son clan et résument tous ces hauts-faits.

La plupart des centaures sont des mâles. Mais il existe quelques clans de centaures femelles vivant en lisière des Terres veuves.

Habitat

Le centaure vit dans les grandes étendues sauvages, avec une préférence affichée pour les terrains peu accidentés : vallées, steppes, savanes... Il vit avec son clan, à l'écart du reste du monde.

Contrairement aux autres Merveilles, les centaures éprouvent le besoin de s'alimenter pour entretenir ses forces. Son habitat doit donc pouvoir lui fournir de quoi subsister par la chasse, la cueillette et l'élevage. L'agriculture n'est pas courante chez les clans centaures, qui préfèrent garder un style de vie nomade sur leur Domaine.

Généralement, les terres centaures ne sont pas éloignées de la Perfection dont tout le clan est originaire, de sorte que, si un centaure meurt, il peut rejoindre son clan sans trop de délai. Il reprend alors son existence, tout au bas de la hiérarchie clanique.

Mœurs

Le centaure passe pour une Merveille au tempérament farouche et imprévisible. Il n'aime pas la compagnie des humains ou des saisonins et se contente des centaures de son clan. Cela dit, avec le développement des sociétés, les centaures ont dû apprendre à accepter un minimum d'échanges. Certains clans ont accepté de pratiquer un peu de commerce, ou bien d'autoriser de rares caravanes à traverser leur domaine.

Le centaure est toujours prêt à se battre pour défendre ses terres. Bien souvent, le voyageur égaré est escorté sans ménagement loin des terres ou pis, exécuté... Qui que l'on soit, on se méfie du centaure et surtout de ses flèches qui, dit-on, ne manquent jamais leur cible.

Les clans centaures regroupent de trente à cent-cinquante individus. Les relations sont strictement organisées par des traditions anciennes. Chacun a un rôle dicté par son ancienneté. Un système de duels rituels permet de régler les différends, qui sont plutôt rares car les centaures sont souvent solidaires. Le chef du clan et ses lieutenants les plus proches sont des guerriers confirmés, qui pratiquent souvent un Art magique, lié à la Muse tutélaire du clan.

CENTAURE

Caractéristiques :
AGI 8, FOR 11, PER 8, RÉS 13
INT 5, VOL 8
CHA 5, CRÉ 5
ART 5, EMP -, MÊL 9, TIR 8
TAI +1, MV +9, BD +8
PdV 85, SBG 28, SBC 42

Compétences :
Arme : arc 9, Arme : lance 6, Arme : bouclier 6, Arme : ruade 7, Arme : piétinement 6, Athlétisme (spé : galop de fond) 6, Chasse 5, Discrétion 4, Esquive 4, Géographie (spé : terre du clan) 7, Harmonie 5, Langue (une au choix) 5, Lois (spé : clans centaures) 3, Premiers soins 5, Savoir-Faire (un artisanat au choix) 5, Survie (spé : milieu où est établi le clan) 6, Us & coutumes : centaures (spé : peintures de guerre) 7, Vigilance 6

Combat
Initiative : 16, arc 20, lance 20, bouclier 12, ruade 16, piétinement 14
Attaque au contact : lance 15, bouclier 14, ruade 15, piétinement 15
Attaque à distance : arc 17
Défense au contact :
Esquive : 12
Parade : lance 14, bouclier 20
Défense à distance : 6

Armes	Init.	Att.	Déf.	Dom	TAI	Portée
Arc long	+4	0	-	+9/P	+1	150 m
Lance	+4	0	-1	+12/P	+1	-
Bouclier	- 4	-1	+5	+10/C	+1	-
Ruade	0	-1	-	+13/C	-	
Piétinement	-2	0	-	+14/C	-	-

Armure : 2 points

Note : Un centaure n'a pas les malus associés au tir monté. Si un centaure est privé d'alimentation, il ne meurt pas mais toutes ses caractéristiques physiques sont toutes divisées par deux.

Le Drame

Messagers intrépides et archers d'excellence, les centaures représentent un atout précieux durant une bataille. Certains seigneurs tentent de lier des contacts avec les clans centaures. Mais il est extrêmement rare qu'un centaure, et à plus forte raison un clan tout entier, décide de quitter son Domaine pour combattre. Pourtant un clan, le Zéphire, a accepté le principe du mercenariat. La réputation de cette troupe n'est plus à faire : les plus grands généraux ont appris à craindre le Zéphire et seuls les rois sont capables de se payer ses services. En fait, les terres du Zéphire sont tombées aux mains du Masque et c'est la raison pour laquelle ce clan a choisi d'aller à travers le monde. Son but est de rencontrer des alliés, de gagner en expérience et d'amasser un trésor de guerre dans l'espoir de pouvoir un jour reprendre ses terres.

Dryade

Apparence

La dryade ressemble à une femme formidablement belle, dotée de deux grandes ailes cuivrées. Elle peut voler en silence, avec une grâce aérienne et une rapidité surprenante. Si on s'arrête à ses cheveux d'un roux flamboyant ou à ses yeux verts profonds, on pourrait croire que la dryade est humaine. Mais ses traits fins sont souvent marqués par une particularité facilement reconnaissable : des cils incroyablement longs, des oreilles en forme de feuille d'arbre, des lèvres vertes ou une peau laiteuse et fine comme des pétales de fleur.

La dryade confectionne elle-même ses vêtements, soit en matériaux végétaux (pétales, feuilles, écorce...), soit avec des fourrures de petits animaux. Très coquette, elle aime changer de tenue aussi souvent que possible. La dryade a souvent quelques bijoux qu'elle garde pour les grandes occasions.

Habitat

La dryade vit uniquement en forêt. Elle acquiert une connaissance et un contrôle exceptionnel des végétaux de son domaine. Elle se construit en général une tanière dans une cavité souterraine, entre les racines d'un arbre. Elle seule peut ouvrir l'accès à ce refuge en ordonnant à l'arbre d'écarter son tronc. La dryade est capricieuse et elle aime changer de tanière tous les deux ou trois ans. Chaque « déménagement » est pour elle l'occasion d'un changement de vie. Elle aime en général en profiter pour modifier sa garde-robe, son apparence, son nom et même parfois son caractère.

Mœurs

La dryade disparaît à l'hiver pour se réfugier dans sa tanière dont elle ne sortira qu'au printemps, à moins qu'un danger majeur ne vienne menacer son domaine. Elle n'hiberne pas mais se repose, reprend des forces et communie avec l'essence de son domaine. Quand les beaux jours reviennent, la dryade n'a plus qu'une envie : sortir prendre l'air et s'amuser un peu.

Facétieuse et séduisante, la dryade aime par-dessus tout charmer les voyageurs égarés. Elle adore leur jouer des tours mais sans toutefois mettre leur vie en péril. Ses victimes privilégiés sont les bûcherons et les chasseurs. Amie des lutins et des géants, la dryade méprise ceux qui tirent leur subsistance de la nature sans lui rendre hommage. Elle veut leur enseigner la reconnaissance et le respect de la nature.

Le Drame

Farouche adversaire du Masque, la dryade fera son possible pour lutter contre les créatures perfides qui s'aventurent sur son domaine. Mais elle ne prendra pas d'initiative qui puisse mettre en danger sa vie ou son domaine.

DRYADE

Caractéristiques :
AGI 12, FOR 5, PER 6, RÉS 6
INT 7, VOL 4
CHA 8, CRÉ 11
ART 10, EMP -, MÊL 8, TIR 9
TAI 0, MV 3 (à terre) / 9 (en volant), BD 0
PdV 44, SBG 14, SBC 22

Compétences :
Acrobatie (spé : en forêt) 8, Chasse (spé : pister) 5, Discrétion (spé : en forêt) 8, Éloquence (spé : charme) 8, Esquive (spé : en forêt) 8, Harmonie 7, Herboristerie 7, Langue : murmure aérien 7, Musique (un instrument au choix) 6, Passe-passe (spé : pickpocket) 6, Premiers soins 5, Saison : printemps (spé : lutins) 5, Saison : été (spé : géants) 5, Savoir-Faire : artisanat naturel 5, Survie (spé : en forêt) 5, Zoologie (spé : animaux sylvestres) 5, Vigilance 8

Combat
Initiative : 18
Esquive : 20 (21 en forêt)
Défense à distance : 10
Armure : 2 points

Note : La langue des murmures aériens semble être constituée d'une invisible brise dont la nature langagière n'est trahie que par une étrange rythmique qui rappelle le chant. Un certain nombre d'Harmonistes restent d'ailleurs persuadés que ce langage est effectivement chanté et que sa propagation quasi miraculeuse au sein des forêts serait magique. Un murmure peut, même par grand vent, porter à plus de cinq kilomètres à la ronde.
En combat, la dryade préférera souvent fuir et animer des arbres (ART + Harmonie, limitant Herboristerie) qui combattront à sa place en assénant des coups de branches à tous les adversaires à portée (initiative : 10, attaque : 15, dégâts : +4).

Si un Inspiré sait gagner la confiance d'une dryade, elle n'hésitera jamais à lui prêter son concours, dans la limite de ses capacités et uniquement dans son domaine. Généralement, elle sert de messager pour informer et prévenir ses habitants en se servant de ses ailes. Ces dernières produisent un murmure, semblable à un bruissement de feuille, uniquement perceptible par d'autres dryades. Portée par le vent sans limite connue de distance, l'information est ainsi relayée de bois en bois et rend de précieux services aux Conseils des Décans et aux Inspirés en difficulté.



Harpie

Apparence

La harpie ressemble à un oiseau de proie gigantesque ayant une tête de femme au bout de son cou décharné. La beauté de son visage accentue encore l'aspect terrifiant de la harpie et la finesse de ses traits semble d'autant plus grotesque qu'ils sont perpétuellement déformés par un rictus mauvais.

Dotée de pattes et d'ailes de velours, la harpie est étonnamment silencieuse. Sa voix même n'est qu'une espèce de murmure, généralement à peine plus audible qu'un souffle. Quand on entend son cri muet, il est en général trop tard pour se retourner.

Habitat

Les harpies hantent des lieux habités. Elles organisent leur existence autour du besoin qu'elles éprouvent de dévorer des cadavres. Ainsi, elles vivent surtout dans les villes où elles peuvent se nourrir facilement.

Le jour, les harpies se cachent dans les lieux inhabités : greniers poussiéreux, caves abandonnées, cloaques, etc. La nuit, elles chassent pour trouver de la nourriture et n'hésitent pas à s'attaquer aux fêtards trop saouls pour se défendre... Les milices locales s'efforcent de traquer les harpies mais sans réelle efficacité. Dans les cités où le pouvoir est fragilisé, les harpies peuvent être nombreuses, notamment en République mercenaire.

On en rencontre aussi dans les Vestiges proches de grandes villes, comme les Milles Tours à Lorgol.

On dit qu'une poignée de harpies vivrait cachée à Abyme. Mais, vu l'omniprésence des conjurateurs dans la cité, cela paraît peu probable.

Mœurs

La harpie est nécrophage. Elle peut survivre sans manger de cadavre, mais elle perd alors une partie de sa puissance.

La légende veut que, à l'origine, sa mission fût de s'attaquer aux créatures de l'Ombre, avec une priorité pour les morts-vivants. Mais, alors même que les Muses créaient la première harpie, l'Ombre aurait réussi à déteindre leur œuvre, donnant à cette Merveille une part de Ténèbre.

Malgré cette influence, la harpie reste une ennemie acharnée des morts-vivants et de l'Ombre.

La harpie est créative quand il s'agit de trouver des méthodes de tuer : elle aime particulièrement faire tomber ceux qui s'aventurent sur les toits, ou bien projeter des rochers d'une hauteur considérable. On dit que certaines harpies agrippent leur proie en groupe, la soulèvent de plusieurs mètres et la lâchent. Cela dit, l'attaque surprise dans le dos reste la tactique préférée des harpies.

La harpie n'est pas courageuse. Elle n'attaque que quand elle est sûre de vaincre. Elle veut toujours avoir l'avantage numérique et tactique, sinon, elle préfère battre en retraite et revenir quand on ne l'attend plus.

Le Drame

Les guildes de voleurs ou d'assassins s'efforcent de s'attacher les services des harpies. Leurs ailes et leur discrétion en font des alliées précieuses pour perpétrer vols et meurtres. Bien souvent, la guilde fournira à la harpie des victimes en échange de son aide...

Mais la harpie est pourchassée par de nombreux conjurateurs car ses cheveux sont une composante très puissante utilisée pour réaliser certaines connivences. Les harpies gardent donc une peur des démons et une haine des démonistes qui peuvent les rendre très utiles quand il s'agit de lutter contre les puissances de l'Ombre.

HARPIE

Caractéristiques :
AGI 11, FOR 7, PER 10, RÉS 6
INT 4, VOL 4
CHA 1, CRÉ 1
ART 1 (ou 11), EMP -, MÊL 9, TIR 10
TAI 0, MV +3 (à terre) / +9 (en volant), BD 0 (ou +5)
PdV 44, SBG 14, SBC 22
Ténèbre : 5

Compétences :
Acrobatie (spé : aériennes) 5, Arme : morsure 6, Arme : serres 6, Camouflage 10, Chasse (spé : humain) 8, Démonologie 3, Discrétion 10, Esquive 6, Harmonie 3, Passe-passe 4, Stratégie 3, Survie (spé : ville) 6, Us & coutumes (un royaume au choix) 5, Vigilance 7

Combat
Initiative : 21, morsure 19, serres 21
Attaque au contact : morsure 15, serres 15
Défense au contact :
Esquive : 17
Défense à distance : 8

Armes	Init.	Att.	Déf.	Dom	TAI	Portée
Morsure	-2	-1	-	+4 (ou +9)/T	-	-
Serres	0	+1	-	+1 (ou +6)/PT	-	-

Armure : 2 points (ou 7)

Note : Les capacités de dissimulation exceptionnelles de la harpie et la parfaite discrétion de son mouvement lui autorisent des attaques d'embuscade : la cible ne bénéficie, lorsque la redoutable créature attaque, d'aucune défense (même pas le minimum accordé lorsqu'aucune défense n'est prévue contre un adversaire). Si la cible cherche activement la harpie, elle pourra éventuellement bénéficier d'un jet de vigilance en opposition avec la discrétion ou le camouflage de la créature.
Quand elle se nourrit de la chair du cadavre d'un être intelligent, la harpie regagne tous les PdV qu'elle peut avoir perdus. De plus, elle augmente pour une journée complète son armure et son BD de 5 points et son score d'ART de 10 points.

Nymphe

Apparence

La nymphe est une femme exquise au visage longiligne et aux cheveux d'or. Elle porte en général des tenues somptueuses et raffinées qu'elle crée avec ses talents d'Harmonistes. Elle aime se présenter comme la vestale d'une Muse. Quand elle est dans son domaine, parmi les siens, elle dégage une impression très solennelle, pleine de sérénité et de calme.

Quand elle se sent menacée, son calme disparaît et elle se laisse submerger par la peur. Sa vulnérabilité est alors si sensible, si palpable que rares sont ceux qui ne se laissent pas attendrir.

Habitat

La nymphe vit dans des lieux naturels dont la splendeur fait écho à sa beauté : les bords d'un lac limpide, les hautes cimes d'un glacier, le cœur d'un désert de sable, le bord d'un gouffre insondable, etc. Il lui faut du grandiose, du splendide, du majestueux. Elle est la prêtresse des espaces sans limites. En général, elle établit au centre de son domaine un temple monumental où elle vit sa vie cérémonieuse, véritable hymne à la beauté de l'Harmonde.

Certaines nymphes se sont détournées des Muses et pensent voir dans une Dame des Saisons la vraie source de la beauté. Elles vivent alors dans des vallées figées dans le temps, défiant les cycles naturels pour incarner l'absolu d'une saison.

Enfin, quelques nymphes, séduites par le Masque, s'enivrent de plaisirs corrompus et vénèrent la beauté du Mal dans des paysages torturés et effrayants.

Mœurs

La nymphe déteste le changement. Dans sa quête d'absolu et de perfection, elle s'emploie à vivre chaque jour comme le précédent, pour faire de son existence entière un monument à la gloire des Arts et de la beauté. Elle se fait en général entourer de serviteurs dévoués, des animaux enchantés ou des saisonins. Ces fidèles vouent à la nymphe une admiration proche de l'adoration. Ils l'aident à perpétuer éternellement son culte grandiose dédié aux réalités supérieures.

Dès que ses habitudes sont rompues, la nymphe est farouche et craintive. Elle fuit tout ce qui lui est étranger. Seuls les artistes, et particulièrement les Harmonistes, peuvent parvenir à l'amadouer, en lui prouvant qu'ils peuvent l'aider à mieux communier avec les Muses.

Le Drame

Deux types de personnes s'intéressent aux nymphes : les amateurs de beauté féminine et les artistes.

Les hommes qui aperçoivent une nymphe sont souvent bouleversés à jamais. La grande beauté de la Merveille les fascine tellement qu'ils veulent se l'approprier.

NYMPHE

Caractéristiques :
AGI 8, FOR 4, PER 10, RÉS 3
INT 7, VOL 6
CHA 14, CRÉ 12
ART 13, EMP -, MÊL 6, TIR 9
TAI 0, MV +6, BD 0
PdV 30, SBG 10, SBC 15

Compétences :
Art (un au choix) 8, Athlétisme (spé : vitesse) 6, Camouflage 7, Culte (une Muse au choix) 4, Discrétion (spé : milieu rural) 7, Éloquence (spé : charme) 8, Esquive 6, Harmonie 8, Histoire & légendes (spé : contes) 5, Langue (une au choix) 7, Natation 5, Saison (au choix) 4, Survie (spé : un milieu au choix) 6, Vigilance 7, Art magique (un au choix) 10

Combat
Initiative : 18
Esquive : 14
Défense à distance : 7
Armure : 1 point

Note : La nymphe est capable de pratiquer un Art magique improvisation (elle ne connaît pas d'œuvre). Son POT d'Art de 21.

Une nymphe peut partager leur inspiration avec un Harmon augmentant la qualité de son œuvre d'autant que leur pro ART (13 en général).

Pour parvenir à effectuer une action agressive contre nymphe, il est nécessaire de réussir un jet de VOL x 2 contre 20 pour un individu de sexe masculin et DIF 15 pour un attaq de sexe féminin. En cas d'échec, l'agresseur renonce purem et simplement à nuire à une créature si douce et si belle p ce tour, mais il/elle peut retenter son action au tour suivant cas de victoire, l'agresseur n'a plus besoin de tester sa vol pour s'attaquer à la nymphe.

Ainsi, certains riches dignitaires des Communes princières n'hésitent pas à engager des mercenaires pour capturer une nymphe. Ils l'installent dans leur palais. Mais, la nymphe en captivité dépérit et meurt au bout d'un an environ. Facilement terrifiée, elle préférera souvent accepter la mort plutôt que de s'enfuir en affrontant ses gardiens.

Les Harmonistes ont à cœur de rencontrer une nymphe car elle fournit souvent l'inspiration nécessaire pour enchanter certaines œuvres. Encore faut-il trouver le moyen d'apprivoiser la douce créature, si prompte à s'effrayer de tout ce qui n'est pas dans ses habitudes. Seuls la patience et le talent peuvent permettre de rassurer la Merveille. Les Œuvres les plus fabuleuses furent souvent composées par des artistes audacieux qui abordèrent des nymphes dans leur milieu naturel et vécurent auprès d'elles durant quelques jours.

Certaines Compagnie d'Harmonistes particulièrement ambitieuses ont réussi à persuader une nymphe de choisir leur Sanctuaire comme domaine. Mais pour gagner une Merveille aussi exigeante comme protectrice, il faut que le Sanctuaire soit déjà un véritable temple dédié à l'Art, digne des œuvres les plus belles.

Ondin

Apparence

L'ondin est un homme doté d'une large et puissante queue de poisson. Il a souvent des cheveux verts ou bleus et une peau constellée d'écailles argentées. Sa musculature est impressionnante et il a toujours une arme à la main, généralement un trident.
L'ondin ne peut pas prononcer de sons articulés. Il doit se contenter de cris stridents et de sifflements semblables à ceux que poussent les mammifères marins.

Habitat

L'ondin appartient à la mer et passe pour être le compagnon des sirènes et il est vrai qu'il partage souvent son domaine avec elles. Mais là où les sirènes sont des créatures de la surface, l'ondin, lui, vit surtout dans les profondeurs.
Il naît en effet des ondes marines, ces courants qui serpentent sous la mer et qui sont souvent provoqués par l'affrontement entre tarasques.
Les ondins se consacrent souvent à la protection des Vestiges qui demeurent dans les profondeurs océaniques. Mais comme cette tâche ne nécessite pas vraiment une surveillance permanente, les ondins viennent régulièrement assister les sirènes voisines.

Mœurs

L'ondin est la Merveille la plus sauvage, tout en fureur et en bravoure. Il connaît une existence éphémère scandée par les mouvements qui agitent les fonds marins car, comme l'océan lui-même, l'ondin alterne des périodes de calme et de rage. Comme toutes les Merveilles, l'ondins ne vieillit pas, mais il est tellement porté à la violence que son existence se prolonge rarement au-delà de trois ans : de combat en combat, chaque ondin cherche un nouveau défi, un adversaire à sa mesure. Il abat tous ceux qui se mettent sur sa route. N'importe quel prétexte peut suffire à provoquer la colère d'un ondin et alors, seule la douceur des sirènes peut le ramener à la raison.
Prêt à tout pour vaincre, l'ondin maîtrise l'art du sabordage. De nombreux navires affrétés par des chasseurs de sirènes ont coulé sous les assauts ondins.

Le Drame

Aucun ondin n'a été perverti par le Masque, sans doute grâce à la proximité des sirènes. En contrepartie, les ondins se donnent souvent le rôle de gardiens des sirènes. En tout cas, il est rare de rencontrer un ondin isolé sans que la situation dégénère en un combat.
L'ondin est souvent, pour les Inspirés, plus une source d'ennuis que d'assistance. En effet, c'est sans doute la Merveille qui a la plus mauvaise réputation auprès des peuples de l'Harmonde. Tous les marins la redoutent et, dans l'esprit de tous, cette créature est associée aux démons les plus sanguinaires. Pourtant, avec l'aide bienveillante d'un clan de sirènes, un ondin peut devenir un outil formidable dans la lutte contre le Masque. Le tout est d'arriver à contrôler les terribles pulsions de violence qui se déchaînent comme des tempêtes dans son esprit. En tout cas, les ondins sont sans doute les seules Merveilles à pouvoir ouvrir la porte des fonds marins à des Inspirés.

ONDIN

Caractéristiques :
AGI 7, FOR 8, PER 8, RÉS 8
INT 7, VOL 6
CHA 6, CRÉ 4
ART 5, EMP -, MÊL 7, TIR 7
TAI 0, MV +3, BD +1
PdV 54, SBG 18, SBC 27

Compétences :
Acrobatie (spé : aquatique) 8, Arme : trident 7, Arme : gouge à coque 10, Astronomie (spé : repérage en mer) 5, Camouflage (spé : en mer) 8, Chasse (spé : pistage navire) 7, Discrétion (spé : en mer) 6, Équitation (spé : hippocampe géant) 6, Escalade (spé : navire) 4, Esquive 9, Géographie (spé : routes maritimes) 5, Harmonie 5, Natation 10, Navigation (spé : routes maritimes) 5, Saison (une au choix) 4, Stratégie 2, Survie (spé : en mer) 5, Vigilance 6, Zoologie (spé : animaux marins) 4

Combat
Initiative : 15, trident 18, gouge 15
Attaque au contact : trident 14, gouge 18
Défense au contact :
Esquive : 16
Parade : trident 14, gouge 17
Défense à distance : 8

Armes	Init.	Att.	Déf.	Dom	TAI	Portée
Trident	+3	0	0	+6/P	+1	-
Gouge	0	+1	0	+3/PT	0	-

Armure : 8 points

Note : La gouge à coque est similaire à un coutelas. C'est la hantise des capitaines, qui mettent fréquemment en place des postes d'écoute uniquement destinés à repérer le lent frottement de ces armes redoutables. Les ondins s'en servent en effet pour affaiblir la coque du navire, en grattant le bois et en y introduisant divers parasites marins friands de matière végétale.
Les ondins peuvent, moyennant un jet d'ART + Harmonie contre DIF 10, conférer à une personne la capacité de respirer sous l'eau pendant dix heures. La cible de cet effet sera également capable de supporter les pressions sous-marines sans aucun dommage. Par contre, elle ne sera pas plus douée pour se déplacer dans l'eau.




Guilbert




Guilbert







Salamandre

Apparence

La salamandre a deux aspects bien distincts. Son apparence normale est celle d'un grand lézard plat à la peau tachetée. Sa couleur varie et s'adapte en partie au milieu dans lequel elle évolue. Ces pattes sont capables d'adhérer à n'importe quelle surface et elle est même capable de marcher la tête en bas ou sur des surfaces verticales. Cela dit, c'est sur le sol qu'elle est capable de se déplacer à sa vitesse de pointe.
D'ailleurs, quand elle court, la salamandre peut prendre la forme d'un tourbillon de feu bleuté qui vrombit et crache des étincelles. Sous cette forme, la salamandre est beaucoup plus rapide et plus résistante, mais par contre, elle ne peut plus utiliser ses pouvoirs magiques.
La salamandre irradie toujours d'une lueur caractéristique, preuve de l'enchantement permanent qui entoure cette créature.

Habitat

La salamandre habite en général dans des régions chaudes ou glacées, dans des conditions extrêmes, mais rarement en climat tempéré. On la rencontrera donc plutôt au sommet d'un pic paragéen enneigé, dans une crevasse du désert keshite ou au fond d'une jungle des Marches modéhennes.
La salamandre vit souvent dans des lieux qui regorgent de Danseurs sauvages. Le lien quasi-symbiotique entre les deux créatures est évident, mais leur présence conjointe s'explique en général par la puissance de l'Éclat dans les domaines gardés par les salamandres (souvent des Vestiges puissants ou bien la cachette d'une Relique puissante).

Mœurs

La salamandre est une Merveille plutôt discrète. Elle n'aime pas se faire connaître. Elle cherchera d'abord à éviter toute rencontre. Mais si ce qu'elle protège risque d'être découvert, elle approchera sans se faire repérer et utilisera ses sorts pour détourner les voyageurs. Si cette tactique ne marche pas, elle apparaîtra, d'abord sous forme de tourbillon, dans l'espoir d'effrayer les intrus. Elle ne choisira la confrontation que si toutes les méthodes d'intimidation ont échoué et que ses adversaires semblent déterminés à envahir son Domaine.

Le Drame

Quelques Hauts Mages ont entendu parler des salamandres et pensent qu'elles peuvent jouer un rôle essentiel dans la compréhension des pouvoirs des Danseurs sauvages. On a avancé l'hypothèse que, quelque part dans le corps de la salamandre, on pourrait trouver une Gemme capable d'attirer les Danseurs. Plusieurs expéditions ont donc été montées par le Cryptogramme-magicien pour trouver la trace de ces Merveilles. Au mieux, les explorateurs sont rentrés bredouilles. Mais certains groupes ne sont même jamais revenus.
Dans un Domaine des Cornes, une salamandre minuscule mais particulièrement puissante commande un clan de centaures. D'après la légende, cette Merveille aurait avalé une partie du Feu des Origines qui a ravagé Keshe et elle serait gorgée d'une énergie phénoménale.



SALAMANDRE

Caractéristiques :
AGI 8, FOR 5, PER 12, RÉS 10
INT 9, VOL 9
CHA 3, CRÉ 6
ART 8, EMP 9, MÊL 7, TIR 10
TAI -1, MV +4 (à terre)/ +10 (en tourbillon), BD 0
PdV 42, SBG 14, SBC 21

Compétences :
Arme : morsure 10, Arme : bagarre (tourbillon) 7, Astronom 5, Chasse 7, Connaissance des Danseurs 8, Discrétion 8, Esquive 9, Harmonie 8, Résonance : éclipsiste 8, Vigilance

Combat
Initiative : 20, morsure 19, tourbillon 28
Attaque au contact : morsure 20, tourbillon 25
Défense au contact :
Esquive : 17
Défense à distance : 8

Armes	Init.	Att.	Déf.	Dom	TAI	Por
Morsure	-1	+3	-	spé	-	-
Tourbillon	+8	+8	-	-4	-	-

Armure : 5 points (15 points sous forme de tourbillon).

Note : la salamandre a toujours un ou deux Danseurs sauvag en sa compagnie. En jouant avec eux (sous forme normale) Merveille est capable de produire des effets magiques com rables à l'Emprise, mais bien plus efficaces que ceux que Mages parviennent à accomplir. La Merveille a donc un bo de +10 à tous ses jets d'Emprise quand elle lance un sort.
De plus, la salamandre semble avoir l'étrange faculté d'appren instantanément de nouveaux sorts aux Danseurs sauvages. mémoire des Danseurs n'est donc pas un obstacle au nomb de sorts que la Salamandre maîtrise.
La salamandre sécrète un venin paralysant aux effets comparab à celui des méduses (VIR 10 + MR, paralysie ou -2 aux actio physiques).
La salamandre est immunisée à la chaleur et aux flammes.

Sirène

Apparence

La sirène est une femme dotée, au lieu de jambes, d'une large et puissante queue de poisson. Elle a un visage enchanteur et de longs cheveux dans lesquels elle se plaît à mettre, comme des bijoux, des coquillages nacrés ou des rubans d'algues argentées. Sa voix ensorceleuse ne ressemble à aucun autre son et fascine tous ceux qui l'entendent.

Habitat

La sirène vit dans les mers et les océans. Elle préfère les climats chauds, mais elle vit là où son devoir l'appelle.

Le Domaine d'une sirène est particulièrement grand. Pour ce qui est de la taille, les Domaines des Merveilles terrestres ne peuvent pas vraiment être comparés aux Domaines marins des sirènes. En fait, il n'est pas rare que les sirènes vivent en clan d'une vingtaine d'individus (avec parfois des ondins à leur coté). Ainsi, elles se partagent un même Domaine qui peut être d'une taille gigantesque.

Ainsi, il est souvent très difficile de savoir quel endroit, en particulier, des sirènes protègent : elles vivent dans une zone si large qu'on a souvent du mal à déterminer ce qu'elles peuvent garder. Un sanctuaire englouti ? Une épave contenant des Œuvres rares ? Une île abritant une Perfection ? Les trésors secrets sont nombreux et la présence de sirènes au large d'une côte est souvent un sujet de mystères et de légendes.

Cela dit, la plupart des sirènes vivent aujourd'hui autour de l'île de l'Automne dont elles assurent la protection depuis l'Éclipse. Ces Merveilles jouent un rôle particulier : protéger les Automnins des perfidies du Masque.

Mœurs

La sirène est calme et fidèle. Elle n'abandonne jamais son poste et prend son travail de gardienne très à cœur.

Son chant et son courage sont ses plus belles armes et elles lui valent de nombreux ennemis, en particulier ceux que l'on appelle les chasseurs de sirènes. Ces marins sans scrupule, bien souvent boucaniers, traquent les sirènes pour les vendre dans des harems ou s'emparer de leurs écailles qui font d'excellentes armures.

À cause de ces chasseurs, les sirènes se méfient et ne se révèlent pas facilement. Elles ont appris à être discrètes quand les circonstances le permettaient. Mais elles savent toujours apprécier la compagnie de tous ceux qui respectent les Muses et leur création.

La sirène aime travailler en équipe. Elle n'est pas individualiste et a un esprit de clan très poussé. Elle sait quand il est utile de se sacrifier pour son groupe. Elle a aussi la rancune tenace. Un marin qui a blessé une sirène ferait mieux d'éviter de s'approcher de son Domaine. Il risquerait de subir de plein fouet la vengeance impitoyable de la Merveille et de son clan.

Le Drame

Les sirènes sont les Merveilles les plus nombreuses dans l'Harmonde. Il n'est pas rare d'en croiser une pendant un long voyage en mer. Les approcher de près est déjà plus difficile. En fait, c'est souvent elles qui choisissent de rencontrer des étrangers. Parfois, en effet, les sirènes sauvent des marins de la noyade ou viennent au secours de naufragés.

Les sirènes apprécient la compagnie des artistes, humains ou saisonins, et tout particulièrement des musiciens. Les Harmonistes de l'Accord et de la Geste doivent aux sirènes des Œuvres importantes et la fusion de ces deux Arts magiques ne put voir le jour que grâce aux chants mélodieux de ces Merveilles marines. Les sirènes restent donc une source d'inspiration incontournable.

SIRÈNE

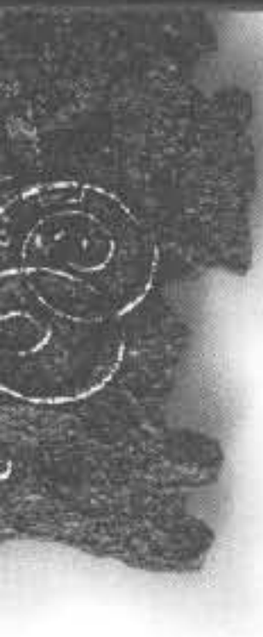
Caractéristiques :
AGI 7, FOR 6, PER 7, RÉS 7
INT 7, VOL 6
CHA 14, CRÉ 12
ART 13, EMP -, MÊL 6, TIR 7
TAI 0, MV +3, BD 0
PdV 47, SBG 15, SBC 23

Compétences :
Acrobatie (spé : aquatique) 6, Astronomie (spé : repérage en mer) 3, Chant 14, Discrétion (spé : en mer) 5, Éloquence (spé : charme) 10, Esquive 10 (spé : en mer), Harmonie 6, Histoire & légendes (spé : mer) 7, Natation 14, Navigation (spé : routes maritimes) 3, Saison : automne 4, Survie (spé : en mer) 5, Zoologie (spé : animaux marins) 5

Combat
Initiative : 14
Esquive : 19
Défense à distance : 9
Armure : 4 points

Note : le chant des sirènes est capable de fasciner ceux qui l'écoutent : ils ne peuvent rien faire d'autre qu'écouter la Merveille. Moyennant un jet d'ART + Chant contre DIF 25, elle peut fasciner une personne à cinquante mètres. La sirène peut multiplier la puissance de son chant (nombre de cibles, portée...) conformément aux règles de Qualité des Arts magiques. Quand le chant cesse, la victime a besoin d'un tour complet pour reprendre ses esprits.

Les écailles des sirènes permettent de faire une armure incroyablement légère, comparable à l'armure de cuir mais n'imposant aucun malus d'encombrement. De plus, ceux qui portent une telle armure peuvent se déplacer dans l'eau avec une aisance incomparable.



Troll

Apparence

Le troll est un humanoïde de près de trois mètres de hauteur. Il semble composé d'un amas de matières d'origine végétale : feuilles, racines, écorces, humus... L'ensemble a une teinte verdâtre malsaine et les traits hideux de cette Merveille ajoutent encore à son aspect terrifiant.
Tout comme les plantes qui l'entourent, le troll change d'apparence au gré des saisons : au printemps, de petites fleurs s'épanouissent sur ses jambes tandis qu'à l'automne, la mousse et parfois la moisissure le recouvrent des pieds jusqu'au cou. Des animaux s'installent souvent sur le corps de la Merveille : les insectes sont sans doute les plus nombreux, mais les oiseaux ne sont pas rares non plus, car ils apprécient de pouvoir faire leur nid dans l'épaisse et longue tignasse brune qui sert de cheveux au troll.

Habitat

Le troll s'installe dans les forêts profondes ou dans les vallées reculées, là où la nature n'a pas été touchée par la main de l'homme.
Bien que le troll ne ressente aucun besoin de sommeil, il passera souvent des heures à méditer dans le calme de la nature. En général, il a un endroit favori où il aime venir se reposer : c'est souvent un lieu favorisé par une végétation extraordinaire par exemple une clairière entourée d'arbres millénaires aux feuilles lumineuses ou une prairie que parsèment des fleurs métalliques capiteuses.

Mœurs

Le troll, malgré la peur qu'il inspire souvent à ceux qui le rencontrent, est de nature bienveillante. Il apprécie la compagnie des animaux, et s'attache facilement à tous ceux qui vivent en harmonie avec la nature.
Le troll ne recherche jamais la confrontation, mais si ce qui lui est cher est physiquement menacé, il entrera dans une rage folle et éliminera sans pitié ceux qui osent bouleverser son Domaine.
Le troll peut aussi devenir très agressif en présence du feu. Il ne supporte pas de voir une torche ou même les étincelles d'un briquet en amadou. Face à la moindre flamme, il se montrera extrêmement violent et fera tout pour éteindre le feu en question. Parfois, les étincelles d'un Danseur peuvent suffire à déclencher une crise de colère chez un troll.
Blessé, le troll se cache, s'immobilise, plante ses jambes en terre et fait repousser la partie lésée. Ce processus de guérison rapide pose la question de la nature animale ou végétale de cette Merveille. Une fois rétabli, le troll n'oublie jamais l'image de celui qui l'a attaqué. Selon les cas, il en garde une peur ou une haine éternelle. Ainsi, certains trolls fuient toujours celui qui les a blessés une fois alors que d'autres reviennent inlassablement affronter leur ennemi jusqu'à ce que la mort emporte l'un des combattants.

TROLL

Caractéristiques :
AGI 5, FOR 14, PER 6, RÉS 15
INT 4, VOL 4
CHA 1, CRÉ 1
ART 1, EMP -, MÊL 9, TIR 5
TAI +1, MV +6, BD +15
PdV 91, SBG 30, SBC 45

Compétences :
Arme : griffes 5, Camouflage 5, Discrétion 7, Esquive 4, Harmonie 3, Herboristerie 6, Saison : printemps 3, Survie (spé : en forêt) 8, Vigilance 7, Zoologie 5

Combat
Initiative : 11, griffes 10
Attaque au contact : griffes 15
Défense au contact :
Esquive : 9
Défense à distance : 4

Armes	Init.	Att.	Déf.	Dom	TAI	Portée
Griffes	-1	+1	-	+17/T	-	-

Armure : 7 points

Note : Les trolls bénéficient d'un bonus naturel de +2 au camouflage et à la discrétion pendant le printemps et l'automne.
Le troll peut, en se plantant en terre, régénérer d'un PdV par minute. Il récupère ainsi tout type de blessures, qu'elles soient graves ou critiques.

Le Drame

Placide et toujours prêt à venir en aide aux alliés de la Nature, le troll prête souvent assistance aux lutins et aux géants. Mais cette Merveille reste avant tout une créature sauvage, incapable de communiquer vraiment avec des êtres civilisés.
Le cœur de troll entre dans la composition d'un baume de régénération très puissant, capable de guérir instantanément toute blessure et de faire disparaître toute cicatrice. Basée sur ce fait, une légende prétend, à tort, qu'une partie du troll permet de concocter un élixir de jouvence donnant une longévité incomparable. Cette rumeur est très enracinée dans les Terres veuves, où les organes de trolls sont des ingrédients très recherchés qui se vendent à prix d'or. Le seul résultat probant que les chimères ont pu obtenir effectivement est la recette d'une potion qui stoppe net la croissance des végétaux, mais, malgré les échecs répétés, les expériences continuent.



Les Excellences

Nées à l'Aube des Temps, les Excellences ont assisté avec méfiance à la naissance du Masque et à sa mise en place du Drame. Puissantes et autoritaires, elles vécurent difficilement la période d'observation durant laquelle les Muses laissèrent le Maître du Semblant préparer son jeu, les incitant à une action plus offensive pour mettre fin à ses intrigues. Il leur fallut attendre la Guerre des Éternels pour combattre le Masque. La plupart d'entre elles périrent dans ce combat.

Celles qui survécurent virent l'avènement de la Flamboyance, le sacrifice de Diurne, un Éternel que beaucoup considéraient comme un allié, et surtout celui des Muses. Beaucoup d'Excellences virent là l'une des dernières manipulations du Masque et pensèrent que cela aurait pu être évité si elles avaient mieux rempli leur rôle. À présent privées de leurs créatrices, les Excellences se replièrent sur elles-mêmes, telles les soldats d'une armée privée de son chef spirituel, contemplant les Œuvres des Inspirés, les dernières manifestations de la volonté des Muses sur l'Harmonde. Certaines se réfugièrent dans des Tableaux-mondes, convaincues que ce n'était qu'une étape dans les intrigues du Manipulateur ; elles se préparèrent à son retour...

Lorsque l'Éclipse provoqua la rupture avec le Centresprit, le lien ténu que les Excellences conservaient avec les Muses fut tranché à vif, et cette rupture acheva le profond bouleversement de leurs mentalités. Aujourd'hui leurs motivations sont difficiles à cerner. La majorité d'entre elles ne semble vivre que pour survivre, leur esprit occultant les souvenirs des temps anciens, ou même sombrant dans la folie.

Le pouvoir du Gardien

Les Excellences sont par nature tournées vers la protection. Aujourd'hui privées de leur garde native, elles chercheront toujours quelque chose ou quelqu'un à protéger, même si cette garde n'est souvent justifiée par rien de plus qu'une compulsion de leur part. Cela peut être un être vivant pour lequel elles se prennent de passion, une Relique ou même un simple objet auquel elles se sont attachées. Lorsqu'elles agissent pour défendre leur garde, leur efficacité est bien plus redoutable. Dans ce cas, leur score de VOL s'ajoute au calcul de leurs scores de combat (initiative, attaque, défense ou esquive et dommages).

La force du Rempart

Les Excellences trouvent dans leurs semblables un écho à leur loyauté guerrière. Elles sont plus efficaces à plusieurs, leur puissance se renforçant quand elles agissent ensemble pour servir une même cause ou défendre un même objectif. C'est ce qui en fit par le passé des armées d'une grande efficacité. Pour chaque Excellence qui combat de front en plus de la première, chaque Excellence participant au combat reçoit un bonus de +4 à ses scores d'attaque et de défense ou d'esquive.

UNE SOURDE MENACE

De tous temps les Excellences ont eu de meilleures relations avec les saisonins qu'avec les hommes. Les premiers leur apparaissent comme des créatures nées de la force vitale même de l'Harmonde. Comme elles, ils sont capables d'appréhender le rapport de fidélité et d'amour à une entité originelle, l'assimilation étant facile à faire entre les quatre Muses et les quatre Dames des Saisons. Les seconds ont toujours suscité leur méfiance, acteurs manipulables et privilégiés des complots du Masque. Aujourd'hui encore, certaines Excellences qui ne se laissent pas approcher par les hommes ont pourtant conservé des relations avec de petits groupes de saisonins.

Il existe au sein du Cryptogramme-magicien un regroupement de Hauts Mages d'obédiences diverses qui se consacre à l'étude des créatures mythiques de l'Harmonde, et notamment aux enjeux posés par les Excellences. Celles avec lesquelles ils ont pu entrer en contact manifestent une sorte d'occultation volontaire de leurs souvenirs, et cette attitude fait craindre aux Mages qu'elles ne finissent par tomber sous la coupe du Masque si personne ne parvient à leur rappeler leur fidélité première à la cause des Muses. Les Excellences pourraient être des alliées de premier ordre pour préparer l'avènement d'une seconde Flamboyance, mais encore faudrait-il pour cela initier avec elles des relations de confiance et les aider à retrouver leur place dans cet Harmonde si différent de celui où elles ont été engendrées, à l'inverse, elles seraient de redoutables adversaires si le Masque parvenait à les inféoder.

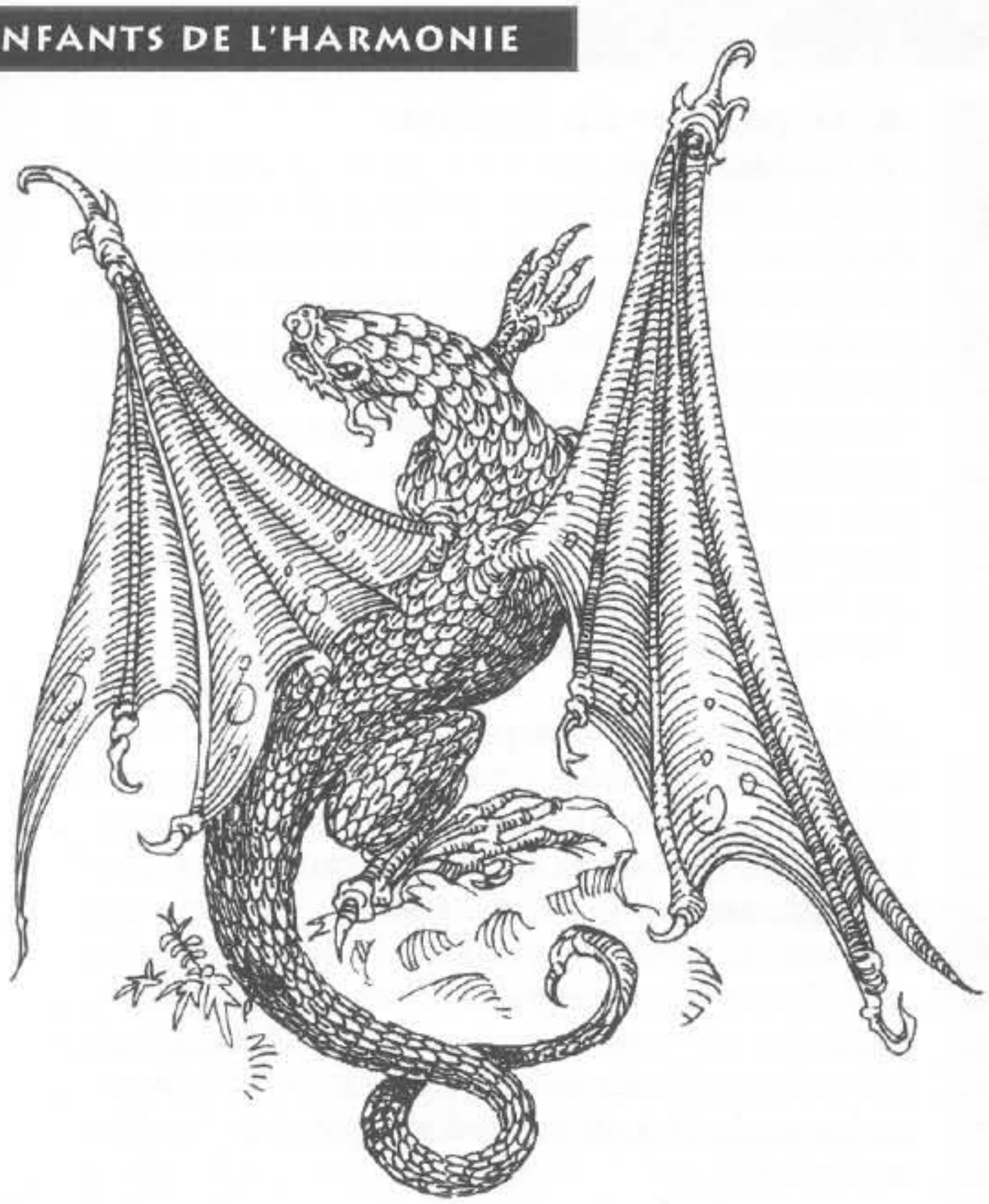
Ces mêmes Mages travaillent également à la recherche des espèces prisonnières des Tableaux-mondes, et étudient les légendes concernant de mystérieux œufs qu'on aurait retrouvés en divers points de l'Harmonde et qui pourraient être le creuset d'une nouvelle génération d'Excellences.

Les pouvoirs des Excellences

La caractéristique ART des Excellences représente à l'égal des Merveilles, leur capacité à utiliser des pouvoirs extraordinaires. Certaines Excellences peuvent de plus décider d'apprendre à pratiquer des Arts magiques. La liste fournie ici n'étant pas exhaustive en ce qui concerne ces créatures hors du commun. De plus, étant nées avant la création du jour et de la nuit, les Excellences ont une vision parfaitement adaptée dans les deux cas et sont donc toutes naturellement nyctalopes.

Le langage de l'art

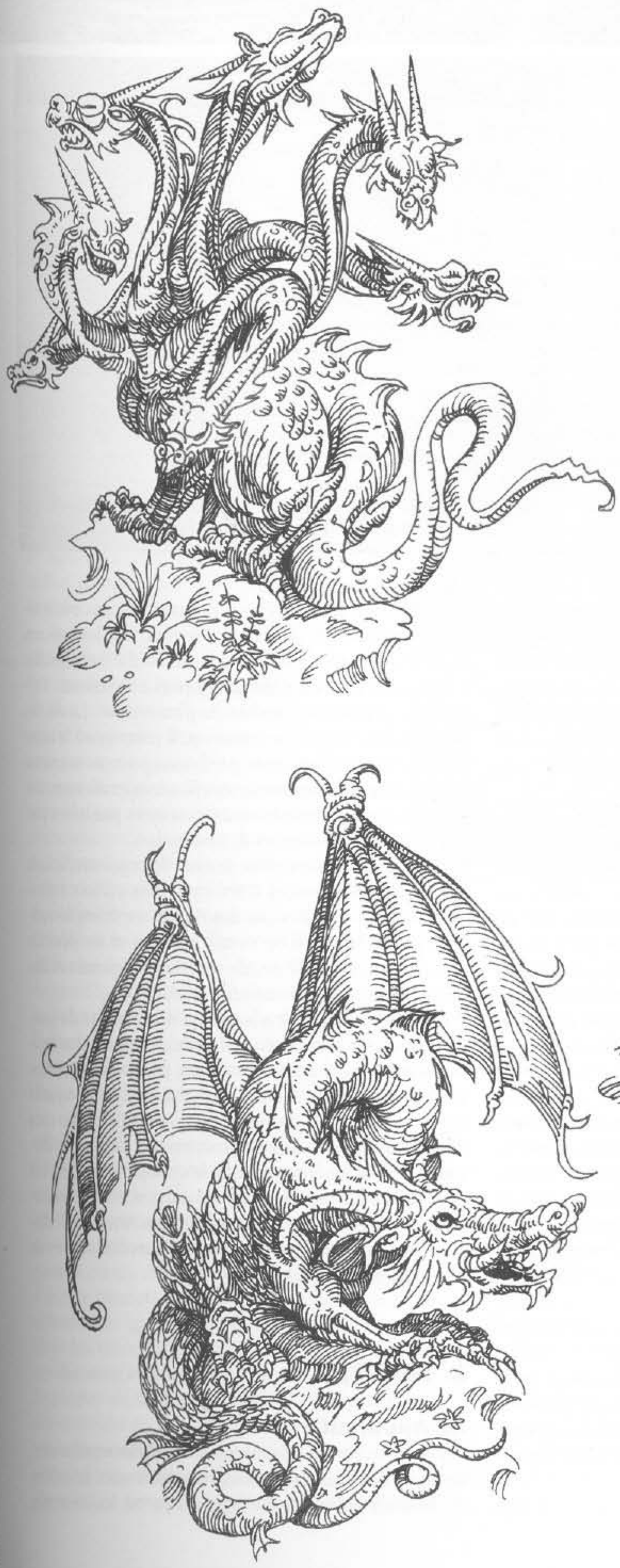
Comme les Merveilles, les Excellences ne pratiquant pas de langage humain peuvent communiquer avec un Harmoniste en réussissant un jet d'ART + Éloquence contre une DIF (20 - ART de l'Harmoniste). Pour lui répondre, l'Harmoniste doit réussir à son tour un jet d'ART + Éloquence contre une DIF (20 - ART de la Merveille).















Cyclope

Apparence

Personne n'a jamais pu contempler la dépouille d'un cyclope. Mystérieux, insaisissable, cette Excellence aurait, dit-on le regard des Muses... Le cyclope offre généralement l'apparence d'un pèlerin ou d'un humble voyageur. Sa taille semble varier en fonction de celle des artistes auxquels il se révèle, allant de celle d'un grand homme à celle d'un géant. Ceux qui ont aperçu son visage ont été frappés de stupeur devant le spectacle d'un œil fascinant aux couleurs changeantes au milieu d'une face par ailleurs repoussante. Cet œil qui jamais ne cille et ne dispose d'aucune paupière ajoute lui aussi à l'impression étrange que dégage ce visage. Mais si cette impression demeure après le départ de l'Excellence, le souvenir précis du visage s'estompe et personne ne peut exactement décrire ce qu'il a vu sous la capuche du cyclope. Certains Hauts Mages qui se consacrent à l'étude des mythes de l'Harmonde prétendent que c'est cette laideur qui empêcha les Muses de reconnaître en lui la perfection qu'elles cherchaient à atteindre, et que peut-être, si le cyclope avait été moins laid, le Masque n'aurait pas vu le jour.

Habitat

Il est impossible de prédire l'endroit où l'on pourra rencontrer le cyclope. Sa longue errance à travers l'Harmonde obéit à une logique qui n'est connue que de lui seul. Il évite d'ordinaire les lieux très peuplés, ou du moins, ne s'y fait pas connaître, et apparaît à des personnes isolées, et, beaucoup plus rarement à de petits groupes s'ils ne sont constitués que d'artistes ou d'Harmonistes.

Mœurs

Certains artistes évoquent le cyclope d'une voix vacillante. Il apparaîtrait soudain derrière vous, se pencherait sur votre œuvre et la critiquerait avec le regard des Muses. On prétend que le cyclope est en quelque sorte le veilleur de l'art. On ignore s'il n'en existe qu'un seul ou plusieurs mais une chose est sûre : il ne se montre qu'aux artistes, vêtu d'un ample manteau capuchonné couleur de terre.
Pour les Harmonistes, l'apparition du cyclope est signe d'un aboutissement. Certaines Œuvres de l'Art ancien auraient ainsi profité du jugement d'un cyclope pour devenir des Artefacts d'une puissance incomparable... Certains Inspirés pensent que par le regard du cyclope, les Muses continuent d'intervenir en Harmonde par leur pouvoir magnifiant.

CYCLOPE

Caractéristiques :
AGI 13, FOR 12, PER 15, RÉS 12
INT 15, VOL 10
CHA 7 CRÉ 20
MÊL 12, EMP -, ART 27
TAI 1, MV 6, BD 10
PdV 82, SBG 27, SBC 41
Armure : 3

Compétences :
Alphabet (toutes les langues connues plus quelques autres) 10, Art (toutes les formes connues) 20, Discrétion (spé : approche silencieuse) 12, Éloquence (spé : critique constructive) 15, Langue (toutes les langues connues, plus quelques autres) 10, Savoir-faire (toutes les formes en rapport avec l'art) 20, Vigilance (spé : analyse d'une œuvre) 20
Combat : initiative 28
Note : le Cyclope ne prend jamais part à un combat. Il n'attaque pas, ne pare, n'esquive pas... il s'éclipse.

Le Drame

Le cyclope est la seule Excellence qui n'ait pas ouvertement participé à la Guerre des Éternels. Si sa loyauté aux Muses ne fait aucun doute, la façon dont il envisage son exercice est pourtant beaucoup plus ambivalente. Personne à vrai dire n'a jamais pu discuter avec lui de ses motivations, mais il est certain qu'il contribue à la lutte des Inspirés, en conférant parfois un pouvoir nouveau à des œuvres d'art qui ont recueilli son approbation. On ne le vit jamais s'intéresser à des œuvres produites par des Damnés, ou teintées de corruption.
De la même manière, il ne se manifeste jamais durant les concours d'œuvres d'art, organisés parfois à dessein par des Inspirés ou des Mages espérant le rencontrer, comme s'il se savait attendu et ne désirait pas ces rencontres. Il décide seul de la fréquence et des motivations de ses interventions.
Il est déjà cependant advenu qu'il se prenne de passion pour un artiste, au point de demeurer discrètement dans son environnement pendant plusieurs années. C'est généralement une période durant laquelle l'artiste bénéficie d'une chance inégalée en termes d'inspiration, mais aussi de mécénats et de bonnes fortunes, et qui s'achève lorsque le cyclope se révèle à lui pour critiquer certaines de ses œuvres, transformant les meilleures d'entre elles en puissants Artefacts. Il disparaît ensuite et revient rarement deux fois auprès de la même personne...

Dragon

Apparence

Les dragons sont de gigantesques créatures reptiliennes, dotés de deux puissantes ailes membraneuses, de griffes et de crocs acérés, et qui figurent parmi les créatures

les plus impressionnantes et les plus spectaculaires de l'Harmonde. La couleur de leurs écailles irisées varie du vert au noir et rappelle non sans raison celles des drakoniens. Il y a en effet un rapport plus qu'étroit entre les deux créatures, les légendes racontant que les drakoniens sont nés des écailles de dragon tombées sur le sol de l'Harmonde sous le règne de la Dame de l'Automne. Les yeux des dragons n'ont pas l'aspect classique des yeux de reptile, mais sont animés en permanence de reflets colorés et exercent une étrange fascination sur quiconque les fixe pendant plus de quelques secondes. Ils offrent en effet le spectacle de scènes du passé tirées de leur extraordinaire mémoire. Tout ce qu'un dragon a un jour vu, entendu ou vécu se grave de manière permanente dans les Éclats-mémoire qui se trouvent derrière ses yeux. Le liquide lacrymal qui baigne ses yeux a été utilisé comme liant pour peindre nombre de Tableaux-mondes.

DRAGON

Caractéristiques :
AGI 12, FOR 25, PER 10, RÉS 25
INT 10, VOL 10
CHA 10, CRÉ 10
MÊL 9, EMP 10, ART 10
TAI 3, MV 12 (à terre) / 12 (en volant), BD 52
PdV 231, SBG 77, SBC 115

Compétences :
Arme : crocs 8, Arme : griffes 8, Arme : queue 7, Arme : souffle 7
Les dragons sont des créatures supérieurement intelligentes, encore que leur mode de pensée reste fondamentalement étranger à toutes les espèces intelligentes en dehors des drakoniens. Ils disposent de magie, de compétences nombreuses, le tout en proportions très variables, mais rarement en dessous de sept. Les caractéristiques fournies ici sont celles d'un individu mineur, très jeune et n'ayant pas encore atteint son plein développement.

Combat
Initiative : 22, crocs 22, griffes 22, queue 21, souffle 21
Attaque au contact : crocs 118, griffes 18, queue 16, souffle 18
Défense au contact : 12
Esquive : 12
Armure : 16

Armes	Init.	Att.	Déf.	Dom	TAI	Portée
Crocs	0	+1	0	+4/T	/	/
Griffes	0	+1	0	+3/T	/	/
Queue	-1	0	0	+4/C	/	/
Souffle	-1	+2	0	voir note		

Note : Les dragons soufflent des flammes pour un POT de 20. Ces flammes ont une zone d'effet en cône de cinquante mètres de long sur une largeur maximum de dix mètres. De nombreux Inspirés pensent que le souffle du dragon est la marque d'un animal choisi par les Muses pour les guider. Leur défection au profit des drakoniens a d'ailleurs porté un rude coup à cette rumeur.

Habitat

Les dragons ont manqué de disparaître lors de l'Éclipse, mais les quelques individus survivant ont permis de reconstituer la race, car contrairement au cas des autres Excellences, la reproduction des dragons est connue et attestée. Les rares survivants de l'espèce se retranchèrent au sommet des montagnes et la plupart s'y endormirent, réfugiés dans des cavernes. D'autres choisirent de se réfugier dans des Tableaux-mondes : il faut noter la particularité qu'ont les dragons d'entrer et de sortir sans aucune difficulté de ces Œuvres.
Aujourd'hui, on ignore où vivent les dragons qui ont suivi les drakoniens à leur réveil... et le manque d'informations à ce sujet ne manque pas d'inquiéter ceux qui surveillent de près les efforts du Masque pour reconstituer une armée.

Mœurs

À l'Aube des Temps, les dragons avaient une vocation de mentor envers les artistes qui suscitaient leur intérêt. Grands amateurs d'art, ils se manifestaient souvent aux artistes talentueux et les conduisaient à leurs grottes où ces derniers demeuraient quelque temps. L'artiste trouvait dans le dragon une source d'inspiration sans égale, se plongeant pendant des heures dans les visions chatoyantes offertes par son regard, ou discutant avec lui de philosophie de la vie et de l'art. Beaucoup de tableaux-mondes furent peints par des Harmonistes du Décorum au cours de ces expériences véritablement mystiques.
Aujourd'hui, cette pratique se poursuit parfois mais de manière pervertie, certains dragons enlevant des artistes afin de conserver pour eux seuls le produit de leurs créations, mais ne leur rendant jamais leur liberté.

Le Drame

Les drakoniens entretiennent des rapports réguliers avec les dragons. Ils ont notamment besoin de leur présence pour que leurs œufs se développent normalement. L'essence vitale de ces Automnins est directement liée à celle des Excellences dont elles sont issues. C'est la raison pour laquelle les drakoniens disposent de tant de pouvoirs qui tendent à les rapprocher de leurs lointains ascendants. Dans le cadre de leur relation, les drakoniens aident parfois les dragons à satisfaire leur compulsion pour l'art en conduisant à eux des artistes qu'ils leur livrent en captivité. Aujourd'hui les Inspirés s'inquiètent des efforts des drakoniens acquis à la cause du Masque. Lesdits drakoniens auraient entrepris de réunir les dragons afin d'offrir à l'ennemi une armée à sa mesure. En tout cas les témoignages se multiplient : des dragons ont quitté les montagnes de l'Harmonde. Et les rumeurs prétendent que des cavaliers en armure noire les conduisent vers une destination inconnue...
Des Hauts Mages cherchent à entrer en contact avec ces Excellences pour examiner les visions légendaires qui dansent dans leurs yeux. Ils espèrent en particu-

lier que les dragons vivant encore dans les tableaux-mondes n'ont pas été affectés par la corruption qui a touché nombre de leurs pairs lors de l'Éclipse. Dans le cas contraire, ils craignent que le Masque n'use des talents de passage des dragons pour avoir accès à des Tableaux-mondes dont il ferait un repaire inexpugnable.

Hydre

Apparence

L'hydre est un énorme monstre reptilien doté de plusieurs têtes, armées de crocs acérés. De la pointe de la queue jusqu'à l'extrémité de la gueule, elle peut mesurer près de vingt coudées (soit dix mètres). Ses écailles sont d'une couleur d'argent très claire, semées de pigments noirs qui tracent le long de son corps et surtout de ses différents cous, des dessins sinueux d'une fascinante complexité. Ses yeux sont d'un noir d'encre, fendus d'une pupille d'argent à peine visible et qui brille légèrement dans l'obscurité. Le sang de l'hydre a une couleur d'argent nacrée et possède d'extraordinaires capacités de régénération, qu'il ne conserve que si l'hydre choisit volontairement de le donner.

Habitat

L'hydre vit principalement dans les souterrains et se déplace beaucoup moins depuis l'Éclipse. Elle cherche d'ordinaire des réseaux complexes où elle puisse trouver une grotte à sa convenance, et si possible un microcosme animal suffisant pour qu'elle puisse s'alimenter sans être obligée pour cela de se déplacer. Sa préférence va aux lieux abritant des sources ou des rivières souterraines, d'où elle sait extraire des sylliçènes, petites créatures aquatiques et éphémères disposant d'une mémoire collective, et capables de raconter ce qu'elles ont vu le long du trajet de l'eau. C'est le seul moyen que l'hydre a conservé pour ne pas être totalement coupée de ce qui se passe à la surface de l'Harmonde.

Mœurs

Bien que physiquement impressionnante et capable de se battre avec une grande efficacité, l'hydre n'est pourtant pas une Excellence agressive. À l'Aube des Temps, les hydres ne vivaient pas sous terre, mais passaient au contraire beaucoup de temps à arpenter l'Harmonde, dont elles observaient les développements. Elles rejoignaient ensuite les Muses auxquelles elles faisaient le récit de leurs voyages et il est dit que Stance elle-même reconnaissait ses talents dans l'art dont les hydres savaient faire preuve pour conter leurs histoires de multiples voix, les assortissant de nombreuses chansons.

Depuis l'Éclipse, peu de gens peuvent encore se vanter d'avoir entendu parler une hydre. Recluses sous terre, elles semblent réfugiées dans un mutisme volontaire, passant le plus clair de leur temps à dormir, se nourrissant d'insectes et de rongeurs. Une hydre n'attaquera que ceux qui tentent de s'en prendre à elle.

Le Drame

L'hydre passe pour être domesticable. De fait, certains dresseurs ont eu le privilège rare de capturer une hydre et d'en devenir maître. En général, ils les ont vendues à des prix exorbitants afin de protéger un lieu souterrain, ce qui prouve leur méconnaissance des talents réels de cette créature. Les sbires du Masque, aussi bien que les Inspirés, aimeraient fort s'allier les hydres pour les convaincre de leur raconter ce qu'elles savent des mystères de l'Harmonde et de ses légendes. Mais le peu d'interactions qu'elles ont conservé avec le monde extérieur les rend particulièrement difficiles à trouver. Mais ce sont surtout les propriétés hors du commun de leur sang qui font de ces Excellences des êtres très convoités.

HYDRE

Caractéristiques :
AGI 5, FOR 19, PER 6, RÉS 20
INT 7, VOL 4
CHA 5, CRÉ 4
MÊL 12, EMP -, ART 7
TAI 2, MV 3, BD 35
PdV 141, SBG 47, SBC 70

Compétences :
Arme : gueules 6, Camouflage 5, Survie (spé : souterrains) 6, Vigilance (spé : souterrains) 6, Langue (la plupart des langues connues au temps de l'Éclipse) 7, Histoire et Légendes (spé : mythes de l'Harmonde) 12

Combat
Initiative : 11, gueules 11
Attaque au contact : gueules 18
Défense au contact : 5
Esquive : 5
Armure : cous 6, tronc : inapplicable : le tronc est invulnérable

Armes	Init.	Att.	Déf.	Dom	TAI	Portée
Gueules	0	+1	0	+3/T	/	/

Note : L'hydre dispose d'autant d'actions qu'elle a de têtes, ce qui peut varier en fonction de l'âge de la créature. Les plus vieilles peuvent en avoir jusqu'à onze. Le seul moyen de tuer une hydre est de trancher toutes ses têtes. Le corps en lui-même est invulnérable aux dommages. Les têtes qui ont été coupées repoussent au bout de quelques jours si elles ne l'ont pas toutes été.
Une hydre peut choisir de donner une partie de son essence à un individu. La conséquence de ce don, qui doit être volontaire, est de ramener le total de Corps Noir de la cible à zéro et d'effacer en quelques heures ses dégénérescences physiques. L'hydre sacrifie pour cela une de ses têtes qui ne repoussera jamais. Il en résulte un lien empathique entre les deux créatures, l'hydre pouvant voir par les yeux de la personne qu'elle a aidée et cette dernière entendant parfois les pensées de l'Excellence parmi les siennes, ce qui peut s'avérer fort ennuyeux lorsque l'hydre a onze têtes…

Phénix

Apparence
Les phénix sont de grands oiseaux longs de trois coudées (1m50) et de cinq coudées d'envergure (2m50). Leur plumage est écarlate et se pare de flammèches en été. Du fait de leur statut inspiré, les phénix sont d'une admirable beauté. Ils émeuvent tous ceux qui croisent leur route et nombre de chasseurs ont baissé leur arc avant de décocher leur flèche sur un de ces oiseaux merveilleux.

Habitat
En hiver et au printemps, les phénix errent de part l'Harmonde, sans lieu de prédilection. On peut en apercevoir traverser le ciel à haute altitude, mais il est beaucoup plus rare d'en voir un de près, tellement ils fuient la présence d'autres créatures, qu'ils trouvent bien ternes.

Aux premiers jours de l'été, les phénix convergent vers un lieu étrange situé dans les Monts Drakoniens, entre Urguemand et le désert keshite. L'endroit est situé au sommet d'un piton rocheux difficile d'accès et peu de gens connaissent son existence. Il apparaît tout de même dans nombre de légendes puisqu'il s'agit d'un Vestige de la Flamboyance. Mirevoix était une cathédrale de métal et de cristal dans laquelle étaient donnés des récitals dont les légendes disent qu'ils pouvaient être entendus de tout être inspiré de l'Harmonde. Les meilleurs chanteurs accompagnés des meilleurs orchestres gravissaient les montagnes pour jouer à Mirevoix. Le temps d'un soir, leur musique établissait une communion des Inspirés de l'Harmonde. Aujourd'hui, la cathédrale n'est plus que ruines, architecture métallique torturée par les vents et vitres cristallines cassées et éparpillées. Les phénix redonnent un semblant de vie à Mirevoix lorsque leurs flammes viennent se refléter sur les éclats de cristal.

Nul ne sait pourquoi les phénix choisissent ce Vestige pour venir mourir. Il semble qu'il soit situé non loin du lieu où ils combattirent les Lueurs...

Mœurs
Les phénix sont devenus fous à l'instant de l'Éclipse et ils n'ont plus de comportement rationnel.

Drame
Il est rarissime de rencontrer un phénix. En hiver et au printemps, ils évitent toute rencontre avec des créatures intelligentes et il est fort difficile de surprendre l'oiseau mythique. La seule façon de voir un phénix est de se rendre à Mirevoix. Mais l'existence de ce lieu et son lien avec les phénix est une légende presque oubliée. Certains aventuriers sont toutefois parvenus à Mirevoix et en ont rapporté des plumes possédant l'étrange faculté d'étinceler quand on les agite, émettant une lumière égale à une torche. Il semble bien qu'elles aient appartenu à des phénix (voir scénario).

PHÉNIX

Caractéristiques :
AGI 12, FOR 7, PER 10, RÉS 7
INT 4, VOL 8
CHA 12, CRÉ 8
ART 10, EMP -, MÊL 10, TIR 11
TAI -1, MV +1 (à terre) / +9 (en volant), BD 0
PdV 47, SBG 15, SBC 23
Ténèbre : 0

Compétences :
Arme : bec 6, Chasse : 8, Esquive 10, Harmonie 8, Musique (chant) 10, Vigilance 10.

Combat
Initiative : Bec 17
Attaque au contact : Bec 18
Défense au contact : Esquive : 22
Défense à distance : 11

Armes	Init.	Att.	Déf.	Dom	TAI	Portée
Bec	-5	+2	-	+4 (P)	-	-

Note : En été, le bec du phénix cause des dégâts de flamme (POT 5) supplémentaires. La beauté du phénix est telle que pour se convaincre de l'attaquer, il faut réussir un jet de VOL contre son CHA.

Tarasque

Apparence
Immenses créatures, mi-poissons, mi-dragons, les tarasques arborent une flamboyante crête dorsale en corail qui prend naissance au sommet de leur tête pour s'achever à l'extrémité de leur queue. Ce corail lumineux signale leur passage en profondeur par une longue traînée d'or rouge. Leur long corps sinueux peut prendre de multiples couleurs, allant du noir le plus profond au vert d'eau, en passant par tout le spectre des couleurs marines, et est doté de quatre longues nageoires translucides. Les tarasques se déplacent à une vitesse stupéfiante, glissant dans les courants avec une agilité que ne laisserait pas soupçonner leur masse imposante. Elles sont toujours accompa-

TARASQUE

Il serait vain de tenter de donner des caractéristiques à une créature si formidable qu'elle peut lever des tempêtes. Nul ne s'y est jamais attaqué, sinon le Masque et les tarasques elles-mêmes.

gnées par un ou plusieurs hippocampes, qui nagent à leurs côtés où s'accrochent à leur crinière, et leur servent de contact avec la surface. En effet, ces hippocampes qui ont la taille d'un lutin communiquent avec elles par un lien empathique et se chargent régulièrement d'aller avertir les bancs d'ondins ou de sirènes proches des lieux où les tarasques livrent bataille pour les prévenir de l'imminence des perturbations aquatiques qui en découlent.

Habitat

Les tarasques vivent d'ordinaire loin de la lumière du jour, hantant les profondeurs marines où se livrent leurs combats contre les membres corrompus de leur espèce. Elles sillonnent toutes les mers de l'Harmonde et se reposent d'ordinaire dans les profondes grottes sous-marines qui ne manquent pas le long des rivages côtiers. Plus rarement, on peut les apercevoir à la surface des mers, au large de la Mer Scintillante, et ces apparitions sporadiques correspondent curieusement aux périodes où des rumeurs circulent sur l'apparition au large de la mystérieuse île de Lumancil.

Mœurs

Les tarasques qui ne sont pas tombées sous la coupe du Masque sont les Excellences les plus actives dans leur défense de la cause des Muses. Pour elles, le combat n'a jamais vraiment cessé. Avant la Guerre des Éternels, elles écumaient déjà les eaux de l'Harmonde, surveillant les fissures du sol sous-marin, veillant à ce que les Démons ne fassent pas des profondeurs marines une extension directe et définitive des Abysses. Elles savent depuis toujours que leur royaume sous-marin où la lumière ne trouve pas sa place est une cible de choix pour les créatures de l'Ombre. Depuis l'Éclipse, elles se défendent vaillamment contre les tarasques corrompues, sans oublier pour autant leur mission première. Présentes sur tous les fronts, éloignées des bouleversements de la surface, elles seraient bien surprises de découvrir que d'autres Excellences ont quasiment perdu le lien qui les unissait à leurs créatrices.

Le Drame

Lorsque l'Éclipse voila le Centresprit, certaines tarasques trahirent la cause des Muses, ensorcelées par le Masque. Depuis, dans les abîmes, les tarasques se livrent une guerre titanesque et sans merci qui serait à l'origine des tempêtes, des cyclones et autres raz-de-marée. À plusieurs reprises, les tarasques demeurées fidèles aux Muses ont fait appel aux Harmonistes pour leur venir en aide. L'une d'elles, baptisée Ondore, aurait été recueillie dans un tableau-monde esquissé sur le sable d'une plage. Aujourd'hui, l'œuvre apparaîtrait et disparaîtrait sur cette plage au gré des marées. À l'intérieur, Ondore serait prisonnière et attendrait qu'on la délivre...

Titan

Apparence

Les légendes qui subsistent concernant les titans les présentent comme des créatures colossales, dont le corps, amalgame de pierre et de terre, s'hérissait d'arbres et de multiples excroissances végétales. La vérité est que cette créature aux proportions démesurées n'a pris forme humanoïde qu'en de rares occasions, la plus connue étant la guerre à mener pour les Muses contre le Masque et les légions de l'Ombre. Cette Excellence particulièrement marquée par Cysèle a pris naissance dans la roche même de l'Harmonde et est elle-même constituée de terre. À l'époque où il vivait parmi les autres Excellences et les Muses, le titan arborait le plus souvent l'apparence d'une haute colline boisée, couverte d'une végétation sauvage et mystérieuse, aux couleurs d'une rare beauté et rebelle à toute coupe. Les générations d'animaux qui y voyaient le jour étaient dotées de qualités fantastiques, plumages et fourrures chatoyants, chants extraordinaires et apparence hors du commun. Par leurs yeux, le titan regardait le monde et participait à sa vie foisonnante.

Habitat

Comme toutes les Excellences, le titan est une créature nomade, mais son mode de déplacement est adapté à sa forme colossale. Le titan a un don particulier pour se fondre dans la matière et se déplacer dans la terre comme un courant se déplace dans l'eau. Durant ses voyages, son passage sous le sol de l'Harmonde n'est signalé que par la naissance spontanée de fleurs et d'herbes extraordinaires, qui ne vivent que le temps de sa présence sous la terre où elles éclosent. Le titan émerge ensuite du sol à la faveur de la nuit, modifiant par son arrivée le paysage originel, mais en s'y fondant et en le magnifiant de sa présence. Ces collines ont donné naissance à de fameuses légendes contées par les bardes au sujet des collines mouvantes de l'Harmonde, qui apparaissaient ou disparaissaient en une nuit dans les endroits les plus imprévisibles. Depuis la fin de la Guerre des Éternels, les titans ayant survécu ont rendu leur souffle et n'existent plus que par une présence physique en état de léthargie. Cette présence rayonne toujours cependant de l'aura qu'ils insufflent à la nature, et peut prendre la forme d'une oasis dans le désert keshite, aussi bien que d'une luxuriante forêt de la Marche modéhenne.

TITAN

Même remarque que pour la tarasque. À l'échelle d'un titan, un géant n'est guère plus qu'un jouet minuscule que l'on peut saisir délicatement au creux de sa main...

Mœurs

Aux premiers temps de l'Harmonde, les titans se déplaçaient beaucoup pour découvrir l'Harmonde et contribuer à y faire fleurir la beauté des Muses.

Aucun titan n'aurait survécu à la guerre, du moins en état de conscience... De toute évidence, des Harmonistes de la viole assistèrent les titans à l'agonie afin de recueillir leur dernier souffle. Ledit souffle devint une mélodie pour viole et permettrait aujourd'hui de les faire renaître... Toutefois, la partition a disparu. Les Éternels ont tous tenté de la retrouver mais sans succès jusqu'à aujourd'hui. Baptisée « L'Ode du titan », cette partition exigerait un véritable orchestre réunissant près de vingt violes, toutes considérées comme des Artefacts.

Le Drame

Même endormis les titans conservent une présence indéniable sur l'Harmonde, comme si l'influence vivante des Muses continuait à se diffuser à travers leurs corps rocheux. De nombreux Harmonistes ont trouvé l'inspiration dans des lieux qui n'étaient autres que l'échine d'une de ces Excellences. Curieusement ces mêmes lieux s'avèrent difficiles à retrouver une fois qu'on les a quittés et il est connu chez les lutins que certains seigneurs saisonins ont choisis pour ces deux raisons d'y établir leur Cour.

D'une volonté aussi inébranlable que le roc des montagnes, le titan a toujours été un opposant farouche à tout ce qui pouvait souiller la surface de l'Harmonde et donc un adversaire dévoué contre le Masque et l'Ombre. Du fait de son sommeil au cœur même de l'Harmonde, il n'a pas été touché par l'affaiblissement du lien aux Muses dont souffrent d'autres Excellences, et lorsque l'Ode du titan s'élèvera, ils sortiront de leur sommeil et serviront à nouveau la mémoire des Muses...

Wyvern

Apparence

La wyvern est un lézard doté de grandes ailes nervurées qui ont l'aspect des ailes de chauve-souris. Leur envergure peut atteindre près de huit coudées (quatre mètres). Lorsqu'elle fond sur une cible, la wyvern use de ses deux pattes antérieures pour attaquer ses victimes comme un oiseau de proie. Son corps est de couleur cuivrée, à l'exception de la queue rouge foncée, dont l'extrémité se termine par un dard. Les écailles de la wyvern sont très recherchées pour fabriquer des armures. Outre les capacités de protection qu'elles confèrent, leur couleur cuivre a la particularité de brunir dans l'obscurité, atout dont la wyvern use pour se dissimuler dans l'épaisseur des bois. À l'Aube des Temps, ces écailles changeaient de couleur en fonction de leur environnement, permettant à la wyvern de se dissimuler parfaitement. Elles ont perdu cette capacité depuis l'Éclipse, se colorant d'une teinte crépusculaire lorsque le Voile de la Dame de l'Automne s'étendit sur l'Harmonde. On y vit à tort un signe que les wyverns étaient alors toutes tombées sous la coupe du Masque, leur réputation de dangereux prédateurs allant dans le sens de cette rumeur. On a également constaté que les armures d'écailles de wyvern, portées par des Inspirés, retrouvaient leur capacité à changer de couleur au bout de plusieurs années, tandis que celles qu'arboraient parfois certains agents du Masque étaient d'un cuivre éteint tirant sur le noir.

Habitat

La wyvern vit de préférence dans les forêts sombres et luxuriantes. On en a référencé essentiellement dans les Parages et les forêts modéhennes. La wyvern des Parages représente le spécimen le plus agressif de l'es-

WYVERN

Caractéristiques :
AGI 9, FOR 9, PER 11, RÉS 8
INT 5, VOL 5
CHA 4, CRÉ 3
MÊL 9, EMP -, ART 4
TAI 1, MV 6 (à terre) / 12 (en volant), BD 4
PdV 60, SBG 20, SBC 30

Compétences :
Arme : griffes 6, Arme : dard 6, Arme : crocs 6, Chasse (spé : en forêt) 6, Discrétion (spé : en forêt) 4, Camouflage 5, Survie (spé : en forêt) 6, Vigilance (spé : en forêt)

Combat
Initiative : 20, griffes 20, dard 20, crocs 18
Attaque au contact : Griffes 16, Dard 17, Crocs 15
Défense au contact : 9
Esquive : 9
Armure : 8

Armes	Init.	Att.	Déf.	Dom	TAI	Portée
Griffes	0	+1	0	+2/T	-	-
Dard 0	+2 0	+1/P - -				
Crocs -2 0 0	+3/T - -					

Note : La wyvern dispose de deux actions par tour. Son dard effectue les mêmes dégâts qu'une dague et diffuse un poison redouté de tous les Royaumes crépusculaires (VIR : 30, Rareté : 30). Neurotoxine foudroyante, elle induit un spasme musculaire très violent et la mort par dérèglement général du système nerveux, en quelques secondes. Si la victime réussit son jet de RÉS, elle encaisse autant de points de dégâts que sa taille et sa force cumulées, provoqués par un formidable spasme musculaire qui la jette au sol. Si elle échoue au test...

pèce, et ne quitte guère ces terres hostiles où elle exerce ses chasses avec une redoutable efficacité. Les autres wyverns ont pour habitude de varier leur terrain de chasse, même si les arbres-rois de la Marche modéhenne semblent les appeler à revenir régulièrement s'y réfugier. De manière générale, on trouvera plus particulièrement des wyverns dans les forêts qu'arpente un gros gibier, mais aussi près des lieux qui abritent des forêts légendaires.

Mœurs

La plupart des wyverns vivent à l'égal d'un animal, se préoccupant surtout de trouver la nourriture susceptible d'apaiser leur faim. Mais leur comportement peut sensiblement varier en fonction de leur habitat. Celles qui ont choisi de vivre dans les Parages sont des tueuses accomplies et ne recherchent aucune compagnie, vivant comme des prédateurs solitaires ne se mêlant même pas les unes aux autres.
Parmi les autres membres de l'espèce, il n'est pas rare que certaines wyverns développent des liens avec un Chênaies. Il s'établit dès lors une relation d'aide réciproque entre l'Excellence et les lutins composant le Chênaies. Elle les aide à se protéger contre tout ce qui pourrait menacer leur existence, et en retour, ils la laissent vivre en paix dans leurs arbres. Certaines en viennent même à se mêler davantage à leur vie, les accompagnant dans leurs déplacements, assistant à leurs fêtes, leur laissant prendre des écailles qu'ils portent le plus souvent en collier ou en talisman.

Le Drame

De par sa nature solitaire et profondément animale, la wyvern est particulièrement difficile à rallier pour les Inspirés ou à corrompre en ce qui concerne les sbires du Masque. Ce qui n'empêche pas ces derniers de tenter régulièrement quelques approches pour capturer des spécimens de cette Excellence particulièrement combattive qu'ils aimeraient fort mettre à leur service.

Animaux enchantés

Origine

À l'origine des temps, certaines des créations des Muses leur semblaient tellement bien réussies qu'elles ont fait leur fierté. Alors que la Guerre des Éternels ne faisait pas encore vraiment rage, bien avant l'alliance entre Diurne et les Muses, ces dernières remercièrent ces créatures d'être aussi parfaites et harmonieuses en les enchantant. Par-là même, elles leur donnèrent une parcelle de leur pouvoir sans pour autant les rendre Inspirées, puisque les Flammes n'existaient pas encore. Les animaux enchantés sont bénis des Muses et ils sèment le merveilleux et l'Harmonie sur leur passage. Contrairement aux Excellences et aux Merveilles ils ne sont pas réellement dotés d'intelligence. Les Muses leur ont conféré une âme mais pas d'esprit... Les animaux enchantés ne sont ni des gardiens ni des esclaves ; ils sont justes des créatures particulièrement liées à la nature même des Muses. Ce sont les races entières d'animaux qui ont été enchantés de la sorte et les pouvoirs qui les accompagnent se transmettent de manière héréditaire.

Pouvoirs

Chaque animal enchanté possède une localisation précise de son corps où est emprisonné le pouvoir des Muses. Appelé « écrin », cet endroit diffère pour chaque race. Malheureusement, l'écrin est aussi le point faible de l'animal car, sans lui, le pouvoir disparaît. Les légendes populaires parlent régulièrement d'unicornes ayant perdu leur corne et parcourant l'Harmonde à la recherche du chasseur qui s'est sauvagement emparé de ce trophée.
Les pouvoirs que les Muses ont conférés aux animaux enchantés diffèrent selon les races mais certaines caractéristiques demeurent communes à l'ensemble :

- Le fait de toucher l'écrin d'un animal enchanté fait perdre des points de Perfidie à celui qui l'approche selon la puissance de l'écrin. Le personnage fait un jet de CHA + Harmonie (limitant écrin de l'animal) DIF 15. La MR indique le nombre de points de Perfidie perdus. Le personnage perd également la dernière Peine qu'il a acquise à condition d'avoir cumulé une MR suffisante. Ce pouvoir ne fonctionne qu'une fois par animal et par personne.

- Les créatures bénies des Muses possèdent un penchant particulier pour les Arts magiques qu'elles sont capables d'utiliser de manière naturelle mais primitive en fonction de la puissance de leur écrin. Un animal possède un POT Art magique égal à deux fois la puissance de son écrin. De plus, il ne peut exécuter des Œuvres dont le Seuil dépasse ce même score.

- Un animal enchanté déclenche toujours un phénomène harmonique particulier sur son passage.



Exemples :

Cygne

Apparence
Les cygnes sont de grands oiseaux au plumage d'un blanc immaculé. Les cygnes de l'Harmonde sont plus imposants mais aussi plus impressionnants de par la majesté qu'ils dégagent. Le phénomène harmonique que ces animaux enchantés génèrent prend la forme d'un sillon d'eau claire aux reflets argentés derrière leur passage.

Habitat
Ils ne vivent que dans les lacs et quelques cours d'eau douce particulièrement calmes. Les cygnes privilégient les lieux humides où la végétation est verte et abondante.

Mœurs
Les cygnes font partie des animaux les plus rares de l'Harmonde et rares sont ceux qui ont croisé leur route. Ils n'apprécient pas trop la compagnie des hommes et des saisonins mais se laissent facilement approchés par des individus inspirés possédant une Flamme de deux au moins. Réputés extrêmes pacifiques, il est littéralement impossible de déclencher une réaction violente chez un cygne. Il préférera toujours fuir plutôt que d'utiliser ses pouvoirs.

Le Drame
Les cygnes sont majoritairement concentrés dans les régions ayant gardé une forte relation à la Flamboyance. La Marche modéhenne en compte plusieurs familles réparties dans tout le territoire. Celles-ci entretiennent un rapport particulier avec les Syldes avec lesquels ils semblent capables de dialoguer.

CYGNE

Écrin : 5 (les plumes des ailes)

Caractéristiques :
AGI 8, FOR 2, PER 14, RÉS 5
CHA 6, CRÉ 12
ART 9, MÊL 6
TAI -1, MV 2 (sur l'eau), BD -2
PdV 31, SBG 10, SBC 15

Compétences :
Harmonie 6, Vigilance 7

Combat
Initiative : 22
Esquive : 5
Défense à distance : 2

POT Art magique (Accord) 15
Le cygne est capable, en sifflant, d'exécuter des Œuvres équivalentes aux effets de la Harpe jusqu'à un Seuil de 15.

Pégase

Apparence
Le pégase est un grand cheval blanc pourvu d'immenses ailes puissantes. Son poil immaculé et sa crinière blanche peuvent faire penser à une unicorne mais sa robustesse et sa force font toute la différence. Le pégase est un animal de monte et de combat.
Le phénomène harmonique du pégase est une traînée bleutée qui le suit dans tous ses déplacements. Lorsqu'il vole, la traînée s'accentue encore pour ressembler à un petit arc-en-ciel monochrome.

Habitat
Même les plus grands spécialistes n'ont aucune information concernant l'habitat des pégases. Certaines légendes paragéennes racontent que ces créatures enchantées dorment dans les nuages, à l'abri des humains et des saisonins.

PÉGASE

Écrin : 8 (les ailes)

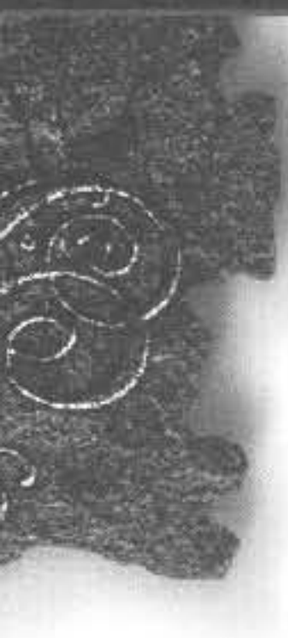
Caractéristiques :
AGI 5, FOR 14, PER 9, RÉS 14
CHA 8, CRÉ 9
ART 8, MÊL 8
TAI +1, MV 6 (à terre) / 8 (en volant), BD +15
PdV 88, SBG 29, SBC 44

Compétences :
Athlétisme 8, Harmonie 8, Vigilance 7, Arme : sabots (ruade) 8, Arme : sabots (piétinement) 5

Combat
Initiative : 14, sabots (ruade) 14, sabots (piétinement) 16
Attaque au contact : sabots (ruade) 15, sabots (piétinement) 13
Esquive : 2
Défense à distance : 1

Armes	Init.	Att.	Déf.	Dom	TAI	Portée
Sabots						
(ruade)	0	-1	-	+19 /C	-	-
(piétinement)	+2	0	-	+21 /C	-	-

POT Art magique (Accord) 16
L'unicorne est capable d'exécuter, grâce au bruit de ses sabots, des Œuvres équivalentes aux effets du Tambour jusqu'à un Seuil de 16.



Mœurs
Les pégases sont des animaux belliqueux qu'il ne vaut mieux pas déranger. Seuls des humains ayant une Flamme de 2 et des saisonins ayant une Flamme de 1 peuvent espérer approcher ou même monter un pégase. Ces animaux sont plutôt colériques et il arrive qu'ils fassent descendre plus vite que prévu leurs hôtes.

Interactions
Le pégase est très présent dans le folklore des Parages. De nombreuses légendes y font référence et on aime à croire qu'il existe un troupeau de pégases colossaux capables de transporter une armée de géants.

Unicorne

Apparence
L'unicorne a l'allure d'un cheval fin et élancé de couleur blanche. Sa tête délicate, relevée d'une crinière blonde, est surmontée d'une corne unique. De teinte dorée, cette dernière est torsadée sur toute sa longueur.
Le phénomène harmonique générer par les unicornes prend la forme d'une pluie d'étincelles dorées donnant l'impression que la créature enchantée est poursuivie par une multitude de lueurs chaotiques.

Habitat
Les unicornes vivent dans le cœur des forêts et particulièrement aux abords des cascades qu'elles affectionnent tout particulièrement. Grandes voyageuses, elles sont capables de parcourir des distances impressionnantes en traversant l'Harmonde d'un bout à l'autre.

Mœurs
Ces animaux enchantés sont encore plus craintifs que les cygnes et il est véritablement miraculeux qu'un humain en rencontre. Il est déjà plus fréquent qu'elles se laissent approcher par des saisonins. Un humain doit avoir une Flamme de trois pour pouvoir espérer approcher une unicorne alors qu'il suffit d'une Flamme de deux pour un saisonin.

Le Drame
Les unicornes sont plus belliqueuses que les cygnes et elles n'hésitent pas à utiliser leur corne ou à employer les Arts magiques du Décorum pour se défendre d'une agression. On raconte que des unicornes se laissent monter par certains saisonins particulièrement valeureux.
Pendant des années, les unicornes furent considérées à tort comme des Merveilles. Dans certaines régions de l'Harmonde c'est toujours le cas. Les mortels les nomment alors licornes. Mais les raisons de cette méprise ne sont peut-être pas aussi limpides que le voudraient les Ternes qui étudient l'Harmonde. Certains Harmonistes n'excluent pas en effet que les licornes aient bel et bien existé – une espèce donc différente de celle des unicornes ; et qu'elles aient disparu lors de l'Éclipse. Ce mystère reste encore entier de nos jours...

UNICORNE

Écrin : 12 (la corne)

Caractéristiques :
AGI 6, FOR 9, PER 9, RÉS 8
CHA 12, CRÉ 10
ART 11, MÊL 7
TAI +1, MV 7, BD +4
PdV 72, SBG 24, SBC 36

Compétences :
Arme : Corne 10, Harmonie 12, Vigilance 9, Athlétisme 6

Combat
Initiative : 15, corne 14
Attaque au contact : corne 17
Esquive : 3
Défense à distance : 1

Armes	Init.	Att.	Déf.	Dom	TAI	Portée
Cornes	-1	0	-	+7 /P	-	-

POT Art magique (Décorum) 24
L'unicorne est capable d'exécuter des Œuvres équivalentes aux effets du Décorum jusqu'à un Seuil de 24.

Note : Le pouvoir de suppression des points de Perfidie ne fonctionne que lorsque c'est le personnage qui parvient à toucher la corne et non lorsque c'est l'unicorne qui le touche.





3~Les Élémentäs

Les Élémentäs sont des créatures issues de la complexité de la nature. Il existe de nobles Élémentäs issus de la volonté des Muses, et des créatures plus communes issues des manipulations de l'homme ou du saisonins. Dans tous les cas, les Élémentäs sont des créations imprévisibles et changeantes dont l'étude et la sapience sont l'exclusivité des Élémentalistes. Ces derniers sont des humains ou des saisonins, Ternes ou Inspirés, qui tentent de comprendre les pouvoirs de ces créatures et d'en tirer partie.

Élémentäs naturels

L'Élémentä est une manifestation tangible du souvenir des Muses. L'Harmonde les génère de manière spontanée, pareil aux cris d'un enfant séparé de sa mère. De fait, l'Harmonde recherche les Muses et puise dans sa mémoire les traces qu'elles ont pu laisser pour faire naître des créatures élémentaires. Émanations d'un monde, les Élémentäs naturels sont bien souvent animés d'une conscience instinctive qui les rapproche de l'animal. Les plus puissants sont généralement motivés par la recherche des Muses et peuvent, dans des cas très particuliers, servir de « pisteurs » pour retrouver le chemin de la Quête de la Perfection. Régulièrement, des manifestations aiguës de l'Harmonde génèrent des cortèges d'Élémentäs qui empruntent ce chemin pour finalement retourner à la nature.

Origine

Chaque élément naturel peut potentiellement générer la création d'un Élémentä. Le mouvement des branches balayées par le vent, le ressac de la mer dans une crique, le bruissement des feuilles dans un arbre ou le déplacement félin d'un tigre d'Aswald. Il va de soi que cette origine se distingue par sa « beauté » et qu'une Éminence Grise s'attachera au caractère merveilleux de la nature pour justifier l'apparition d'un Élémentä. Pour autant, cet aspect « merveilleux » ne doit pas nécessairement se nourrir du grandiose. Un Inspiré isolé dans les montagnes aura peut-être la chance de voir un Élémentä naturel naître dans les braises d'un feu de camp.

Apparition

Il n'y a aucune règle définissant l'apparition ou non d'un Élémentä. Seules des constatations peuvent être faites à partir des observations de ceux qui les traquent ou qui les croisent tout simplement au détour d'un chemin.

De nombreux Élémentäs apparaissent dans la Marche modéhenne. Héritière majeure de la Flamboyance, la Marche modéhenne est un territoire de prédilections aux réminiscences des Muses. Les vents qui s'engouffrent dans les branches d'un Arbre-Roi seront, bien plus qu'autres, susceptibles de générer des Élémentäs naturels.

Il existe des lieux qui se situent plus que tout autre sous l'influence des Muses. Ces sites enchantés sont bien plus propices à l'apparition d'un Élémentä naturel.

Un Élémentä apparaît plus volontiers à l'aube et les chances d'en rencontrer un s'amenuisent à mesure que la journée s'écoule. Il est totalement impossible de rencontrer un Élémentä naturel de nuit et encore moins d'en faire apparaître un lorsque le soleil s'est couché.

Dans tous les cas, l'EG est toujours seul maître de choisir quand et où un Élémentä naturel apparaît.

Les Élémentäs passent pour être les guides et les explorateurs du chemin de la Quête de la Perfection.

Manifestations physiques

La forme adoptée par un Élémentä dépend de l'élément naturel qui lui a donné naissance. Au fil des siècles, les Élémentalistes se sont efforcés de les distinguer parmi les quatre forces élémentaires : l'eau, la terre, le feu et l'air. Par extension, les Élémentäs naturels ont été définis en fonction de leur Muse d'origine. On parle donc des Élémentäs de Cysèle, de Nuance, de Stance et d'Orphèle. Leurs manifestations les plus courantes sont décrites ci dessous :

Les Cyselins (Cyse) : il s'agit souvent de colosses aux traits durs et tranchés, au tempérament sévère et obtus. Le Cyselin se distingue par sa taille (près de cinq mètres) et son poids (plus de 500 kg). À travers lui, Cysèle exprime un désir de « permanence ». Concrètement, le Cyselin a la plus grande durée de

LES CYSELINS

Taille : 5 m (TAI +3)
Poids : 550 kg
MV : 8

Caractéristiques

CORPS :
AGIlité : 4
FORce : 20
PERception : 4
RÉSistance : 22

ESPRIT :
INTelligence : 4
VOLonté : 8

ÂME :
CHArisme : 3
CRÉativité : 15

Caractéristiques secondaires
ART : 9
MÊL : 9
EMP : –
TIR : 4
PdV : 170
SBG : 56
SBC : 85
BD : +43

Compétences :
Épreuve : Athlétisme 8, Escalade 6, Vigilance 4, Esquive 2.
Arme : Bagarre 6, Arme : Rocher 6
Maraude :
Société : Sculpture 10
Savoir :
Occulte : Art magique : Cyse 10, Harmonie 6

Combat
Initiative : 8, Bagarre 4, Rocher 10
Attaque au contact : Bagarre 16
Attaque à distance : Rocher 11
Défense au contact :
Esquive : 6
Parade : -
Défense à distance : 3

Armes	Init.	Att.	Déf.	Dom	TAI	Portée
Bagarre	-4	+1	–	+40/C	-	–
Rocher	+2	+1	-	+6/C	+2	40 m

Armure
Armure naturelle : malus 0, prot. 5

Arts Magiques
POT de Cyse 19
POT Arts improvisés 25
Aucune Œuvre connue. L'Élémentä n'est capable d'utiliser que les Arts improvisés.

vie parmi les Élémentäs naturels. Taillé pour durer, il existe souvent avec l'espoir de devenir éternel et de servir à jamais la Flamboyance. Enclin à la justice, il aura rarement recours à la violence et sera tenté d'entamer de longues discussions sur l'avenir de l'Harmonde et la place que les Inspirés peuvent y occuper.
Le Cyselin n'a pas l'âme d'un voyageur et préfère rester sur les lieux de sa naissance. Bien souvent, quelle que soit son origine élémentaire, le Cyselin s'apparente à un passeur, à une volonté diffuse de l'Harmonde de protéger un endroit ou son accès. Certains ponts de pierre enjambant d'antiques ruisseaux de la Flamboyance peuvent ainsi générer des Cyselins de pierre à l'aspect moussu dont la vocation sera de tester la volonté et l'engagement des Inspirés.
Par nature, le Cyselin est également un sculpteur de grand talent. Ceux qui savent se faire entendre d'un Cyselin obtiendront des œuvres d'une valeur inestimable. La sculpture sera toujours liée à l'origine élémentaire du Cyselin. Lors d'un incendie spectaculaire qui ravagea une petite ville modéhenne, la souffrance de l'Harmonde accoucha de plusieurs Cyselins de feu qui, jusqu'au crépuscule, taillèrent les flammes à l'image du chagrin de Cysèle. La légende raconte que certaines de ses sculptures brûlent encore dans les cheminées et avivent la tristesse de ceux qui les contemplent.

Les Stancins (Geste) sont souvent des créatures fragiles, gracieuses et de taille moyenne. Les Stancins ont bien souvent l'eau et le vent pour origine élémentaire. Poétique et caractérisée par une durée de vie extrêmement courte, cette créature incarne le souffle des Muses, l'écho de leurs voix enchanteresses. Le Stancin naît par le bruit. Il peut s'agir du bruissement des feuilles d'un arbre ou du rugissement d'une cascade. L'intensité du bruit conditionne la nature du Stancin. S'il jaillit de l'eau furieuse d'un torrent, il aura un caractère passionné, une voix de baryton et des propos guerriers. Les Élémentalistes citent souvent l'exemple d'un Stancin qui salua l'exploit d'un groupe d'Inspirés acculés sur les bords d'un ruisseau. Leur mort héroïque provoqua la naissance d'un Stancin aux reflets écarlates qui improvisa d'une si grande beauté qu'il s'est transmis jusqu'à aujourd'hui pour devenir un poème propre à enflammer le cœur des soldats.
Contrairement au Cyselin, le Stancin est un voyageur qui aime se laisser porter par les vents ou se laisser dériver au fil de l'eau. Lorsqu'il rencontre des Inspirés, il aimera les écouter et leur transmettre l'écho des Muses à travers un chant ou des récits. Certains prétendent d'ailleurs que les Sirènes qui entourent l'île des Automnins tiendraient des Stancins leurs chants les plus puissants.
Enfin, notons que le Stancin lègue généralement sa voix à la Nature avant de disparaître. Concrètement, cela se traduit par un écho qui s'infiltre dans les rêves et qui, en certaines occasions, peut prêter à l'Inspiré des pouvoirs pour une courte durée. Les Harmonistes de la Geste sont particulièrement sensibles à ces échos du songe.

Les Nuancins (Décorum) sont des créatures de grande taille (près de 2m50) dont l'épaisseur ne dépasse jamais celle d'une feuille de parchemin. Le Nuancin de vent, par exemple, naîtra dans le mouvement régulier des ailes d'un moulin enchanté. Un autre, à l'origine du feu, apparaîtra dans le reflet rougeoyant d'un brasier tandis que celui de l'eau préférera une flaque sur le sol née d'une pluie de jouvence abymoise.
Le Nuancin est un être de couleur au tempérament inconstant dont l'ambition est bien souvent de redonner à l'Harmonde ses couleurs d'antan. Cela se traduit par une volonté implacable de profiter de leurs talents pour renouveler le souvenir des Muses et celui de la Flamboyance. Les Nuancins se profilent souvent dans l'ombre d'un Harmoniste afin de guider son crayon et son pinceau sur la toile. Ils influencent les courants artistiques et s'efforcent d'endiguer la progression du Masque en inspirant des œuvres majeures. Bien qu'ils soient des mentors de grande valeur, ils ne resteront jamais bien longtemps auprès d'un même disciple et choisiront, dès l'œuvre achevé, d'en trouver un autre afin de semer leur talent.
Les Nuancins les plus puissants sont capables de créer eux-mêmes leurs œuvres et en particulier de restaurer des Tableaux-mondes mis à mal par le Masque. Le Conseil des Décans a toujours veillé à ce que les Nuancins qui apparaissent puissent exercer leur talent de restauration pour sauver des Tableaux-mondes.

Les Orphèlins (Accord) sont des Élémentäs qui, contrairement, aux idées reçues, ne naissent pas des bruits de la nature mais de ceux que les Inspirés sont capables de créer à l'aide de leurs instruments. À travers l'Accord, les Harmonistes peuvent ainsi générer des Orphèlins dont la vocation est de perpétuer cette musique des Muses à travers l'Harmonde. À l'image de l'écho d'un Stancin qui erre dans les songes, l'Orphèlin emporte avec lui la musique afin de la restituer à d'autres Inspirés ou à la jouer dans des lieux enchantés.
Bien souvent, l'origine élémentaire de l'Orphèlin conditionne les liens qu'il entretient avec tel ou tel

LES STANCINS

Taille : 1,80 m (TAI 0)
Poids : 70 kg
MV : 4

Caractéristiques

CORPS :
AGIlite : 12
FORce : 4
PERception : 7
RÉSistance : 4

ESPRIT :
INTelligence : 17
VOLonté : 6

ÂME :
CHArisme : 22
CRÉativité : 15

Caractéristiques secondaires
ART : 18
MÊL : 9
EMP : –
TIR : 9
PdV : 40
SBG : 13
SBC : 20
BD : 0

Compétences :
Épreuve : Natation 8, Vigilance 6, Esquive 6
Maraude : Acrobatie 5, Discrétion 6
Société : Baratin 8, Éloquence 9, Poésie 10
Savoir : 2 Alphabets au choix 7, Histoire & Légendes 8, 2 Langues au choix 7
Occulte : Art magique : Geste 10, Harmonie 6

Combat
Initiative : 9, Bagarre 5
Attaque au contact : Bagarre 7
Défense au contact :
Esquive : 18
Parade : -
Défense à distance : 9

Armes	Init.	Att.	Déf.	Dom	TAI	Portée
Bagarre	-4	+1	–	-3/C	-	–

Armure
Armure naturelle : malus 0, prot. 3

Arts Magiques
POT de Geste 28
POT Arts improvisés 25
Aucune Œuvre connue. L'Élémentä n'est capable d'utiliser que les Arts improvisés.

LES NUANCINS

Taille : 2 m 50 (TAI +1)
Poids : 150 kg
MV : 3

Caractéristiques

CORPS :
AGIlité : 8
FORce : 12
PERception : 22
RÉSistance : 12

ESPRIT :
INTelligence : 7
VOLonté : 7

ÂME :
CHArisme : 6
CRÉativité : 15

Caractéristiques secondaires
ART : 10
MÊL : 9
EMP : –
TIR : 15
PdV : 80
SBG : 26
SBC : 40
BD : +10

Compétences :
Épreuve : Arme : Branche 5, Esquive 8, Vigilance 6
Maraude : Camouflage 9, Discrétion 8
Société : Peinture 10
Savoir : Herboristerie 8, Zoologie 8
Occulte : Art magique : Décorum 10, Harmonie 6

Combat
Initiative : 15, Branche 17
Attaque au contact : Branche 15
Défense au contact :
Esquive : 16
Parade : Branche 14
Défense à distance : 8

Armes	Init.	Att.	Déf.	Dom	TAI	Portée
Branche	+2	+1	0	+16/C	+1	–

Armure
Armure naturelle : malus 0, prot. 4

Arts Magiques
POT de Décorum 20
POT Arts improvisés 25
Aucune Œuvre connue. L'Élémentä n'est capable d'utiliser que les Arts improvisés.

LES ORPHÈLINS

Taille : 2 m (TAI 0)
Poids : -
MV : 9 (en lévitation)

Caractéristiques

CORPS :
AGIlité : 22
FORce : 4
PERception : 18
RÉSistance : 4

ESPRIT :
INTelligence : 12
VOLonté : 5

ÂME :
CHArisme : 5
CRÉativité : 15

Caractéristiques secondaires
ART : 10
MÊL : 16
EMP : –
TIR : 20
PdV : 35
SBG : 11
SBC : 17
BD : 0

Compétences :
Épreuve : Esquive 10, Vigilance 8
Maraude : Discrétion 8
Société : Diplomatie 7, Étiquette : 2 domaines au choix 7, Musique : au choix 10, Us et coutumes : 2 domaines au choix 7
Savoir : Lois 6, Cultes : au choix 6
Occulte : Art magique : Accord 10, Harmonie 6

Combat
Initiative : 20
Défense au contact :
Esquive : 32
Défense à distance : 16

Armes :
aucune

Armure
Armure naturelle : malus 0, prot. 2

Arts Magiques
POT d'Accord 20
POT Arts improvisés 25
Aucune Œuvre connue. L'Élémentä n'est capable d'utiliser que les Arts improvisés.

instrument. Ainsi, un Orphèlin du feu préférera-t-il les roulements de tambour au cœur d'une bataille tandis qu'un Orphèlin de l'eau choisira les notes cristallines du cistre.
L'Orphèlin doit être considéré comme un message des Muses, une « trompette » de la Flamboyance qui voyage à dans l'Harmonde afin que tous puissent entendre la musique des Inspirés. L'Éminence Grise pourra, dans certains cas, envisager qu'un Orphèlin transmette à un Harmoniste une nouvelle oeuvre. Une légende évoque également d'étranges cérémonies pratiquées par les Sirènes qui consistent à remplacer les cordes vocales d'un Inspiré par les veines enchantées des Orphèlins... Rarissime, cette cérémonie permettrait à quelques heureux élus de « chanter » le son d'un cistre.



Élémentäs artificiels

Il s'agit de petites créatures élémentaires (de cinq à dix centimètres en moyenne) qui sont extraites de l'environnement naturel par un Élémentaliste. Les Élémentäs artificiels ne sont pas soumis directement à l'influence des Muses et ne peuvent en aucun cas agir en leur nom. Par contre, ils sont régis par la loi des saisons et sont classés, comme les saisonins, sous l'égide d'une des quatre Dames. (Tous les effets fournis ci-dessous ne sont que des exemples et l'EG est invitée à en inventer d'autres sur le thème des saisons et des éléments).
Par nature, l'Élémentä artificiel se consomme pour produire un effet. Cela implique que l'Inspiré avale d'un trait un Élémentä d'eau ou fume un Élémentä de l'air.

D'une manière générale, nous avons traité ci-dessous le rapport de l'Inspiré à l'Élémentä mais cela ne sous-entend pas qu'il soit le seul à consommer des Élémentäs artificiels. Le commerce de ces petites créatures est largement pratiqué à travers l'Harmonde.

Élémentäs du printemps (Eau)

L'Élémentä du printemps est une créature de forme humanoïde, constituée d'un élément liquide, qui peut naître à la surface d'une fontaine, dans un verre de vin ou bien encore dans le sang d'un Inspiré.
Dans sa forme la plus simple, c'est-à-dire l'eau, l'Élémentä du printemps se consomme sans modération. En revanche, dès lors qu'il naît d'un élément liquide plus particulier, les effets peuvent être nuancés. Dans les vignes des Terres Veuves, des pratiques séculaires consistent à arracher des Élémentäs du printemps aux meilleurs vins. L'ivresse provoquée par ce type d'Élémentä peut entraîner des effets pervers. L'Inspiré bénéficiera plus longtemps du pouvoir accordé par l'Élémentä mais vivra, à coup sûr, une migraine conséquente. En terme de règles, les bonus accordés seront traités en malus (par exemple, durant toute une journée après une soirée « arrosée »).
Il existe enfin le cas bien particulier des Élémentäs du printemps qu'un Élémentaliste peut faire naître du sang d'un Inspiré. Une telle magie est possible uniquement avec le sang d'un mourant, lorsque la Flamme qui l'habite en a pris conscience. Dans ce cas, l'Élémentaliste aura la possibilité de faire naître un Élémentä dont la spécificité sera de prêter certaines caractéristiques du défunt à un autre Inspiré qui accepte de boire l'Élémentä. Seule l'Éminence Grise pourra juger des caractéristiques (et à quel niveau de puissance l'Élémentä les restitue) cédées par le défunt. Le talent de l'Élémentaliste y sera bien évidemment pour beaucoup.
Notons, pour finir, qu'un Élémentä de sang nécessite une très grande vigilance. Généralement, l'Élémentaliste parvient à le garder en vie grâce à la sanguine (le sang des Danseurs).

POUVOIR DU PRINTEMPS

- Augmente une compétence de la famille Société de +2 pendant une période de 5 minutes.
- Augmente le score de Décorum de +5 pour exécuter une Œuvre de Printemps.
- Augmente la caractéristique RÉS ou CRÉ de +1 pendant une période de 5 minutes.
- Augmente de moitié, pour un jour, le nombre de PdV regagnés par Guérison naturelle.
- Abaisse la virulence d'une maladie de 5 pendant une journée.
- Donne une armure naturelle de 2 sans malus. Cette protection se rajoute à celle de l'utilisateur pendant une heure.

POUVOIR DE L'ÉTÉ

- Augmente une compétence de la famille Épreuves de +2 pendant une période de 5 minutes.
- Augmenter le score de Décorum de +5 pour exécuter une Œuvre de l'été.
- Augmente la caractéristique FOR ou VOL de +1 pendant une période de 5 minutes.
- Augment l'initiative de +3 pendant toute la durée d'un combat.
- Augmente le Bonus aux Dommages de +2 pendant 5 tours.
- Permet de réussir automatiquement un jet de VOL si la difficulté n'est pas supérieure à 15.

Élémentäs de l'été (Feu)

Il s'agit d'une poignée de flammes (à l'aspect bleutées et froides ou rouges-orangées) de forme humanoïde dont la vocation est de transmettre à l'Inspiré qui les « consomme » une puissance accrue dans le domaine de l'Épreuve. Les Élémentäs de feu nécessitent un apprentissage douloureux afin d'être « consommé ». En règle général, les keshites sont les plus aptes à se fortifier contre la douleur et à éviter des brûlures trop graves lorsqu'un Élémentä glisse dans votre gorge. Il va de soi que le feu d'un Élémentä de l'été n'est pas aussi dangereux qu'un feu normal. Une telle pratique est rendue possible par la Flamme présente dans le corps de l'Inspiré. En revanche, si la Flamme Noire menace de l'emporter, il arrive que l'Élémentä fasse autant de dégâts que si l'Inspiré avalait des braises...
Dans certaines circonstances, l'Élémentaliste peut tenter de créer un Élémentä du feu dans les étincelles d'un combat. Deux épées magiques qui s'entrecroisent peuvent donner naissance à un Élémentä d'une puissance redoutable (elle prêtera à l'Inspiré certaines caractéristiques de l'arme, voir des deux...).

Élémentäs de l'automne (Terre)

Le Élémentäs de l'automne sont constitués de résidus végétaux agglomérés (bien souvent, il naîtra dans les feuilles mortes). Depuis la trahison de la Dame de l'automne, ces Élémentäs servent avant tout à développer ses capacités dans le domaine de la Maraude. Rares sont les Inspirés qui décident d'y avoir recours : par nature, cet Élémentä vous soumet à l'influence du Masque et peut, à terme, aiguiser votre Perfidie. Son utilisation prolongée provoque également des maux de toutes sortes, d'ordres psychique et physique. Certains en meurent...
L'Élémentä de l'automne se consomme principalement comme une sorte de tabac. Les farfadets acquis au Masque fabriquent des pipes d'excellente qualité afin que l'Élémentä restitue au mieux sa part de Perfidie.

Élémentäs de l'hiver (Air)

Les Élémentäs de l'hiver sont constitués de neige, de glace et d'air. Familiers des hauteurs et des cimes enneigées, ils sont utilisés dans le domaine de la perception et des hallucinations. Ces Élémentäs sont les plus courants et les plus faciles à consommer. Les Élémenteries en font très souvent commerce. De fait, en plus des pouvoirs qu'il peut conférer, cet Élémentä est le seul à avoir des vertus hallucinogènes pareilles à celles des drogues classiques. Ces hallucinations sont d'ordres passives, c'est-à-dire qu'elles n'entraînent pas de comportement particulier excepté une sensation de vertige et de bien-être. Parfois, la qualité d'un Élémentä est susceptible d'influencer la teneur des hallucinations. Les plus rares peuvent restituer des scènes de la Flamboyance et avoir un effet comparable à l'écho des Stancins.



POUVOIR DE L'AUTOMNE

- Augmente une compétence de la famille Maraude de +5 pendant une période de 30 minutes mais ajoute 5 points de Perfidie.
- Augmente le score de Décorum de +8 pour exécuter deux Œuvres de l'automne mais ajoute 5 points de Perfidie.
- Augmente la caractéristique CHA ou AGI de +3 pendant une période de 30 minutes mais ajoute 10 points de Perfidie.

POUVOIR DE L'HIVER

- Augmente une compétence de la famille Savoir de +2 pendant une période de 5 minutes.
- Augmente le score de Décorum de +5 pour exécuter une Œuvre de l'hiver.
- Augmente la caractéristique INT ou PER de +1 pendant une période de 5 minutes.
- Décuple la capacité de mémoire pendant toute une journée de façon phénoménale.
- Double la distance de perception normale des cinq sens pendant une période d'une demi-heure.
- Augmente le score d'Emprise de +5 pour exécuter un Sort d'Emprise.

L'Élémentalisme

Ceux qui se font appeler Élémentalistes sont rares et discrets. Il s'agit la plupart du temps de saisonins ayant une sensibilité particulière avec la nature comme les géants ou les lutins. Il peut parfois exister des Élémentalistes humains mais ils sont clairement désavantagés.

Extraction d'un Élémentä artificiel

L'Élémentaliste doit accomplir le rituel suivant pour parvenir à ses fins :

- Être dans un lieu entièrement consacré à la nature ;
- Trouver un lieu qui soit particulièrement marqué par le passage d'une saison précise. (une prairie enso-

leillée en début d'hiver pourra très bien être considérée comme marquée par l'été) ;

- Dépenser 5 points d'Expérience représentant l'investissement de l'Élémentaliste dans l'opération ;

- Réussir un jet de CRÉ + Saison concernée (limitant : Harmonie) difficulté 20 ;

Ce rituel ne peut être tenté qu'une fois par saison dans le même lieu par un même Élémentaliste. De plus, un Élémentaliste ne peut extraire qu'un seul Élémentä artificiel par jour, quel que soit le lieu.

Utilisation d'un Élémentä artificiel

Une fois qu'il a été extrait, un Élémentä artificiel peut être utilisé par n'importe qui et aucune compétence d'Élémentalisme n'est nécessaire. C'est l'EG, et non l'Élémentaliste, qui décide au moment de l'extraction de l'effet que produira l'Élémentä artificiel. Certains sont plus puissants que d'autres et reflètent la diversité et le désordre naturel. Par pur esprit d'esthétique et de confort, de nombreux utilisateurs chevronnés, et notamment les nains, bâtissent des Élémenteries pour consommer les Élémentäs.

Accoutumance

À chaque fois qu'il consomme un Élémentä, l'utilisateur doit effectuer un jet de VOL x 2 afin de tester sa dépendance aux effets produits. Lors de la première prise, la difficulté est de 10. Elle augment ensuite de 2 à chaque nouvelle tentative. Dès qu'un jet est raté, l'utilisateur devient dépendant pendant un nombre de semaines égales à sa marge d'échec. Pendant toute sa période de dépendance, le malheureux devra parvenir à se procurer un Élémentä de la même saison par semaine. S'il n'y parvient pas à temps, il perdra chaque jour un point temporaire dans chacune des quatre caractéristiques physiques à tour de rôle.

PRIX DES ÉLÉMENTÄS ARTIFICIELS

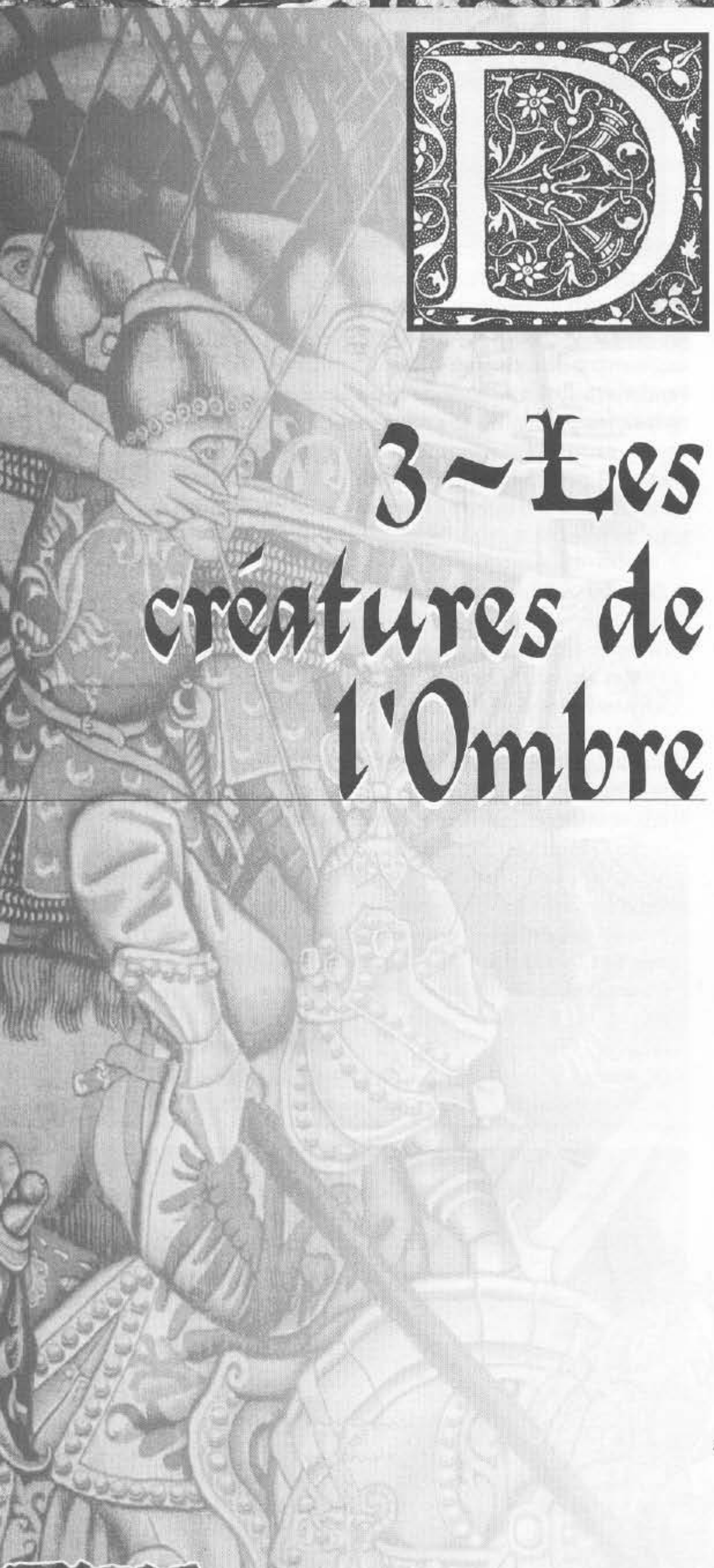
Achat d'un Élémentä quelle que soit la saison : 10 PO

Achat d'un Élémentä d'une saison particulière : 15 PO

Achat d'un Élémentä possédant un pouvoir particulier : 50 PO

Exemple : Spelitio est un farfadet qui a pris goût aux Élémentäs artificiels depuis peu. Il en est déjà à son huitième en moins de deux mois. Il lance deux fois sa volonté plus 1D10 et obtient 18 (2 x 8 + 2). La difficulté du jet est de 10 (pour le premier Élémentä) + 7 x 2 (pour les sept suivants) = 24. Sa marge d'échec est donc de 24 - 18 = 6. Spelitio a donc abusé des Élémentäs et devient dépendant pendant une durée de 6 semaines. Pendant ses deux premières semaines il parvient tant bien que mal à retrouver un Élémentä de l'été (comme celui qui avait provoqué son accoutumance) mais il n'y est pas parvenu avant que sonne le glas de la troisième semaine. Le premier jour il perd un point d'AGI, le deuxième un point de PER, le troisième un point de FOR. Le quatrième jour, le farfadet met la main sur un Élémentä de l'été et récupère ainsi tous les points qu'il vient de perdre à cause de son accoutumance. Toutefois, Spelitio n'est pas guéri et il doit encore prendre son mal en patience jusqu'à la fin de la sixième semaine afin de reprendre une vie normale.





Depuis que le Masque a perverti Noxe, faisant de cet Éternel l'Ombre, ce dernier n'est pas seulement entouré de Hauts Diables (voir encart ci-contre) et de leurs légions démoniaques, les Conjurateurs ne sont pas ses uniques serviteurs. Il existe en effet d'autres êtres qui peuvent être catalogués en fonction de leur zone d'influence et d'activité. On distinguera ainsi les « Ténébreux » de l'Harmonde – les Maudits et certaines créatures mortes-vivantes indépendantes de la Morte Farce – et ceux du monde souterrain – les Gardiens et les nains de la nuit.
Quelle que soit leur origine, ces êtres sont contaminés par la Ténèbre, l'humeur de l'Ombre, et sont donc, du point de vue du système de jeu, des Ténébreux. Néanmoins, avant de présenter les créatures de l'Ombre qui arpentent les Royaumes crépusculaires quelques précisions techniques générales sont nécessaires.

Le feu et le soleil : à part les Démons, les créatures de l'Ombre ne sont pas sensibles à ces deux paramètres comme indiqué en page 262 des règles. Cette considération peut être remise en cause par l'encart technique qui accompagne chaque présentation.

La Conjuration : les créatures décrites ci-dessous – y compris les Démons – ne peuvent pas être invoquées par un Conjurateur. Si leur score de Ténèbre est égal ou atteint 100, l'Éminence Grise peut décider qu'un Fumble peut faire apparaître l'une de ces créatures de l'Ombre. Néanmoins, elle devra bien réfléchir à sa décision car elle devrait réorienter les motivations du Conjurateur dans des directions qu'AGONE ne prendra pas en compte avant un supplément sur l'Ombre.

La Perfidie : les intervenants décrits dans cette partie peuvent être corrompus par la Perfidie. Ils appartiendront toujours à l'Ombre à moins que l'Éminence Grise n'en décide autrement pour le besoin de ses Drames.

3 ~ Les créatures de l'Ombre

L'Harmonde

Âmes-en-Peine

Apparence
Ces esprits défunts sont des formes généralement gazeuses et peuvent donc se glisser sous une porte ou au travers d'une ouverture quelconque mais ils

LES HAUTS-DIABLES

Les Abysses sont divisés en niveaux réunis en secteur appelé Cercle. Ces derniers sont contrôlés par des entités supérieures de Ténèbre qui se repaisse de l'Effroi qu'ils inspirent aux mortels. Voici les Hauts-Diables les plus connus dans l'Harmonde ces dernières années.

- Alastor : **Haut-Diable de l'Enfer**
- Belphégor : **Haut-Diable des Inventeurs**
- Haagenti : **Haut-Diable de Cristal**
- Haborym : **Haut-Diable des Incendies**
- Hécate : **Haut-Diable de l'Effroi**
- Moloch : **Haut-Diable des Larmes**
- Pan : **Haut-Diable des Incubes**
- Thazi : **Haut-Diable des Succubes**
- Saimac : **Haut-Diable de la Guerre**
- Vapula : **Haut-Diable des Griffons**

Il existe également d'autres créatures d'importance – toutes aussi connues – qui vivent au côté de ces seigneurs de Ténèbre.

La Bête : ce minotaure est la part de Noxe à ne pas avoir été séduite par le Masque. De la taille d'un géant, il est le père des Gardiens des Abysses et leur maître incontesté. Toute sa descendance le redoute et lui obéit.

Le Grimacier : ce Haut-Diable n'est pas né dans les Abysses. Il s'agit d'un ancien bouffon d'Abyme qui pratiquait la Conjuration pour se doter de compagnons de foire. Ces derniers distrayaient les ambassadeurs de la célèbre ville. Les Hauts-Diables furent très vite agacés par ce joyeux drille et utilisèrent une histoire de connivence non-honorée pour le contraindre à les rejoindre dans les sous-sols de l'Harmonde.

D'autres Hauts-Diables existent dans les Abysses. Il vous appartient de les inventer.

peuvent également devenir suffisamment compacts pour être assimilés à un solide. Dans ce cas, l'Âme-en-Peine aura l'allure du corps dont elle est issue. Ainsi, pour un mortel, il s'agira d'une forme humanoïde de même taille restituant les caractéristiques morphologiques saisoninnes les plus marquantes ainsi que les handicaps et les tares physiques (cornes, ailes, embonpoints, membres tranchés, excroissance de Ténèbre...). Bien que les Âmes-en-Peine soient dotées d'un visage qu'elles peuvent rendre identifiable, elles sont dépourvues de cheveux ou même de pilosité.

Au contact, sous forme solide donc, l'Âme-en-Peine est froide comme un bloc de glace et laisse souvent au témoin de ses apparitions le sentiment d'avoir rencontré la personnification de la mort.

ÂME-EN-PEINE

Juvald est mort sur une petite route de montagne, tué par un petit groupe de bandits de grand chemin. Depuis, il hante les routes à son tour, reprenant les circonstances de sa mort mais cette fois du bon côté de l'épée. Longtemps recherché comme bandit de grand chemin, certaines rumeurs commencent à supposer qu'il ne soit pas ou plus un être humain. En attendant que quelqu'un mette fin à son existence, il continue de tuer les voyageurs solitaires pour le plaisir, dissimulant leurs effets dans une petite grotte qui lui sert de refuge le jour. Il a d'ailleurs accumulé un remarquable trésor de guerre...

TAI 0, MV 3, Densité 50, Opacité 5, BD +2
Init. 19, épée 20
Att. (épée) 21
Esquive 19
Parade (épée) 21
BD (épée) 6 (P/T)

Note : En deux tours, une Âme-en-Peine peut se rendre incorporelle (et donc insensible à toute forme de dommages en dehors du feu, la lumière et des dommages magiques). Elle n'importe rien avec elle, puisque ses seules possessions sont celles qu'elle a emportées dans la tombe.

Citation typique : « Hhhhhha ! Soyez gentils, mes agneaux et vous ne souffrirez pas trop... Peut-être... héééééhéhéhéhé ! »

Origine

La mort libère les mortels de la Ténèbre qui les gangrène. Cette humeur est généralement la première substance contenue par le corps à s'échapper et à se répandre par les orifices naturels du défunt, avant que les intestins et que la vessie se vide. Toutefois il arrive qu'elle ne soit pas « évacuée » par le cadavre sous la forme d'un noir fluide graisseux mais par des jets de fumées sombres. Ces vapeurs dérivent dans un rayon de dix mètres autour du corps avant de se rassembler en un nuage opaque et dense. La première manifestation d'une Âme-en-Peine est donc solide. Une minute lui est nécessaire pour être autonome : changer d'état, s'exprimer et combattre.

Habitat

Les Âmes-en-Peine ne sont pas des créatures politiques bien qu'elles affectionnent tout de même les habitudes des Royaumes crépusculaires. Ainsi, elles ne vivent pas en communautés mais hantent celles des mortels. Bien entendu, on ne les rencontre ni dans les demeures de quartiers populaires, ni sur les places de marché. Les Âmes-en-Peine s'installent bien souvent dans de grandes bâtisses construites à l'écart des autres ou isolées par un grand jardin et/ou de hauts murs. Elles affectionnent également les caves plongées dans les ténèbres, les ombres des chapelles funéraires et des réseaux de galeries (égouts et cavernes naturelles).



Mœurs
Comme toutes créatures non-vivantes, les Âmes-en-Peine ne ressentent pas le besoin de manger ou de satisfaire quelconques fonctions vitales. Néanmoins, leur existence se résumant à une longue errance, elles aiment se divertir aux dépens des mortels en provoquant l'Effroi chez eux. Certaines miment les épisodes de la vie quotidienne des vivants en jouant avec la Ténèbre qui les constitue alors que d'autres vont de villages en villages où elles s'amusent à effrayer les habitants avant de les poursuivre dans les landes désolées et les forêts épaisses. Bien peu pratiquent ce divertissement en ville.

Le Drame
Tous les Ténébreux ne deviennent pas des Âmes-en-Peine. Mais tous peuvent le devenir et une Éminence Grise peut très bien décider que l'un des Inspirés de sa Compagnie devienne l'un d'eux à sa mort en suivant le critère technique suivant. Le niveau de Noirceur du personnage peut être testé comme n'importe quelles caractéristiques contre DIF 20. Si ce jet est un succès, le Ténébreux devient une Âme-en-Peine. Dans ce cas, sa Flamme ne l'accompagne pas dans son nouvel état ; elle devra être récupérée par un Donneur de Flamme pour être transmise. Sinon sa Ténèbre se répand avec ses déchets après sa mort.
Les Âmes-en-Peine sont incapables d'utiliser un Danseur ou de pratiquer la Conjuration.

Cauchemar

Apparence
Isolé dans la lande, un Cauchemar ressemble à un étalon à la robe d'un noir de jais profond.
Mais la créature présente également d'importants détails qui la trahissent. Ses sabots sont brûlants comme des charbons ardents et brûlent l'herbe qu'ils foulent. Ses dents lisses et noires absorbent toutes sources de lumière ; elles sont tranchantes comme de fines lames. Ses yeux et ses naseaux irradient d'une clarté surnaturelle qui laisse croire à l'observateur que des flammes au cœur noir comme la nuit frémissent dans ces orifices. Sa queue et sa crinière sont soulevées par le moindre souffle d'air, laissant ses longs poils danser au gré du vent.
Cette monture de Ténèbre fait deux mètres au garrot.

Origine
Les Hauts-Diables ont beau être des avatars de Noxe, des incarnations de la Ténèbre, ils n'en sont pas moins sensibles à cette humeur. Ils ont donc parfois peur. Après des millénaires d'isolement dans les recoins des Abysses, ces seigneurs de l'Ombre pratiquent toujours entre eux des jeux mesquins : ils jouent à se faire peur. Et ils y parviennent parfois. Lorsqu'un tel événement à lieu, la Ténèbre qui constitue l'effrayé prend du volume et accouche d'un être de noirceur, une monture effroyable, un cauchemar incarné, un Cauchemar.

Habitat
Lorsqu'ils n'errent pas dans les cavernes abyssales, les Cauchemars cavalent dans les Royaumes crépusculaires à la recherche d'un cavalier. Dès qu'il surgit d'un gouffre abyssal, et à moins qu'il ne soit attendu, un Cauchemar tente donc de se rendre dans les plus grandes agglomérations afin de trouver un compagnon d'Effroi.

Mœurs
Les Cauchemars ne sont pas vivants. Ils ne l'ont jamais été. Ils peuvent consommer de la nourriture – mais sans que cela n'ait pas d'effets nutritifs – et ne se privent pas de ronger la chair de leur victime pour ne laisser que des os. Néanmoins, ce n'est pas cela qui assure leur subsistance. Les Cauchemars ne survivent que grâce à l'Effroi qu'ils provoquent. Il leur est nécessaire pour se maintenir sur l'Harmonde ; sans lui, ils sont absorbés à la prochaine aube.
Ces créatures peuvent agir seules mais elles sont souvent utilisées comme monture par des êtres perfides ou des inconscients. Mais avant de monter un Cauchemar, il faut l'amadouer. Pour se faire accepter, le futur cavalier devra lui fournir un Danseur de qualité que la créature dévorera – avant de recracher la gemme – et lui fournir un litre de son sang qu'elle ingérera. Ce dernier sacrifice devra être répété à chaque aube – dans de moindres proportions : un gobelet de quelques centilitres seulement sera nécessaire – pour maintenir le lien du cavalier-monture une journée supplémentaire. L'alliance entre un Cauchemar et un mortel cesse lorsque celui-ci est trop faible à force de donner régulièrement son sang. Ce dernier devra d'ailleurs penser à s'éloigner du Cauchemar s'il ne souhaite pas être dévoré le jour de la séparation.

CAUCHEMAR

TAI 1, MV 6, Densité 150, Opacité 15, BD+35
Init. 18, ruade 18, Piétinement 16, Crocs 13
Att. (Ruade) 17, Att. (Piétinement) 18, Att. (crocs) 20
Esquive 20
BD (ruade) 39 (C, plus un feu de POT 5), BD (piétinement) 41 (C, plus un feu de POT 10), BD (crocs) 37

Note : Les Cauchemars sont des créatures intelligentes qui ont accès à toutes les manœuvres.

Bien que leur morphologie soit sexuée, les cauchemars ne peuvent se reproduire avec des chevaux ou des juments. Ils ne parviennent qu'à déposer une graine de Ténèbre dans les entrailles de l'animal, faisant de lui un Maudit à tout jamais.

Le Drame

Lancer au galop, les sabots ardents des Cauchemars génèrent une épaisse fumée de Ténèbre qui provoque la terreur chez toute personne le rencontrant. Seuls quelques rares Ténébreux peuvent y échapper. Les monteurs de Cauchemar l'utilisent également pour s'y dissimuler avec leur terrible monture.
Un Cauchemar est parfois confié par les Hauts-Diables à un Masquard (cf. *AGONE* pp .273-274) pour qu'il mène les siens à la victoire sur un Sanctuaire ou une Compagnie. Un tel don de l'Ombre est rarissime et n'est généralement accordé qu'à un puissant Moucheur solitaire ou à un Colporteur de Noirceur.

Goule

Apparence

Les goules sont des mortels dont le métabolisme est figé. Elles ressemblent donc à des cadavres. Lorsqu'on les détaille, on retrouve dans leur silhouette famélique la rigidité d'un corps mort, la chair violacée ou noire, les muscles atrophiés et en saillis où même l'apparition des os sous la peau parfois trop maigre, les cheveux rares et sales, la dentition irrégulière, les mains dont les ongles sont désormais longs et durs, remarquablement tranchants, etc. Certaines de ces créatures dégagent une forte odeur de terre, de décomposition et de mort.
Celles qui tentent de résister à leur insatiable faim se décomposent réellement et finissent par mourir. La durée de cette mort dépend de l'ancienneté de leur état (une heure de décomposition progressive vers la mort par année de « goulification » totale).

Origine

Dans certaines régions des Royaumes crépusculaires la nécrophagie est pratiquée : Bokkor, régions isolées en bordure des Monts Drakoniens, les Cornes, quelques enclaves des Parages et de la Lyphane. Quelles que soient les raisons de cette pratique (rites culturels ou nécessité due à une situation difficile), elle n'est pas sans dangers. Ceux qui dévorent d'autres mortels prennent le risque d'ingérer à leur insu de la Ténèbre. Dans ce cas, leur métabolisme entame une longue métamorphose qui les conduira dans un état de décrépitude corporelle avancée.

Habitat

GOULE

Huul le hurleur est un ogre issu des débris d'un clan des Parages qu'un hiver particulièrement rigoureux força au cannibalisme. L'une des victimes qu'ils dévorèrent était infectée par la Ténèbre. Depuis, Huul a dévoré tous les autres membres de son clan et vit sur les pentes du glacier funéraire où son clan a déposé les corps de tous ses grands guerriers pour qu'ils vivent éternellement dans la glace, un mythe que Huul est en train de détruire avec appétit.

TAI 0, MV 3, PdV 45, SBG 15, SBC 22, BD +2
Init. 12, griffes 9, crocs 7
Att. (Griffes) 14, Att. (crocs) 15
Esquive 8
BD (griffes) +1, BD (crocs) 2
Armure : fragments d'armure disparates prot. 5

Citation typique : « Hmmm ! Comme Gomrur brise-crâne est bon ! Comme sa chair est ferme ! J'aime Gomrur brise-Crâne, héhéhé, oui, je l'aime, et j'aime beaucoup tout mon clan… »

GOULE MAGE

Dans les bas-fonds de Lorgol, encore un niveau en dessous des miséreux les plus pauvres de la ville, vit Celle-qui-n'a-pas-de-nom, une goule incroyablement vieille qui passe son temps à creuser sous le sol des cimetières de la ville pour dégager les corps par en dessous. Ancienne jorniste, elle n'a jamais cessé d'aimer son Danseur, au point qu'elle est parvenue jusqu'à présent à se retenir de le dévorer.

TAI 0, MV 3, PdV 30, SBG 10, SBC 15, BD -1
Init. 9, griffes 6, crocs 4
Att. (griffes) 8, Att. (crocs) 9
Esquive 6
BD (griffes) -2, BD (crocs) -1
Armure : aucune
Base d'EMP (jorniste) 24
1 Danseur, Endurance 7
Sorts connus :
Nourriture saine (10), Réconfort du Danseur (10), Aura protectrice (25), Voir à travers le sol (20), Invisibilité (30)

Citation typique : « Viens par-là Pierre-qui-Vole. Viens voir ton amie, ton amie, heuuuu… Comment s'appelle ton amie ? Elle ne le sait plus, mais toi tu le sais ? Non ? Ton amie a faim, viens par-là qu'elle sache où est la bonne-bonne-bonne nourriture, miam-miam, viens par-là et danse pour, pour… Heuuuu… ton amie, qui ne sait plus comment elle s'appelle, mais toi tu le sais peut-être, elle a si faim, il faut m'aider, même si elle ne sait comment est son nom, long ou court, autrefois elle le savait, oui oui oui, bonne-bonne-bonne nourriture… »

Les goules ne sont pas des êtres sanguinaires dépourvus de volonté. Elles continuent à vivre parmi les leurs bien qu'elles affectionnent particulièrement les lieux où la nourriture est abondante : cuisine, cellier, cimetière, etc. Dans les premières semaines de leur état, elles peuvent se contenter de vivre à proximité mais leur faim leur joue alors de vilains tours.

Mœurs

Avec le temps, le mortel qui tend vers la goule devient de plus en plus gourmand. Dans un premier temps, il rêve de se repaître de chair vivante ou morte. En quelques jours, ses songes se transforment en une redoutable obsession que seule la boulimie de viande peut apaiser. Au terme de deux semaines, la future goule devient la proie du somnambulisme. Elle se réveille alors dans des lieux de sa connaissance où de la nourriture est disponible (mess de caserne, cuisine de palais...). Puis, au terme de la troisième semaine, sa faim le réveille dans des endroits sau-grenus où la viande est disponible pour celui qui a vraiment faim, ce qui est son cas : cimetière, chambre de ses amis, etc.
La nécrophagie des goules a non seulement altéré leur apparence mais aussi les fonctions de certains détails morphologiques. Ainsi, leurs ongles longs ne leur permettent plus d'utiliser certains objets sans prendre le risque sérieux de les casser mais ils peuvent par contre faire office de courtes armes tranchantes redoutables. De même pour leur langue rugueuse sur les deux faces et coupantes sur le bord. Ces deux altérations physiologiques leur permettent d'être plus efficaces dans leur consommation de nourriture. En effet, la conjugaison de leurs ongles et de leurs doigts griffus facilite la découpe de chairs fraîches ou non.
Bien des goules sont donc conduites à un semblant de coquetterie pour dissimuler leur état. Elles font en effet – pour celles qui continuent de vivre parmi les vivants – une consommation importante de parfums, de perruques, de crèmes de soins et d'huiles de beauté. De plus, les goules aiment collectionner les peintures représentant des corps dénudés ou des fruits et légumes. Par contre, elles exècrent les sculptures de nourritures éventuelles par peur de les confondre lors de leur quête boulimique nocturne.

Le Drame

Isolée, la goule est influençable, elle recule devant la moindre menace. Ce qui ne veut pas dire qu'elle ne reviendra pas à la charge pour porter une attaque dans le dos ou qu'elle ne suivra pas un groupe à distance dans l'espoir qu'un de ces membres ne reste à la traîne. En meute, elles ne connaissent plus la peur. Elles mettent au point de terribles embuscades et attaquent pour tuer et dévorer leurs victimes.
Les Inspirés peuvent devenir des goules mais cela est rare. Ces derniers sont toujours capables de pratiquer l'Emprise bien qu'ils ne parviennent pas à protéger leur(s) Danseur(s) de leur gourmandise plus d'une journée. Ils sont toujours capables de pratiquer les Arts magiques et la Conjuration.

NÉCROPHAGIE

Cette pratique peut également être le fruit d'une obsession dé loppée par un Ténébreux au fur et à mesure que la Ténèbre développe. Elle peut être considérée par l'Éminence Grise com une Peine de l'Ombre de niveau 60. Dans ce cas, elle se substitue à Déviance sexuelle.

Maudit

Certains animaux peuvent être à l'image des Ternes contaminés par la Ténèbre. Ils possèdent donc des points d'Aspects noirs qui déterminent deux types d'altérations : les afflictions physiques – liées à leur score de Corps Noir – et les troubles du comportement – liés à leur score d'Esprit Noir.
La malédiction de la Ténèbre n'est pas sexuellement transmissible mais peut être transmise de parents à enfant(s) à la naissance. Certains Ténébreux complètement fous utilisent cette particularité pour tenter de créer des lignées d'animaux maudits ou des mélanges inter-raciaux effrayants – y compris hommes-animaux.

Opalin de la Romance

Apparence

Ces Démons obéissent aux critères morphologiques exposés en page 259 du livre de règles avec quelques variations. Ces Opalins sont moins effrayants que les autres Démons ; la plupart sont d'ailleurs plus beaux que les autres créatures de l'Ombre ou présentent des traits plus nobles. Certains d'entre eux ont hérité des formes de leur mère. Ainsi la Ténèbre a imité leur féminité – et leurs formes généreuses –, les serpents qui ornementent leur crâne en guise de chevelure, la finesse de leur membre, etc.

Origine

Il y a quelques années, dans l'inquiétante Abyme, certains Démons toujours en quête de plaisirs ont tissé des relations charnelles avec des méduses et ont par la même mise en évidence une bizarrerie de l'Harmonde, un amour inébranlable qu'y permit à ces créatures de l'Ombre d'échapper aux Abysses et Connivences des Advocatus Diaboli. Ainsi, sous l'emprise de ce qui fut vite connu sous le nom de Romance, quelques Démons fréquentèrent des méduses et quelques mois plus tard elles furent enceintes. À la stupéfaction des intéressés, ces méduses ne soufrèrent nullement de leur grossesse surnaturelle – enfin pas plus que si elles portaient

MALÉDICTION

Corps Noir	Affliction
+1	L'animal peut servir de portail à des Démons mineurs lors des nuits sans lune.
+2	L'animal ne dort plus. Il est actif sans arrêt, mais lorsqu'il devrait dormir, c'est la Ténèbre qui lui dicte ses actes... Ce qui peut lui faire réaliser des actions inattendues de sa part.
+3	Un double de Ténèbre de l'animal apparaît dans les environs. Il sème la mort et la destruction aux environs, mais réapparaît dès la nuit suivant sa propre mort, émergeant par le portail que constitue l'animal maudit.
+4	L'animal devient sensible à la présence des morts. Il leur obéit et accomplit les desseins étranges ou abominables qu'ils peuvent réclamer de lui.
+5	Les perceptions de l'animal deviennent aberrantes. S'il était nocturne, il développe un nouveau mode de perception (radar, ouïe surdéveloppée, vue trop perçante), s'il était diurne il devient nocturne et nyctalope.
+6	Le sang de l'animal, ainsi que nombre de ses sécrétions corporelles (salives, urine...) se transforment en substances noirâtres, presque goudronneuses, bien que leurs propriétés restent inchangées.
+7	Le corps de l'animal se déforme. Il lui pousse des ailes, sa mâchoire et ses griffes se développent excessivement.
+8	Une seconde tête pousse, à côté de la première. L'animal dispose de deux attaques de morsure.
+9	L'animal disparaît dans les Abysses pour devenir la créature de compagnie d'un Démon.
+10	Il est de retour... Et ce n'est plus du tout une créature sympathique.

Esprit Noir	Trouble
+1	Un diablotin est désormais associé à l'ombre de la bête. Il est son maître et l'utilise pour lui servir de monture ou réaliser des tours pendables.
+2	L'animal génère des cauchemars autour de lui. S'il s'endort à moins de dix mètres d'un dormeur, celui-ci passera une très, très mauvaise nuit.
+3	L'animal devient nocturne s'il ne l'était pas encore. S'il l'était déjà, il cherche les zones d'obscurité les plus absolues et devient, par exemple, cavernicole ou fouisseur.
+4	L'animal développe une haine immodérée pour un élément donné de sa vie : son ancien maître, les femelles de son espèce, sa nourriture habituelle. Il l'attaque sans arrêt et tente par tous les moyens de le détruire.
+5	L'animal développe une forme de déviance sexuelle. Il devient très intéressée par les mâles, par les femelles d'une autre espèce (voire par sa maîtresse ou son maître).
+6	L'animal a tendance à se mutiler volontairement et dépose les reliquats sanglants de cette pratique déviante de manière à être vu du plus de personnes possible afin de provoquer l'Effroi.
+7	L'animal devient peureux et obsédé par l'idée de se dissimuler dans les ombres. Il est incapable de se déplacer en pleine lumière, qu'il considère avec terreur.
+8	L'animal devient un ennemi pour sa propre espèce, dont les membres le tentent systématiquement de le tuer.
+9	L'animal disparaît dans les Abysses pour devenir la créature de compagnie d'un Démon.
+10	Il est de retour... Et ce n'est plus du tout une créature sympathique.

l'enfant d'un mortel – et survécurent à la naissance de leurs sombres enfants.
Depuis ces Opalins ont grandi et se sont mêlés à la population de l'Harmonde.

Habitat
La plupart de ces Démons vivent dans les recoins les plus sombres et inaccessibles d'Abyme. Mais il est possible d'en rencontrer dans les cavernes des dangereuses montagnes des Cornes ou dans les cols ombragés et balayés par les vents hurlants des Monts Drakoniens.
Dissimulés aux yeux des mortels, ceux qui ont quitté Abyme ont établi avec l'aide de leur mère et d'autres méduses des communautés dans des cavernes ou, pour les plus nombreux et les plus organisés, de véritables villages troglodytes. Quelques-unes de ces créatures ayant emprunté leur apparence à leur mère ont commencé l'érection de tours de pierres noires semblables à celles des Terres Veuves.

Mœurs
Les sociétés d'Opalins de la Romance et de méduses s'organisent autour de deux valeurs pour lesquelles ils sont prêts à tout : l'amour charnel et la liberté. La conséquence directe de ces deux principes est bien entendu le développement exponentiel de leur communauté. La démographie a explosé et leurs nids d'amour sont très vite devenus des villages et sont aujourd'hui en passe de devenir des villes.
Ces Opalins n'aiment pas les Conjurateurs et il leur est donc particulièrement difficile de pénétrer leurs havres de luxure et de liberté. Ces Démons les accusent d'être les serviteurs des Hauts-Diables et des Gardiens (voir plus bas). Ils leur reprochent de préférer des Connivences de faible implication à celles qui assureraient la liberté et l'épanouissement des Démons. Pour ces Opalins, les Ténébreux sont donc les complices silencieux de l'aliénation de leurs « parents » qui vivent emprisonnés dans les cavernes des Abysses.

Le Drame
Ces Opalins ne peuvent être invoqués comme leurs « parents » des Abysses.
Les Danseurs se méfient de ces créatures de Ténèbre et de chair comme des chats. Les enfants de la Romance sont donc incapables de les manipuler. Néanmoins, dans les couloirs des académies les plus prestigieuses, des Censeurs prétendent avoir jugé et exécuté ces créatures de l'Ombre pour avoir mutilé et sacrifié des Danseurs dans de pathétiques tentatives de pratiques du Supplice.

Poltergeïst

Apparence
Les poltergeïst n'altèrent pas l'objet qu'ils hantent sauf lorsqu'ils se manifestent (écoulement, variation de chaleur, décharge électrique...) sur les parois externes de celui-ci.

Origine
La peur peut parfois être si puissante qu'elle en devient palpable sous forme de Ténèbre non seulement pour les mortels mais également pour les objets inanimés. Dans ce cas, la Ténèbre accouche d'un Démon dit de « hantise », ou poltergeïst, au sein de l'objet en question. Dès lors l'objet est hanté. Il s'éveille à la vie et communique l'Effroi qui lui a donné la vie à toute personne qui interagit avec lui.

Habitat
Les types d'objets que peuvent posséder les poltergeïst sont infinis, mais il existe tout de même certaines catégories qui sont favorisées par la Ténèbre : les armes, les lieux de crime, les habitations de Ténébreux, les objets ayant participé à des actes effroyables (instruments de torture par exemple), etc.

Mœurs
Les poltergeïst sont en mesure de produire des sons et des illusions qui s'inspirent des raisons de leur naissance. Ainsi, lorsque l'on utilise une arme ayant servi à exécuter un crime qui provoqua une peur indicible à la victime ou une maison théâtre d'un meurtre odieux (tous deux ayant évidemment engendré un poltergeïst), il n'est pas rare de vivre, par l'intermédiaire d'illusions puissantes, les événements. L'essentiel de la motivation du poltergeïst étant bien entendu de nourrir l'esprit de ses victimes d'Effroi et donc de Ténèbre. Certains poltergeïst espèrent même secrètement donner naissance à d'autres Démons dans les vêtements et autres effets personnels de ceux qui maltraitent.

POLTERGEÏST

Ténèbre :

Armes	Effroi	Gain	(Dégâts)
Coup sourd	10	1	3 (C)
Sang qui coule	15	3	-
Mouvement brusque	12	2	4 (C)
Décharge	20	4	6

Note : les poltergeïst sont virtuellement invulnérables. Pour les vaincre, il est nécessaire de bien connaître l'histoire de l'objet hanté (voir Interactions).

Le Drame

L'Éminence Grise est invitée à faire preuve de beaucoup de vigilance avec les poltergeïst. Même si ces créatures peuvent a priori être un peu partout, elles doivent néanmoins rester rares dans les Drames. La multiplication de tels Démons peut en effet déséquilibrer le jeu et l'Harmonde. Trop de poltergeïst, c'est prendre le risque de trop de Ténèbre.
De plus, les poltergeïst sont des armes terribles qui peuvent décimer une Compagnie en très peu de temps. Il est donc peut-être souhaitable de faire de ces créatures de l'Ombre l'enjeu d'un scénario ou d'une campagne dont l'Effroi serait l'unique thème. Nous vous conseillons donc de décrire avant toute chose l'histoire de l'objet hanté ainsi que celui des personnes l'ayant utilisé. Vous pourrez ainsi construire des Drames autour de scènes dramatiques remontant à des périodes reculées dont les Inspirés pourront extraire les moyens de lutter efficacement contre le poltergeïst.

Larme

Apparence

Contrairement aux autres Démons, les Larmes n'ont pas de volume. Leur enveloppe corporelle n'existe pas au sens où nous l'entendons. Ces créatures sont aussi plates et inconsistantes que les ombres qui leur ont permis d'errer à la surface de l'Harmonde. Impossible de les détecter à l'œil nu, on peut toutefois les distinguer à l'aide d'Œillipses. Les Larmes ont la forme d'une grande paire d'ailes qui se trouvent de part et d'autre d'un corps filiforme surmonté d'antennes. Les moins inquiétants d'entre eux peuvent évoquer dans l'esprit des poètes de gigantesques papillons de noirceur.

Origine

À chaque éclipse totale, lorsque les ombres s'estompent brutalement et qu'un disque de feu souligne la noirceur de la Lune, des formes peuvent surgir des Abysses et se répandre à la surface de l'Harmonde. Communément appelés les Larmes, ces Démons ne sont inféodés qu'à leur Haut-Diable, Moloch, et lui seul. Ils ne peuvent donc être invoqués comme de vulgaires habitants des Abysses.

Habitat

Une fois à la surface de l'Harmonde, les Larmes se fondent dans les ruelles obscures et s'enfoncent dans les réseaux souterrains des villes, ou bien se cachent dans les greniers des fermes isolées dans les campagnes.

LARME

Les Larmes répondent aux mêmes caractéristiques que les Démons normaux, avec cette nuance qu'elles n'ont pas de limitation de famille de compétences. Dans la hiérarchie démoniaque, elles s'échelonnent de l'Azurin au Vermillon. Elles en ont les caractéristiques et compétences, comme si elles avaient été invoquées avec une MR de 15.

LES ŒILLIPSES

Ténèbre : 75
Effroi : DIF 20
Gain : 10

Ce sont des lunettes dont les verres sont des prismes taillés par des Harmonistes dans une roche abyssale aussi transparente que l'eau claire. Les caractéristiques physiques de cette roche permettent un jeu de diffraction et de décomposition de la lumière solaire et lunaire qui révèle la présence des Larmes parmi les ombres.
Bien que ces lunettes soient semblables à d'autres plus conventionnelles, lorsqu'on regarde un porteur d'Œillipses dans les yeux, on est souvent terrifié par l'anamorphose que subissent ses globes oculaires au travers de ces verres. En effet, la matière qui les constitue déforme les objets en altérant les proportions de celui-ci. À l'inverse porter des Œillipses pendant plus d'une heure aura des conséquences néfastes chez le porteur. Celui-ci commencera par développer une violente migraine – pénalité de -3 sur toutes ses actions – avant de constater un affaiblissement de sa vue s'il persiste – perte d'un point définitif de PER.

Mœurs

Les Larmes portent une affection particulière aux saisonins qu'elles considèrent comme des cousins très éloignés. Ces derniers ne sont-ils pas eux aussi les enfants de l'Harmonde – au sens où c'est la nature elle-même qui leur a donné le jour ?
Néanmoins, les Larmes redoutent les minotaures par-dessus tout. Le lien empathique qu'elles entretiennent avec la Ténèbre – qui les constitue comme n'importe quel Démon – leur permet parfois d'entrapercevoir les Abysses et ses légions démoniaques, et surtout leurs Gardiens. Les Larmes redoutent donc bien souvent que les minotaures qu'elles rencontrent ne soient à leur recherche, qu'ils soient en mission pour les Abysses afin de les conduire dans les entrailles de l'Harmonde où elles seraient aliénées aux autres Hauts-Diables.

Le Drame

Nées d'un phénomène naturel sous l'alliance éphémère de Diurne et de Noxe, les Larmes n'obéissent pas complètement à la Nuit devenue Ombre. Pendant bien des siècles, elles n'ont su à quel Éternel se vouer. Mais après des années de luttes entre ces Démons et les Décans, Moloch et ses légions ont

rallié le camp de Janus et des saisonins. Les Larmes sont désormais celles qui, dans l'Ombre, travaillent à la renaissance de Noxe.
Ces Démons ne sont pas invoqués ; ils sont un mystère pour les Conjurateurs qui tentent depuis des siècles de comprendre leur nature. Ces années de recherches n'ont pas été veines. Quelques éléments ont été découverts par une Compagnie de Ténébreux qui risquèrent leur vie au cours d'un long périple dans les Abysses. Les Conjurateurs savent désormais que les Larmes de Noxe ont un Haut-Diable connu par les Démons sous le nom de Moloch.

Liche

Apparence
Les liches sont des êtres non-vivants au corps émacié ou à l'état de squelette. Leur visage est toujours en chair mais il est profondément marqué par la non-vie qui a gagné le mortel devenu immortel en accédant au statut de liche. Ses orbites sont creusées et noircies par la Ténèbre et ses yeux sont souvent sans expression. Les Inspirés liches auront un éclat étincelant dans le regard ; c'est leur Flamme que l'on distingue au travers de leurs yeux sans vie.

Origine
La contamination par la Ténèbre est effrayante. Mais cela n'empêche pas les Ténébreux de tirer parti de ses Bienfaits et de pousser toujours plus loin les investigations dans ce domaine. Ainsi certains Mages découvrent qu'il est possible d'échapper à la mort en explorant les voies impies de l'Art sombre, la Sorcellerie. En effet, l'un des effets qu'un Sorcier peut obtenir en peignant le contour des ombres que projettent les étincelles d'un Danseur est d'acquérir l'immortalité, qui n'empêche malheureusement pas son corps de se décomposer.

Habitat
Les mortels devenus liches restent généralement habiter chez eux même s'il est exact que certains préfèrent s'installer dans des endroits reculés et/ou sinistres. Ce choix est une affaire de goût et non une obligation ou même une règle. Par contre, il est exact qu'une fois liche, un individu voit ses relations sociales diminuer qu'il le veuille ou non. Dans ce dernier cas de figure, des émeutes ou des réactions démentes sont envisageables, sans compter qu'elles engendreront des rumeurs qui attireront sur la liche l'attention des chasseurs de créatures de l'Ombre ou celle d'Inspirés en mission punitive contre la Ténèbre et ses rejetons.

Mœurs
Comme tout non-vivant, les liches n'ont ni fonction vitale à assurer, ni besoin de dormir contrairement aux autres.
Les liches consacrent généralement leur immortalité à l'accumulation de richesses et de connaissances. La première de ces thésaurisations est souvent un concours de circonstances alors que la seconde est la manifestation de l'ennuie ou due au divertissement que seule les œuvres d'art peuvent fournir à un être immortel.
Un art et son pendant occulte restent néanmoins les ennemis des liches : la Poésie et la Geste. En effet, même les Ternes ayant atteint l'immortalité ont entendu parler d'Œuvres qui faisaient vieillir jusqu'à en mourir et de bien d'autres effets occultes liés au temps bien plus terribles.
Appréciant la compagnie des goules pour leur goût artistique, les liches ne côtoient pourtant que peu de créatures de l'Ombre et surtout pas leurs semblables. Les plus jeunes redoutent trop qu'on pille leurs richesses pendant leur absence et les plus âgés se méfient des unes des autres.

Le Drame
Les liches sont capables de pratiquer l'Emprise sans que cela altère la voie du Mage. Il serait donc faux de croire que les Adeptes du Supplice sont de meilleurs Mages liches que les autres. En effet, la nature non-vivante de la liche n'altère presque en rien la pratique de l'Empathie ou de l'Impulsion ce qui ne signifie pas que le(s) Danseur(s) ne doit(vent) pas s'accorder à nouveau à leur Magicien. De même, les Inspirés liches sont toujours en mesure de développer et pratiquer les Arts magiques mais leur source d'inspiration est évidemment la Ténèbre et ses manifestations.
Néanmoins, il serait faux de croire que l'immortalité conduit à la Chorégraphie. Bien des Sorciers caressaient le rêve de percer ce mystère de l'Emprise en devenant immortels mais, alors que toutes les conditions semblent remplies, rien n'y fait.
Les liches sont bien souvent les proies idéales pour le Masque qui parvient à les séduire avec les divertissements incomparables de la Perfidie. Le Maître du Semblant leur présente sa Corruption comme un savoir exotique qu'elles se doivent de posséder et maîtriser. Celles qui se laissent séduire deviennent parfois les compagnons des Vampires (voir plus haut).



LICHE

Gshgun-le-fou est devenu, il y a trente ans, une liche. Obscurantiste puissant, il a découvert la démonologie sur le tard et, inquiet de se voir dépérir, a fini par transgresser tous les interdits du Cryptogramme-magicien afin de se préserver, avec succès, de la mort. Aujourd'hui, il hésite encore à organiser sa disparition car, en dépit des artifices cosmétiques et magiques qu'il emploie sur sa personne, il est désormais trop vieux pour ne pas attirer les soupçons sur sa personne.

Royaume : Urguemand
Peuple : humain
Âge : 104 ans
Taille : 1 m 73 (TAI 0)
Poids : 43 kg
MV : 3

Caractéristiques
Flamme : 6/0

CORPS : 6/9
Bonus de Corps : -3
AGIlité : 4
FORce : 3
PERception : 10
RÉSistance : 6

ESPRIT : 6/9
Bonus d'Esprit : -3
INTelligence : 8
VOLonté : 10

ÂME : 6/0
Bonus d'Âme : +6
CHArisme : 4
CREativité : 9

Caractéristiques secondaires
ART : -
MÊL : 5
EMP : 10
TIR : 6
PdV : 46
SBG : 15
SBC : 23
MD : -1

Points d'Héroïsme : 12
Pouvoirs de la Flamme :
Passage de Flamme, Âme de Flamme, Lumière de la Connaissance, Flamme de l'Inspiration, Vision Dans les Flammes
Pouvoirs de saisonins : Aucun

Ténèbre : 98
Perfidie : 0
Pouvoirs corrompus
Liche
Noirceur : 9

Compétences :
Épreuve : Esquive 8, Vigilance 9.
Maraude : Discrétion 7, Intrigue (spé : Cryptogramme-magicien) 8.
Société : Baratin 7, Diplomatie (spé : Cryptogramme-magicien) 8, Éloquence 6, Étiquette : Cryptogramme-magicien 8, Négoce 5, Peinture 2, Sculpture 1, Us et coutumes : Urguemand 5.
Savoir : alphabet : Armgard 9, Astronomie 5, Herboristerie 5, Histoire et légendes 7, Langue : Urguemand 9, Lois (spé : Cryptogramme-magicien) 8, Médecine 3.
Occulte : Connaissance des Danseurs (spé : sorcellerie) 10, Cryptogramme-magicien 9, Démonologie (spé : vie après la mort) 10, Harmonie (spé : les morts-vivants) 10, Résonance : obscurantiste 10.

Avantages, bienfaits
Gshgun a tous les bienfaits sombres.
Défauts, peines
Gshgun a toutes les Peines Sombres sauf Déchu et Marque des Hauts Diables.

Combat : Gshgun a trop à perdre en combattant. Il évite donc la confrontation physique pour se concentrer sur les sorts.
Initiative : 11
Attaque au contact : -
Attaque à distance : -
Défense au contact :
Esquive : 9
Parade : -
Défense à distance : 4

Armure
Aucune

Emprise
POT d'EMP 25 (nom de la voie)
5 Danseurs, Endurance totale 45
Sorts connus
Gshgun connaît tous les sorts dont il peut avoir besoin (peu importe leur obédience ou leur seuil)

Citation typique : « Je ne veux voir personne. Vous pouvez repartir d'où vous venez. Ou je peux me mettre en colère. »



Les Abysses

Gardien des Abysses

Apparence
Ils sont semblables aux Renégats. Reportez-vous en page 139 du livre de règles.

Origine
Tous les minotaures que l'Harmonde et les Abysses connaissent aujourd'hui sont nés d'un père minotaure descendant de la Bête et d'une mère Succube. Mais au cours des millénaires la Ténèbre est devenue moins dense – moins pure prétendent les minotaures renégats – au cœur de certains Démons et le lien entre la Bête et bon nombre de minotaures s'est affaibli. Rejetés par leur mère, ces minotaures sont souvent tués par leur père ou abandonnés dans des cavernes reculées des Abysses. Parfois ces orphelins survivent, se mêlent à leurs cousins et, plus rarement, parviennent à s'échapper de ce monde de ténèbres. Ils deviennent alors des renégats.

Habitat
Obéissant aux ordres de la Bête, les minotaures vivent dans deux types d'espace dans les Abysses. Alors que les plus forts sont disposés dans des galeries et des grottes qui jouxtent les gouffres menant à la surface de l'Harmonde, la plupart vivent au côté des Démons, au cœur des cours des Hauts-Diables. Ils tentent d'y maintenir un semblant d'ordre.

Mœurs
Les minotaures qui gardent les Démons enfermés dans les Abysses sont donc les descendants directs de la Bête. Ils n'ont pas hérité de sa taille mais de son physique extraordinaire et entretiennent une relation particulière avec la Ténèbre. Cela leur permet de comprendre et d'appréhender les Démons et donc de les empêcher de s'enfuir par les gouffres qui conduisent à la surface de l'Harmonde.
Bien que les minotaures se reproduisent uniquement avec les Succubes, il n'est nullement question d'amour entre ces deux espèces et encore moins de plaisir, il s'agit exclusivement de survie de l'espèce.

Le Drame
L'unique moyen de rencontrer les Gardiens des Abysses est de découvrir l'un des gouffres qui conduit aux galeries souterraines de l'Harmonde.
Très peu d'habitants des Abysses ne connaissent l'existence des Danseurs et très peu de Gardiens minotaures ne pratiquent l'Emprise. Pour ceux où c'est le cas ils pratiquent le Supplice mais n'appartiennent pas au Cryptogramme-magicien et n'en ont même jamais entendu parler.

GARDIEN DES ABYSSES

TAI +2, MV 6, PdV 120, SBG 40, SBC 60, BD +31
Init. 16, hache géante 18, pavois 12
Att. (hache géante) 19, Att. (pavois) 18
Esquive 3
Parade (hache géante) 18, Parade (pavois) 24
BD (hache géante) +43 (T), BD (pavois) +33 (C)
Armure : Lamelle (complète) prot. 14

Citation typique : « On ne passe pas. »

Nain de la Nuit

Apparence
Les Nains de la nuit sont des cousins des nains de l'Harmonde. Bien que leur teint soit cireux et que des ombres étranges dansent dans leurs yeux, ils leur sont semblables sur la plupart des détails physiques exposés en page 146 du livre des règles.

Origine
Il y a bien des siècles une fraternité de l'Équerre tenta de percer les secrets de la peur en utilisant leur savoir-faire en matière d'architecture ésotérique et leur ingéniosité pour construire une demeure capable de simuler le phénomène lié aux poltergeïst. Cette assemblée de savants et de techniciens ne parvint pas à simuler l'Effroi malgré quelques belles peurs. Par contre, ils attirèrent l'attention de Belphégor, un Haut-Diable en mal de spécialité. Celui-ci se manifesta aux nains et devint le parrain de leurs travaux. Cette alliance sans précédent fit faire de terribles progrès à ces nains qui basculèrent alors dans le camp de l'Ombre. Au fil des années, leurs travaux aboutirent à quelques découvertes retentissantes qui attirèrent bien d'autres membres de l'Équerre qui vinrent grossirent les rangs de cette communauté déjà importante. La maison de l'épouvante devint un village.
Quelques décennies plus tard, la communauté constata qu'elle ne progressait plus. Les responsables se tournèrent alors vers Belphégor, le suppliant de lui livrer d'autres secrets sur la hantise et les architectures de la peur. Celui-ci leur expliqua qu'il leur faudrait alors accepter de travailler dans les profondes et sombres cavernes des Abysses. Les nains de cette fraternité de l'Équerre acceptèrent. Le Haut-Diable les conduisit donc au cœur des entrailles de

NAIN DE LA NUIT

Taille : 1 m 25 (TAI x)
Poids : 55 kg
MV : 2

Caractéristiques
Flamme : 0/0

CORPS : 0/10
Bonus de Corps : +10
AGIlité : 4
FORce : 6
PERception : 7
RÉSistance : 11

ESPRIT : 0/10
Bonus d'Esprit : +10
INTelligence : 9
VOLonté : 9

ÂME : 0/0
Bonus d'Âme : 0
CHArisme : 4
CRÉativité : 8

Caractéristiques secondaires
ART : -
MÊL : 4
EMP : -
TIR : 5
PdV : 60
SBG : 20
SBC : 30
MD : 0

Points d'héroïsme : 0
Pouvoirs de la Flamme :
aucun
Pouvoirs de saisonins
La Voie Franche, le Jugement de la ligne

Ténèbre : 100
Perfidie : 0
Pouvoirs corrompus
Aucun

Compétences :
Épreuve : Arme : marteau de guerre 5, Arme : maillet de Chenilloir 8, Escalade (spé : bâtiments) 6, Vigilance 6.
Maraude : Acrobatie 4Intrigue (spé : Démons) 7, Serrurerie 6.
Société : Diplomatie (spé : Démons) 6, Étiquette (spé : Démons) 8, Intendance (spé : chantiers) 8, Négoce 5.
Savoir-faire : maçonnerie 10, Sculpture 9.
Savoir : Alphabet : langue des Démons 9, langue : langue des Démons 9, Langue : Keshite 3, loi (démoniaque) 6.
Occulte : Démonologie 8, Harmonie (spé : architecture ésotérique) 10.

Avantages, bienfaits
Alliés d'un Haut-Diable (en dépit de leur score de Ténèbre, les Nains de la Nuit n'ont ni bienfait ni peine sombre, comme toutes les créatures des Abysses)
Défauts, peines
Ennemis de nombreux Démons.

Combat
Initiative : 21, maillet de Chenilloir 31
Attaque au contact : marteau de guerre 19, maillet de Chenilloir 20
Attaque à distance : -
Défense au contact :
Esquive : 11
Parade : marteau de guerre 19
Défense à distance : 9

Armes	Init.	Att.	Déf.	Dom	TAI	Portée
Marteau de guerre	0	0	0	+5 (P/T)	0	-
Maillet de Chenilloir	+10	-2	-	+35 (C)	-	-

Armure
Vêtements renforcés
complète : malus 0, prot. 2

Citation typique : « Vous avez eu peur ? Mais... Ce n'était que le début ! Il y a encore bien mieux à l'intérieur. Mais... Mais... Pourquoi partez-vous ? Revenez ! Vous allez rater le meilleur ! Hé ! Revenez ! »

Le Chenilloir
Cette puissante plate-forme blindée se déplace à bonne vitesse sur une série de chenilles. Munie de deux puissants maillets, elle n'est prévue que pour résister aux coups des Gardiens et des Démons. Mais à la surface de l'Harmonde, elle devient une extraordinaire machine de guerre, un adversaire dont même un géant doit se méfier. Le Chenilloir abrite douze Nains de la nuit, deux se chargeant de piloter, deux autres d'actionner les maillets et les huit restants de mettre en branle les innombrables ressorts, contrepoids et balanciers qui l'animent.

Blindage : 40
MV : 12 (allure maximum) / 9 (en général)

l'Harmonde où il fut acclamé par les siens et proclamé Haut-Diable des Inventeurs.
Depuis lors ces saisonins des Abysses aménagent les appartements des Hauts-Diables et des Gardiens. Ils sont connus sous le nom des Nains de la Nuit.

Habitat

Les Nains de la Nuit vivent dans des structures métalliques articulées au cœur des Abysses. Ces habitations sont montées sur des systèmes de chenilles qui leur permettent de se mouvoir dans les moindres recoins des cavernes du monde souterrain. Elles sont également solides et résistent aux assauts des Démons facétieux ainsi qu'aux coups puissants des Gardiens.

Mœurs

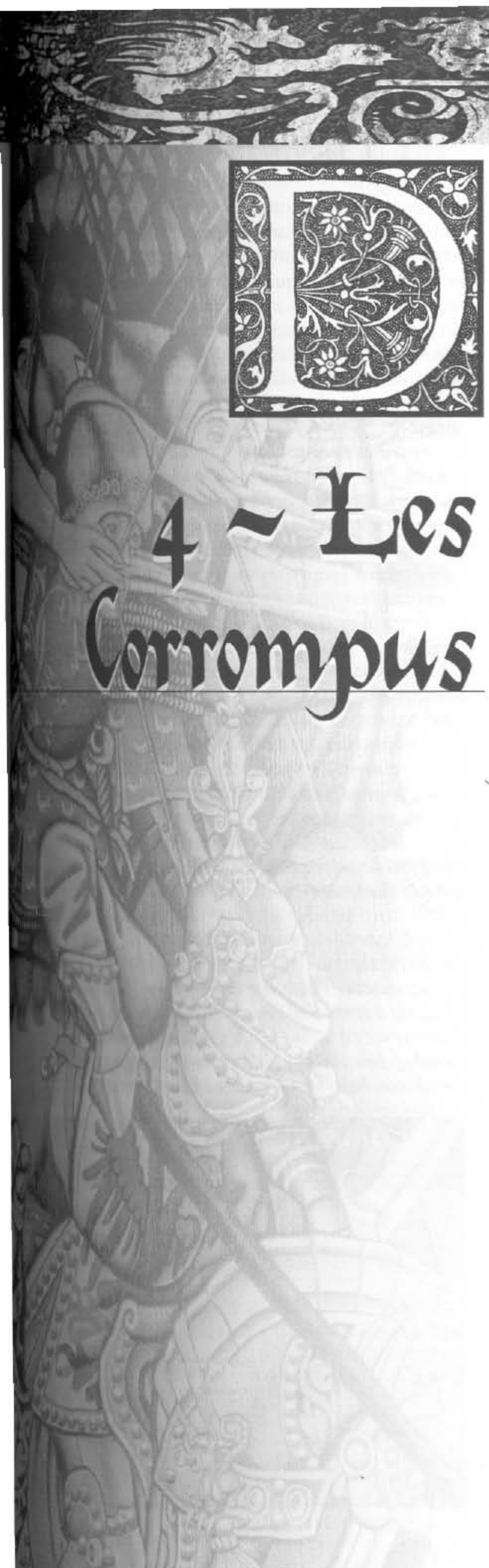
Bien qu'ils vivent dans les Abysses, les Nains de la Nuit n'ont changé en rien leurs us et coutumes et ce qui s'applique à leurs « frères » du dehors est aussi valable à cette communauté souterraine.

À chaque réunion des Conseils des Décans, les Nains de la Nuit envoient des délégations auprès de ces assemblées afin d'être reconnus comme des membres à part entière de leur Décan. En vain.

Le Drame

Les Nains de la Nuit sont autorisés par les Hauts-Diables à quitter les Abysses pour se procurer des matériaux à la surface de l'Harmonde. Les Gardiens doivent veiller à ce que ces saisonins des profondeurs n'utilisent pas leur habitation mobile pour faire passer des minotaures ou des Démons à la surface.
Les Nains de la Nuit ne supportent plus la lumière. Ils doivent porter des lunettes de verres sombres sous la lumière du soleil et s'ils s'exposent trop longtemps à ses rayons, ils peuvent développer de vives réactions cutanées ou être victimes d'insolation mortelle.





4 ~ Les Corrompus

Dans ce chapitre vous sont présentées toutes les créatures qui ont, d'une manière ou d'une autre, rejoint les rangs des serviteurs du Masque par le bais de la Perfidie. Cela ne comprend pas, bien entendu, les mortels devenus les sbires « ordinaires » (Pantins grimaçants, Masquards et autres Félons), mais plutôt toutes les manifestations exceptionnelles, à la fois celles qui ont transformé une chose inanimée ou animale en être intelligent et réciproquement, les animaux qui se sont appropriés les pouvoirs de la corruption d'une manière originale et les créatures dont l'origine est inconnue, soit qu'elles aient été créées par le Maître du Semblant lui-même, soit que nul ne puisse plus indiquer à partir de quels malheureux êtres elles évoluèrent.

Êtres intelligents

Forgerons du Pestemétal

Apparence

Nul ne sait à quoi ressemblent les Forgerons déments qui propagent cette redoutable malédiction. Certains prétendent que c'est une maladie qui affecte ceux qui demeurent trop longtemps auprès des forges, d'autres pensent que certains Forgerons itinérants sont responsables de cela. La vérité est bien plus complexe que cela.

Les Forgerons du Pestemétal sont des nains séduits par la corruption. Le corps et l'âme noircis par les émanations du métal vivant, ils ont depuis longtemps abandonné derrière eux leur apparence naine pour revêtir celle de corrompus complets : leur chair décharnée laisse apparaître une ossature bizarrement déformée, tandis que leur dos bossu les force à rester courbés. Dans leurs veines ne coule plus de sang mais un mercure épais et parcouru de concrétions malsaines. Leurs mains n'ont jamais un nombre doigts normal, soit il en manque, soit il y en a en trop. Leur visage est poupin et difforme à force d'être enflé et déformé, mais ce n'est rien en comparaison de l'horreur tapie derrière leurs yeux. Fous, déments, rien de tout cela ne peut exprimer le degré de méchanceté atteint par les Nains Maudits. Uniquement hantés par les secrets de leur art, ils y sacrifient tout et plus particulièrement les innocents, les faibles ou les purs, qui donnent, selon leur tradition, un métal plus puissant...

LES ARMES DE PESTEMÉTAL

Les armes de Pestemétal contiennent l'âme d'un être vivant. Celle-ci n'a pas la possibilité de communiquer aussi complètement que les armes accouchées par les fées noires, mais elle peut en revanche accorder à son propriétaire des capacités surnaturelles, des connaissances dont elles disposaient de leur vivant ou encore des améliorations de caractéristiques. En échange, elles profitent d'une présence dans leur immense isolement et corrompent lentement ceux qui acceptent de les utiliser (la corruption générée intervient au début de chaque automne).

Les armes tirées des animaux donnent un bonus de 1 à 5 à l'initiative et/ou à la caractéristique secondaire MÊLée. Corruption générée : 1d10.

Les armes tirées des enfants octroient la capacité de voir les créatures invisibles, de sentir les Fantasmes, dogues et mâtins, de reconnaître les Démons et ainsi de suite, les plus puissantes octroyant tout cela à la fois, les plus faibles ne possédant qu'une de ces capacités. Corruption générée : 1d10 + 5.

Les armes tirées d'hommes et de femmes offrent l'accès à des connaissances et à des compétences très variées. Corruption générée : 1d10 +10.

LE PESTEMÉTAL

Niveau de Perfidie : 30

Corruption générée : 1d10

Toute description des Forgerons du Pestemétal ne serait pas complète sans celle de la malédiction qui crée le terrible métal. Cette maladie se manifeste d'abord sur les métaux eux-mêmes : ils ont tendance à se souder entre eux, enfermant les chevaliers dans leur armure, soudant les flèches par la pointe, fixant les outils sur l'enclume. Rapidement, en quelques heures, le phénomène prend de l'ampleur : les métaux ainsi collés entre eux ne peuvent plus être séparés, les formes se mélangent jusqu'à ne plus former qu'une seule masse métallique indistincte. La maladie s'attaque alors aux vivants. Les créatures touchées prennent une teinte métallique, en fonction de leur couleur d'origine : les plantes deviennent vert-de-gris et se transforment progressivement en un bronze de très mauvaise qualité, les animaux et les hommes en cuivre, en fer, en acier ou en argent. Les premiers symptômes sont constitués par un refroidissement progressif de la température du corps. Bientôt, une raideur envahit les membres de la victime, en même temps qu'une faim dévorante de métal se fait ressentir. On trouve ainsi les soldats léchant la poussière sur les pierres à aiguiser, les chevaliers avalant des clous et des fragments de métal, les dames léchant désespérément leurs bijoux... après quelques jours de ce traitement, les habitants sont généralement complètement fous. Les plus faibles commencent à être trop ralentis pour pouvoir se mouvoir... Et dès que l'on cesse de lutter pour bouger, la maladie entre dans sa phase terminale : les corps deviennent métalliques, tandis que l'âme demeure piégée dans la statue nouvellement créée. Les Forgerons arrivent alors pour transformer le métal vivant...

Origine

Au sein de l'Équerre, une branche fut pratiquement complètement éradiquée : après l'Éclipse, certains nains tentèrent en effet d'explorer les possibilités offertes par le Masque et sombrèrent dans la corruption. Leurs frères mirent aussi vite que possible fin à cette abomination... Et échouèrent, ne faisant que répandre le mal plus rapidement. Fuyant les persécutions, les nains corrompus formèrent une caravane et, afin de survivre, se firent Forgerons itinérants.

Ils répandirent leur corruption de place en place tant et si bien que le maître du Semblant les en récompensant à sa manière : il leur accorda le pouvoir de répandre le Pestemétal, une redoutable malédiction qui transforme les choses et les êtres en métal aux propriétés surprenantes (voir l'encart ci-contre).

Les propriétés du stupéfiant résultat de la malédiction attirèrent tout de suite les Forgerons maudits. Car il s'avéra rapidement que les vivants le demeuraient, même après que la maladie eut achevé son cycle. Cela permettait de forger des armes proches de celles que les fées Noires pouvaient obtenir au travers de l'Accouchement. Malheureusement, le problème était plus compliqué, au point qu'aujourd'hui encore, les Forgerons recherchent encore les secrets de la forge maléfique qui leur permettront de créer une arme réellement intelligente à partir du Pestemétal.

Habitat

Il existe aujourd'hui quatre caravanes de Nains Noirs. Chacune d'entre elles s'est spécialisée dans une seule sorte de métal animé. Elles parcourent ainsi l'Harmonde, répandant la sinistre corruption, créant le métal maudit et le récoltant au fil de leurs besoins.

L'ORIGINE DE LA MALÉDICTION DU PESTEMÉTAL

L'une des légendes qui courent parmi les Nains Noirs préci
que leur pouvoir de répandre le Pestemétal leur fut confié p
le Maître du Semblant après qu'il l'eut volé et refaçonné à
convenance.

Le Masque aurait ainsi joué un tour pendable aux Méduses en
que l'une d'entre elles a pétrifié plusieurs de ses sbires. Fe
tant du rituel de l'Éclipse, il leur subtilisa leur pouvoir de pé
fication et tenta de le donner à ses serviteurs, sans grand succ
Finalement, il comprit que la modification de l'ordre établ
était trop importante pour que Janus le laisse faire. Il déci
alors de voir ce qu'il adviendrait s'il confiait ce qu'il avait pr
aux Méduses à un autre peuple de l'hiver. Il le fournit donc
Nains Noirs... Et cela fonctionna.

Autant que possible, ils évitent les grandes villes, n'y envoyant qu'occasionnellement des émissaires pour traiter leur affaire, vendre leur production et acheter ce qu'ils ne peuvent voler ou produire eux-mêmes.

Mœurs

Les Forgerons n'ont qu'un seul plaisir, la forge. Et dans cet art, le Pestemétal est un allier extraordinaire, qui peut tout aussi bien se révéler incroyablement malléable que rétif à toute manipulation.

Les Nains Noirs se sont ainsi regroupés en fonction de leur affinité avec ceux qui "habitent" le métal. Ils sont donc envoyés en formation dans l'une des quatre caravanes dès qu'ils sont en âge de manier un marteau afin de déterminer avec quel type de métal ils ont le plus d'affinités.

La Caravane d'argent regroupe les Forgerons qui savent le mieux manipuler les âmes des femmes. Elle travaille surtout l'argent et l'or qui résulte le plus fréquemment de la contamination d'êtres féminins par le Pestemétal. Cette caravane regroupe pour l'essentiel des naines ou des jeunes Forgerons. Nimbée d'une ambiance de romantisme malsain, la Caravane d'argent génère souvent l'amour entre les Forgerons et certaines âmes, qu'ils forgent tout aussi bien en bijoux qu'ils portent en permanence afin de garder contact avec l'âme dont ils sont en quelque sorte amoureux. Ils peuvent aussi créer toute sorte d'accessoires d'usages courants, pour que leur « amour » leur serve quotidiennement. Enfin, une frange minoritaire, souvent constituée des plus vieilles naines, en fait des armes, car elles sont parvenues à assujettir à leur volonté les âmes en question et peuvent leur faire suffisamment confiance pour leur confier leur vie.

La Caravane de fer est plutôt spécialisée dans les âmes des créatures masculines. Ici, il n'est plus question de relations amoureuses ou amicales, mais bien de domination. La volonté qui est emprisonnée dans le Pestemétal doit être brisée, anéantie afin qu'elle ne devienne plus qu'une extension de celle de leur utilisateur. Bien entendu, ce sont en majorité des armes qui sont fabriquées au sein de cette caravane, encore que les plus aventureux tentent quelque fois de pratiquer la technique dite de la « reforge » : ils créent une pièce métallique quelconque, comme un essieu ou un fer de charrue, qu'ils utilisent au si peu souvent que possible, en s'arrangeant pour que le moins de personnes possibles la touchent. L'objectif est de créer un objet dont la fonction soit à la fois humiliante et le mette à l'abri des contacts mentaux. Au bout d'un certain temps, ils reforgent le métal en outil ou en accessoire d'usages courants, moins humiliant et qu'ils utilisent à l'occasion, faisant profiter l'âme solitaire d'un peu de compagnie, et ainsi de suite, jusqu'à ce que l'âme soit prête à tout pour bénéficier d'une présence et se plie à la volonté de son utilisateur.

La Caravane folle se consacre aux âmes des enfants. Ses membres sont aux frontières extérieures de la démence, tellement fous que même leurs frères les supportent difficilement. Leur dépravation est sans borne, au point que leurs enfants sont confiés aux autres caravanes pour leur permettre de survivre... Le Pestemétal issu de la transformation d'enfants peut être de toute nature, depuis l'or jusqu'au plomb en passant par pratiquement tous les métaux connus, y compris des alliages des plus étranges. L'avantage des âmes des enfants est qu'elles peuvent être facilement "formées" à obéir. En retour, on ne peut pas leur enseigner grand-chose, alors qu'ils en savent déjà bien moins long que les adultes.

La Caravane sauvage se consacre au fruit de la contamination des animaux. Les "Sauvages" sont souvent des inadaptés qui refusent toute hiérarchie, nageant dans une anarchie totale, se reposant sur leur nombre et leur sauvagerie bestiale pour assurer leur sécurité. Le Pestemétal des animaux donne du cuivre ou, occasionnellement du bronze. Il n'y a plus de règles en ce qui concerne les animaux qui ont des réactions des plus variées après leur transformation, mais qui tous sont complètement déments, quelle que soit la forme que cela prend.

Le Drame

Contrairement à ce que l'on pourrait croire, les Forgerons du Pestemétal constituent une menace redoutable pour les fées noires, qui sont trop souvent fascinées

LE GRAND RASSEMBLEMENT DE LA FORÊT DES DIX MILLES LAMES

Elles y viennent par terre, par mer et par d'autres moyens étranges, connus d'elles seules, mais tous les quatre ans, les quatre caravanes se réunissent dans la Forêt des Dix Mille Lames, sur une île oubliée de tous, dans le golfe d'Ébène, au large des Parages. Nul ne s'aventure jamais là-bas, car la malédiction du Pestemétal pèse sur l'intégralité de l'île et a transformé les bois touffus qui la recouvrent en un piège mortel, où chaque arbre est un arsenal vivant et surtout très coupant. Au cœur de cette île, les quatre caravanes se rencontrent pour échanger techniques de forge, enfants, apprentis, petite quantité de Pestemétal et productions vivantes, se répartir les zones d'actions et décider des endroits où pèsera la terrible malédiction, punir leurs ennemis.

On raconte que quand le vent souffle fort, on entend le fracas d'une bataille apocalyptique, des milliers d'hommes hurlant et frappant. Peut-être n'est-ce que le vent s'engouffrant dans les branches de fer, faisant s'entrechoquer les arbres de fer... Seuls les Nains Noirs pourraient répondre à cette question.

par le résultat de leur ouvrage. Malheureusement, les âmes des malheureux emprisonnés dans le Pestemétal sont systématiquement corrompues par les Nains Noirs, de sorte que plus grand l'intérêt de la fée, plus importante sa corruption. Par ailleurs, les meilleurs bretteurs de l'Harmonde ont de plus en plus souvent recours aux services des Forgerons... Mais pas pour obtenir une arme : dans ce milieu très spécial, la rumeur court en effet que certains nains, membres de l'ordre de l'Équerre, seraient capables de faire survivre un homme en intégrant son esprit dans une arme. Attirés par cette légende, les bretteurs, sur la fin de leur existence, partent en quête des caravanes afin de tomber entre les mains des redoutables Nains Noirs, abusés par la réputation de l'Ordre duquel leurs futurs bourreaux ont été chassés il y a si longtemps.

Nécromorphe

Apparence

Le Nécromorphe peut avoir l'apparence de n'importe qui. Ils choisissent en général des êtres suffisamment grands pour ne pas subir les inconvénients de la petite taille, mais pas trop car leur objectif n'est certes pas d'attirer l'attention. Ils se concentrent donc sur les hommes, les Ogres et les satyres ; les Méduses échappent complètement à leur emprise du fait qu'ils ne soient pas capables de faire revivre leur chevelure.

Heureusement pour les mortels, les Nécromorphes meurent petit à petit de la Mort Lente ; leur corps se décompose alors progressivement, de sorte qu'ils deviennent d'autant plus repérables qu'ils profitent de l'apparence qu'ils ont usurpé. Les premiers jours après que le corps soit mort de la maladie, la pâleur de leur teint et la fraîcheur excessive de leurs extrémités sont les seuls signes qui puissent éventuellement marquer leur appartenance à cette espèce maudite. Au bout de quatre à six jours, l'odeur de la décomposition commence à se manifester ; ce qui n'est qu'un vague relent à peine perceptible se mue rapidement en une odeur pestilentielle que la créature doit masquer si elle veut conserver son corps. Dès que cette période critique est passée, l'état du corps varie grandement en fonction des soins que lui apporte ou non son possesseur.

Un combat un peu rude peut très rapidement transformer le Nécromorphe en un cadavre animé et pourrissant tandis que s'il fait attention, le lent dessèchement des chairs pourrait presque être assimilé à l'âge.

Dans tous les cas, il faut un mois à un an pour que finalement le corps soit si décomposé qu'il ne puisse plus se mouvoir. Encore que l'on puisse constater des corps âgés de plusieurs siècles et tout à fait capables de se mouvoir en dépits d'un stade de momification naturelle avancée.

Origine

Les Nécromorphes naissent des victimes de la Mort Lente qui ne veulent pas se laisser mourir. Lorsqu'elles comprennent d'où provient la maladie, elles ont parfois, si le Maître du Semblant est d'humeur, l'opportunité de continuer à vivre en échange d'une corruption complète et définitive.

Leur corps finit alors par mourir, mais l'âme rongée par la Perfidie ne peut s'en échapper. Elle continue de le mouvoir, sans fin, tant que le nouveau Pantin du Masque peut trouver à temps un être qu'il doit tuer afin d'obtenir la vie qui pourra, pour quelques temps, lui redonner l'apparence du vivant.

Comme d'habitude, le Nécromorphe conclut en fait un marché de dupe. Car s'il peut continuer de vivre éternellement, chaque fois qu'il tue pour reprendre des forces il assume en fait l'apparence de sa victime tandis que son corps est de nouveau rongé par la Mort Lente, jusqu'à ce qu'il meure de nouveau et qu'il lui faille encore une fois tuer pour reprendre le cycle. S'il acquiert certaines connaissances de son nouveau corps, il perd bien évidement tout ce que l'ancien avait accumulé et plus particulièrement l'affection des êtres qui lui furent cher, pour lesquels il conclut souvent ce terrible pacte.

On trouve des Nécromorphes depuis que la Mort Lente existe, c'est-à-dire depuis toujours.

Habitat

Le Nécromorphe a deux options : soit il accepte son nouvel état d'être et les conséquences qu'il entraîne, devenant un tueur impitoyable et un caméléon protéiforme toujours en mouvement. Soit au contraire il comprend qu'il a pris un engagement stupide et décide au contraire de ne rien faire qui puisse le pousser plus loin dans la Perfidie.

Cette deuxième option est réservée aux plus forts ou aux plus vieux d'entre eux, ceux qui, talonnés par les conséquences des meurtres innombrables qu'ils ont perpétrés, ont besoin de temps pour laisser retomber les passions. Quelles que soient leurs motivations, ils cherchent un endroit propice, s'y installent et laissent leur corps se momifier progressivement. Dans la mesure où ils n'ont aucun autre besoin que celui de vivre, il ne s'agit plus que d'une affaire de patience et de prudence. Il faut avoir une volonté d'acier pour supporter de rester reclus pendant des années en attendant que son corps achève de se

ACOBALD CRUCHEAU

Jacobald était, déjà avant de sombrer dans la perfidie, un individu colérique et impulsif. Inutile de dire que, depuis qu'il a « changé », il ne s'est pas arrangé.
Le sieur Crucheau est un horrible obèse, abominablement gros, qui ne se déplace plus qu'en chaise à porteur. Sa peau vérolée, son visage enflé par les excès et ses yeux chassieux ne sont pas faits pour inspirer la confiance. Il a de plus un problème de peau assez déplaisant qui couvre son corps difforme de croûtes noirâtres d'où suinte, occasionnellement, une humeur sombre, puante, de mauvais alois. Perpétuellement en sueur, la vois éraillée, le regard larmoyant, Jacobald est d'un âge difficile à estimer. Il affecte néanmoins de se comporter comme un vieillard acariâtre, méchant, plein d'un fiel apparemment infini. Il est respecté, mais moins pour ses qualités que pour ses manières à la fois grossières, inutilement cruelles, hypocrites et exagérées ainsi que pour son absence complète de conscience.
À sa main lourdement baguée, une chaîne est attachée, à laquelle une sorte de ridicule petit chien noir est relié (c'est son diablotin).
Jacobald est un trafiquant très influent, qui vent toute sorte de choses et surtout des Danseurs illégaux aux obscurantistes, qui en sont gros consommateurs.
Crucheau a résolu le problème des changements d'apparence incessant en ne se montrant pratiquement plus et en devenant obèse le plus vite possible, de sorte que les rares témoins de ses apparitions pensent avoir affaire à lui.

Peuple : humain
Âge : 45 ans (en fait 1 500 ans)
Taille : 1 m 82 (TAI 1)
Poids : 235 kg
MV : 0 (il ne peut plus se déplacer par lui-même : sa chaise à porteur lui octroie un MV de 3)

Caractéristiques

Flamme : 0/0

CORPS : 0/10
Bonus de Corps : +10
AGIlité : 1
FORce : 5
PERception : 9
RÉSistance : 9

ESPRIT : 0/1
Bonus d'Esprit : +1
INTelligence : 5
VOLonté : 7

ÂME : 0/10
Bonus d'Âme : +10
CHArisme : 7
CRÉativité : 2

Caractéristiques secondaires
ART : -
MÊL : 2
EMP : -
TIR : 5
PdV : 80
SBG : 26
SBC : 40
MD : +0

Points d'héroïsme : 0
Pouvoirs de la Flamme : aucun

Noirceur : 1

Ténèbre : 17
Perfidie : 100

Pouvoirs corrompus
La Mort Lente, Nécromorphe
Niveau de Perfidie : 100
Corruption générée : 1d10+20

Compétences (toutes les compétences qui ne sont pas listées ci-dessous, Crucheau les possède à niveau inférieur à 6, à la discrétion de l'EG) :

Épreuve : Arme : fouet 10, Arme : dague de lancer 7, Vigilance 10
Maraude : Intrigue (spé : pègre de l'occulte) 10.
Société : Baratin 5, Diplomatie (spé : relation entre chef de bande) 10, Étiquette : pègre 10, Étiquette : bourgeoisie urguemande 10, Étiquette : Cryptogramme-magicien -magicien 8, Intendance (spé : réseau de contrebande occulte) 10, Négoce 9, Us et coutumes : Urguemand 8, Us et coutumes : pègre 10.
Savoir : Alphabet (tous ou presque) 8, Herboristerie (spé : plantes rares à utilité magique) 9, Histoire et légendes (spé : histoire de magie) 8, Langues (toutes ou presque) 8, Lois 7, Zoologie (spé : animaux à utilité magique) 9.
Occulte : Connaissance des Danseurs 7, Cryptogramme-magicien 8, Démonologie 7, Harmonie 10

Avantages, Bienfaits
Riche et influent, Colosse, Chronique du futur (Bienfait perfide), Hargne (Bienfait perfide), Invocation de Cercle I (Bienfait sombre)

Défauts, Peines
Obèse, Cruauté (Peine perfide), Difformité (Peine perfide), Gueule de traître (Peine perfide), Lubricité (Peine perfide), Méchanceté (Peine perfide), Puanteur (Peine perfide), Sang venimeux (Peine perfide), Tuméfaction (Peine perfide), Vieillissement prématuré (Peine perfide), Acrimonie (Peine perfide), Cœur de pierre (Peine perfide), Décrépitude (Peine perfide), Fielleux (Peine perfide), Hypocrisie (Peine perfide), Mensonge (Peine perfide), Sueurs froides (Peine perfide), Vantardise (Peine perfide), Voix éraillée (Peine perfide), Aveuglement (Peine perfide), Diablotin Farceur (Peine sombre)

Combat

Initiative : 20, fouet 19, dague de lancer 22
Attaque au contact : fouet 22
Attaque à distance : dague 22
Défense au contact :
Esquive : 7
Parade : fouet 20
Défense à distance : 3

Armure
Aucune

Citation typique : « Fiente de rat ! Va aux Abysses ! » (coups de fouet frénétiques, accompagné d'un sourire extatique chaque fois qu'ils portent)

Armes	Init.	Att.	Déf.	Dom	TAI	Portée
Fouet	-1	0	-2	+0 (T)	-1	-
Dague (lancer)	+2	0	-	+1 (P)	-1	18



momifier. De plus, la solidité de celui-ci va en s'amenuisant, de sorte qu'il devient très dangereux de s'obstiner et enfin, il est bien entendu impossible de se mêler à la société lorsque que l'on a l'apparence d'une momie ratatinée.

L'autre option, la plus souvent retenue par le jeune Nécromorphe, est de changer de corps régulièrement. Cela nécessite de savoir tuer discrètement, ce qui les incite en général à éliminer progressivement toute leur famille et leurs amis, qui sont des proies faciles et accessibles. Puis ils s'immergent dans le milieu urbain, au sein des plus grandes villes où leurs méfaits ne seront pas remarqués. Ils ne leur restent plus qu'à tuer régulièrement, avec prudence, et à profiter de la vie pendant ce temps.

Les mœurs

Le cœur de la vie des Nécromorphes, c'est le meurtre. Il leur faut échafauder des méthodes à la fois très discrètes, rapides et sûres, de manière à pouvoir, lorsque l'occasion se présente ou pour les circonstances exceptionnelles, se « payer » un corps plus confortable, par exemple celui d'un jeune noble ou d'un riche marchand. Par ailleurs, plus résistant le corps, plus longtemps ils peuvent l'habiter. Cela les force à développer un certain don pour l'observation et la découverte des « vices cachés » de leur enveloppe potentielle. Il ne s'agit pas de tomber sur un puissant mercenaire qui cache en fait de terribles blessures de guerre.

Enfin, dans la mesure où le corps leur apprend ce qu'il savait, il est parfois important de sacrifier la longévité immédiate pour des connaissances qui serviront le Nécromorphe. Ainsi leur première cible une fois les premiers temps d'affolement passés sont les médecins, apothicaires et d'une manière générale tous ceux qui ont un métier en rapport avec la santé. Cela leur permet de savoir jauger un corps et son état de santé, de se faire une petite réserve avec la clientèle, en cas de besoin et de voir ce qu'il est possible de faire pour ralentir la progression de la maladie.

L'autre choix le plus fréquent concerne les assassins. Dans la mesure où le jeune Nécromorphe est rarement spécialiste du meurtre, cette option s'impose rapidement afin de connaître les méthodes les plus efficaces et les plus discrètes. Le problème posé par ce genre d'apparence est qu'elle est difficile à se procurer, car tuer un assassin n'a rien d'évident et ensuite qu'elle est souvent assujettie à des obligations lourdes que le Nécromorphe ne peut pas honorer : tuer le forcerait à changer d'apparence une nouvelle fois. Mais d'un autre côté, il est vrai que cela offre d'intéressantes perspectives, car les cibles des contrats peuvent être des apparences attractives.

Enfin, et c'est une possibilité dont l'idée leur vient en général sur le tard, il y a les banquiers, usuriers et autres personnes qui manipulent de grosses sommes d'argent. En premier lieu, cela fournit au Nécromorphe un accès à la richesse dont il peut faire usage comme il le souhaite, puisque son apparence n'est que provisoire : il peut contracter toutes les dettes qu'il veut, cela n'aura de toute façon rapidement plus aucune importance. Mais surtout, le corps d'un professionnel de la gestion lui offre la possibilité d'élaborer un système lui permettant de transmette à sa nouvelle apparence les richesses qu'il accumule au fil du temps et donc de vivre toujours mieux, une optique qui n'est pas à négliger lorsque l'on a la vie éternelle devant soi.

Pour le reste, les Nécromorphes « actifs », c'est-à-dire ceux qui changent régulièrement de corps, ne sont menés que par la curiosité (être du sexe opposé, être de nouveau un enfant, être un vieillard chargé de souvenirs, savoir ce qui s'est passé à une date et un lieu précis où le corps se trouvait etc.), le désir de vivre en sécurité, de préférence dans le confort, et une insondable perversité.

Le drame

Le premier et le plus grave danger des Nécromorphes ne provient pas du fait d'être leur prochaine cible, car la probabilité est faible, mais bien de ce qu'ils sont porteurs de la Mort Lente. Tant qu'ils n'en sont pas conscients, ce pouvoir se déclenche au hasard. Mais dès qu'ils l'ont compris, ils peuvent à leur guise créer de petite épidémie, semant la mort autour d'eux. Cela peut n'être dicté que par la méchanceté, mais c'est aussi un réflexe lorsqu'ils se sentent talonner par leurs ennemis. Ils sèment alors la maladie autour d'eux, se terrent le temps qu'elle tue et profitent de la confusion pour dissimuler leurs forfaits dans les victimes de l'épidémie, changer d'apparence une nouvelle fois et faire brûler leur victime.

L'autre difficulté, qui concerne cette fois les tueurs de Nécromorphes, consiste justement à les tuer. Il ne suffit pas de simplement leur percer le cœur pour qu'ils disparaissent. Si leur corps meurt, il commence sont processus de décomposition et c'est tout. Il ne s'arrête pas, le Nécromorphe peut repartir de plus belle. Il ne disparaît que lorsque son corps est complètement anéanti, c'est-à-dire dans deux cas : lorsque le processus de décomposition est achevé ou lorsqu'on les brûle...

Tisseurs de Cauchemars

Apparence

Silhouettes indistinctes, jamais vues toujours entrevues, les Tisseurs de Cauchemars sont l'une des abominations les plus retorses jamais vomies par l'imagination dépravée du Masque.
Ces grandes créatures sont toujours vêtues d'une robe indistincte, de couleur indéfinissable. Sous leur capuche, leur visage tout en longueur semble hanté par l'expression d'un rêve à demi oublié. Leur tête allongée et leurs yeux invisibles, simples puits de noirceur, les différencient clairement de l'humanité. Pour une majorité d'entre eux, ils sont accompagnés de plusieurs chiens monstrueux, les dogues de Cauchemars dont la truffe pourrissante suit la trace des peurs et des angoisses des dormeurs. Peu de gens peuvent se vanter d'avoir vu ce sinistre équipage. Les Tisseurs de Cauchemars et leur meute passent en effet le plus clair de leur temps dans les rêves des dormeurs où leur apparence peut changer du tout au tout mais reste toujours horrifiante, car inspirée des terreurs les plus profondes du malheureux qui les accueille dans ses songes. Les rares personnes à avoir rencontré et défait les Tisseurs prétendent que sous leur robe, il n'y a rien qu'une mince fumée vite dissipée dans la gloire du soleil... Comme le parfum d'un rêve oppressant qui se dissipe au matin avec le réveil.

Origine

On peut se demander si les Cauchemars existeraient sans ceux qui les tissent. Car il semble bien que depuis que les mortels rêvent, les Tisseurs de Cauchemars s'insinuent dans leurs cauchemars afin d'en tirer la quintessence et de se servir de cette matière première pour pratiquer leur Art Perverti.
Les plus anciennes légendes parlent déjà de ces redoutables prédateurs des rêves, qui ont semble-t-il toujours hanté nos songes, à l'affût des peurs les plus terribles, des rêves les plus affreux.
Il est très probable que les Tisseurs de Cauchemars naquirent spontanément, comme le firent les Dames des Saisons, de la nature même de l'Harmonde. Comment le Maître du Semblant parvint à les enrôler dans les rangs de ses sinistres légions restera sans doute un mystère. Mais il n'existe pas, à la connaissance des érudits, de « Tisseurs de Rêve » ou de quelques versions positives que ce soit de ces abominables créatures, ni aujourd'hui, ni dans aucune légende. Leur corruption est donc sans doute pratiquement « naturelle », du fait de leur nature éminemment déplaisante, qui en fait des proies idéales pour le Maître du Semblant.

Une autre hypothèse prétend que les Tisseurs de Cauchemars ne sont que l'ultime aboutissement du Chuchoteur (voir plus loin dans « animaux et créatures ») qui, en devenant plus gros et plus puissant finirait par se passer de nourriture terrestre pour ne plus se repaître que de la substance même des rêves.

Habitat

On ne trouve de Tisseurs de Cauchemars que très rarement à la surface de l'Harmonde.
Le plus fréquemment, les Tisseurs s'installent près des échoppes de tisserands, dont ils infiltrent les rêves de métier à tisser et d'étoffe en devenir afin de les utiliser à leur propre fin. Cependant, avant cette ultime étape de leur évolution, ils doivent se fournir en matière première et en vie afin de pouvoir tisser les Cauchemars...
Ils vivent donc souvent dans des endroits hantés par les rêves brisés d'êtres qui vivent déjà un cauchemar et dont les rêves ne sont que le reflet.
Ainsi, il faut se méfier des fumeries où la drogue coule à flot. Quelque fois, dans les combles de ces établissements louches, un mystérieux client, accompagné de plusieurs gros chiens d'allure menaçante loue une petite chambre à prix d'or.
Mais les lieux propices à l'installation des Tisseurs ne manquent pas. On les trouve parfois dans les vieux greniers, au-dessus des familles déchirées par les drames insupportables de leur vie familiale, dans les sous-sols des tripots, là où les rêves s'effondrent pour se muer en cauchemars de dettes sans fin. On en voit aussi sous les bars où les épaves brisées par l'alcool tentent d'enfouir leur vie désespérée dans les vapeurs de l'alcool et ne parviennent qu'à les revivre infiniment dans les Cauchemars qui sont tissés pour eux sous leurs pieds.
On en a même vu dans les cellules les plus sombres, dont même les gardiens ont oublié l'existence ou dans un entre toit, au-dessus des oubliettes d'une forteresse, hantant les cauchemars d'évasion impossible des prisonniers. Il en exista aussi dans les sous-sols d'orphelinats misérables, se nourrissant des cauchemars des pensionnaires affamés, entretenant la haine entre les orphelins pour mieux savourer leurs songes.
En fait, partout où le malheur est présent, les Tisseurs sont là, à l'affût, afin de découvrir les peurs les plus terribles afin de les tisser pour leurs impénétrables desseins.
Mais tout cela n'est valable qu'une infime partie du temps des Tisseurs. Car la majorité de leur activité à lieux dans les rêves de leurs victimes. Dès la nuit tombée, les dogues se lancent sur les pistes de la peur,



MORTEPEUR, MAÎTRE TISSERAND

Mortepeur existe depuis plus de 700 ans. Il réside dans les faubourgs de Neuvêne, tout près de l'un des orphelinats les plus durs de toutes les provinces liturgiques, dans une cave murée d'un tailleur qui fournit à vil prix les habits des orphelins. Il a déjà réalisé quelques belles pièces pour plusieurs ecclésiastes de haut rang qui n'ont eut qu'à se féliciter de son travail. Sa meute comprend huit Mâtins de Cauchemars.

Âge : 733 ans
Taille : 1 m 55 (TAI 0)
Poids : 60 kg
MV : 3

Caractéristiques
Flamme : 0/0

CORPS : 0/10
Bonus de Corps : 10
AGIlité : 6
FORce : 6
PERception : 10
RÉSistance : 4

ESPRIT : 0/0
Bonus d'Esprit : 0
INTelligence : 8
VOLonté : 7

ÂME : 0/10
Bonus d'Âme : 10
CHArisme : 9
CRÉativité : 9

Caractéristiques secondaires
ART : 9
MÊL : 6
EMP : -
TIR : 8
PdV : 39
SBG : 13
SBC : 19
MD : 0

Points d'héroïsme : 0
Pouvoirs de la Flamme :
aucun
Pouvoirs de Saisonins
Aucun

Ténèbre : 9
Perfidie : 100

Pouvoirs corrompus
Tisseur de Cauchemars
Corruption générée : 1d10 + 20

Compétences :
Épreuve : Arme : coutelas 4, Escalade 5, Esquive 5, Vigilance 8.
Maraude : Acrobatie 7, Camouflage 5, Chasse (spé : cauchemars) 10, Discrétion 6, Fouille (spé : l'esprit d'un dormeur) 10.
Société : Négoce 5, Sculpture (spé : Cyse pervertie) 10.
Savoir-faire : tissage (spé : cauchemars) 10.
Savoir : Géographie 4, Langues (toutes les langues depuis un demi-millénaire) 6, Saisons : automne 7.
Occulte : Arts magiques : Cyse pervertie 10, Harmonie (spé : Masque) 8.

Combat
Initiative : 26
Attaque au contact : coutelas 21
Attaque à distance : -
Défense au contact :
Esquive : 21
Parade : coutelas 20
Défense à distance : 10

Armes	Init.	Att.	Déf.	Dom	TAI	Portée
Coutelas	0	+1	0	+2 (P/T)	-1	-

Armure
Vêtement de Cauchemars animé : Malus 0, Prot. 20

Arts Magiques
POT de Cyse pervertie 30
Œuvres connues
Créer un Fantasme (20), Tisser un vêtement de Cauchemars maudit (25), Tisser un vêtement de Cauchemars amical (30)

Citation typique : (silence de mort uniquement troublé par les grognements menaçants des dogues)



MÂTIN DE CAUCHEMARS

Taille : 1,60 m au garrot pour un poids de 70 kilos et plus (TAI 0)
Niveau de Perfidie : 60
Corruption générée : 1d10+5

Caractéristiques :
RÉS 10, FOR 10, AGI 10, PER 14
MÊL 12
MV 9, BD +4
PdV 65, SBG 21, SBC 31

Compétences :
Arme : griffes 10, Arme : crocs 10, Esquive 10, Vigilance : 8, Chasse (spé : peur) 10.

Armes	Init.	Att.	Déf.	Dom	TAI	Portée
Griffes	17	21	-	+3	-	-
Crocs	15	22	-	+4	-	-

Note : les Mâtins perçoivent l'odeur de la peur. Ils ne sont plus soumis aux lois de la réalité (c'est la raison de leur déplacement anormal) ils peuvent donc voler, traverser des obstacles solides, disparaître et réapparaître ailleurs, être à deux endroits à la fois.

FANTASME

Niveau de Perfidie : 30
Corruption générée : 1d10

Compétences :
Faire peur 10,
Assumer n'importe quelle forme 7.

Note : les Fantasmes peuvent prendre l'apparence de leur choix. Leurs caractéristiques et compétence sont donc très variables en fonction de ce qu'ils ont décidé d'être. Par ailleurs, dans la réalité ils sont complètement immatériels et ne peuvent être touchés que par l'art de la Cyse (la branche du tissu). Dès que les formes appropriées ont été exécutées, ils sont bloqués sous leur dernière forme (et en ont les caractéristiques). On peut alors tenter de les tuer.

DOGUES DE CAUCHEMARS

Taille : 1,50 m au garrot pour un poids de 60 kilos et plus (TAI 0)
Niveau de Perfidie : 50
Corruption générée : 1d10

Caractéristiques :

RÉS 9, FOR 8, AGI 7, PER 12
MÊL 7
MV 4, BD +1
PdV 60, SBG 20, SBC 30

Compétences :
Arme : griffes 8, Arme : crocs 8, Esquive 7, Vigilance : 6, Chasse (spé : peur) 8.

Armes	Init.	Att.	Déf.	Dom	TAI	Portée
Griffes	12	+16	-	0	-	-
Crocs	10	+17	-	+1	-	-

Note : les dogues perçoivent l'odeur de la peur.



de la haine et des angoisses. Ils en suivent le fumet de leur truffe décomposée, le poursuivent pour leurs maîtres afin que ceux-ci puissent s'en repaître. Lorsqu'enfin le dormeur est retrouvé, le sinistre équipage disparaît, sauf pour leur malheureuse victime dont les songes sont désormais guidés par la volonté maligne des Tisseurs de Cauchemars.

Mœurs

Les Tisseurs de Cauchemars suivent une lente évolution, au fur et à mesure qu'ils progressent dans leur connaissance des cauchemars et dans la maîtrise de ceux-ci. Il existe trois stades qui se caractérisent par l'abandon progressif de la chasse pour la simple subsistance qui se mue en un exercice de savoir-faire puis tout simplement d'art.
Au début, le Tisseur s'introduit dans les rêves de sa victime. Il lui apparaît personnellement, sous la forme de son cauchemar le plus terrible, accompagné de ses chiens. Il s'ensuit alors une longue traque et un combat à mort, dont le dormeur doit triompher s'il ne veut pas effectivement rencontrer une fin horrible. Heureusement pour leur victime, les Tisseurs et leurs chiens ne maîtrisent pas encore très bien les rêves, de sortes qu'ils n'ont généralement pas les caractéristiques réelles des créatures qu'ils prétendent incarner. Mais surtout,

ils ne sont pas encore capables de réellement « tricher » en manipulant le rêve afin que tout tourne à leur avantage. Le seul objectif du Tisseur est alors de se repaître, à la fois de la peur de sa victime mais aussi de son corps. Lorsqu'il triomphe d'elle, au matin seul un cadavre horriblement mutilé, à moitié dévoré, subsiste de la malheureuse victime. Ce que son rêve lui infligeait lui est réellement advenu.

Vient ensuite le début du savoir-faire qui donne leur nom aux Tisseurs de Cauchemars. Ils s'installent souvent près des ateliers de tisserands ou de tailleurs et hantent les songes de ces artisans afin d'utiliser leurs métiers et les fragments d'étoffes qu'ils y rêvent. Les tisseurs façonnent des Fantasmes, des créatures éthérées qui ont la particularité de n'être matérielles que pour ceux qui les craignent. Tout l'art des Tisseurs consiste donc à choisir une chose qui fasse peur au plus de gens possible ; bien souvent, cela donne naissance aux dopplegangers, qui changent brusquement d'apparence pour adopter la vôtre en vous susurrant toutes les horreurs que l'usurpation de votre apparence pourrait lui permettre de réaliser. Ces Fantasmes sont des êtres de pure corruption dont le Maître du Semblant se sert à sa guise pour corrompre les individus qu'il souhaite manipuler, pour anéantir ses ennemis ou simplement pour semer l'effroi et la terreur dans le cœur de ses ennemis. Finalement, le Fantasme parviendra à réintégrer les rêves qu'il n'aurait jamais dû quitter, où le rêveur devra encore l'affronter afin de retrouver la paix. Car si jamais il devait perdre cette confrontation, le Fantasme s'approprierait son corps et l'enverrait dans ses propres songes, remplaçant celui qui l'avait rêvé. Cela peut bien sûr se dérouler de multiples manières, suivant la forme du Fantasme, depuis la substitution pure et simple jusqu'à la disparition de l'un au cours d'une nuit de cauchemars et l'apparition, ailleurs, du Fantasme sous sa forme physique. Dès lors, le rêveur est perdu, car même si un Tisseur acceptait de le tisser, ce serait sous la forme d'un Fantasme, une créature de corruption...

LE CERCLE SECRET DES TISSERANDS

L'art de la Cyse et plus particulièrement du tissu permet de lutter contre les Fantasmes, sinon trop immatériels pour être touchés, en les capturant. De même, il paraîtrait qu'il soit possible, en jetant un filet spécialement enchanté sur un rêveur dont le sommeil est hanté par les Tisseurs de cauchemars, de capturer et de détruire ces créatures.

Dans la cours de Janrénie, plusieurs Inspirés se sont ainsi réunis sous l'appellation du Cercle Secret des Tisserands. Ils traquent les Tisseurs, tuent leurs chiens et tentent de purger la cour royale de cette ignoble engeance qui a déjà rendu plus d'un noble fou. Mais tant que les intrigues de cours battront leur plein, il est plus que probable que leur action restera limitée...

Le dernier stade du Tisseur de Cauchemars lui permet de pratiquer l'art. Si les Tisseurs des deux précédents stades pouvaient n'être que les auxiliaires involontaires du Masque, il ne fait plus de doute que lorsqu'ils accèdent à l'art, c'est sous l'égide du Maître du Semblant. Les Tisseurs de Cauchemars deviennent capables d'exploiter les Fantasmes afin d'en faire une sorte d'étoffe enchantée, surchargée de corruption, dont ils se servent pour accomplir divers méfaits, quelque fois afin de se protéger, d'autre fois en les offrant à d'innocentes victimes.

Cette étoffe à diverses fonctions, qui varient à la fois suivant les motifs qui poussèrent son concepteur à l'élaborer et suivant les capacités de celui qui s'en sert. Pour les Tisseurs de Cauchemars, cette étoffe sert souvent à s'affranchir des lois de la réalité : ils deviennent ainsi capables de voler, de traverser des obstacles solides ou de franchir d'incroyables distances d'un pas. Tant qu'ils portent ces habits maudits, ils sont dans l'Harmonde comme dans le rêve d'un dormeur. Mais le rôle malheureusement le plus souvent attribué à l'étoffe de Cauchemar est de corrompre ou de rendre déments ceux qui la portent. Tissés de terreur, damassés d'angoisse, recouverts d'envie, les vêtements ainsi créés sont une source d'envie insupportable pour ceux qui les portent, de sorte qu'ils ne peuvent plus à s'en débarrasser alors même qu'ils rongent doucement leur esprit, y instillant simultanément, la peur, le désespoir, la paranoïa, la folie et finalement la Perfidie.

Le Drame

Les dogues des Tisseurs débutants se transforment insensiblement en créatures plus puissantes et beaucoup plus redoutables : les Mâtins de Cauchemars. Leur tête commence elle aussi à pourrir, ne laissant que des lambeaux de chairs animés par une affreuse parodie de vie. Mais pire encore, les Mâtins deviennent des créatures si cauchemardesques qu'ils commencent à se libérer des lois du réel : ils peuvent courir sur les murs ou sur un ruban de fumée, passer au travers de portes fermées à double tour et même, à l'occasion, s'affranchir de la logique pour apparaître en plusieurs endroits simultanément ou pour franchir des distances absurdes en quelques bonds. Les Mâtins se chargent de nourrir leur maître et de lui rapporter la substance des Cauchemars dont il a besoin pour tisser les étoffes.

Par ailleurs, au fil du temps, le Tisseur sort progressivement de sa réclusion pour vendre ses horribles fabrications. Certains d'entre eux ont ainsi conquis une place enviable dans les cours les plus dépravées ou dans le secret de certaines abbayes liturges, par exemple.



Animaux et créatures

Bête à vent

Apparence

Mélange d'homme et de chauve-souris vaguement humanoïde, les Bêtes à vent mâles se composent d'une minuscule tête dotée d'une gueule puissante et disproportionnée, d'un tronc malingre et de deux immenses paires de bras et de jambes, maigres, interminables, parcourues de muscles nerveux et cordés. Chaque jambe est reliée au bras par une épaisse membrane de cuir au bord ligneux qui leur permet de planer.

Les femelles ont une conformation physique exactement opposée : leur corps est énorme, gras, avec des hanches excessivement larges, comme une caricature de mère et des membres courts mais puissants. Leur déplacement est lent et il n'y a pas traces de membrane leur permettant de voler. Les femelles ont une fonction de reproduction, de sorte que leur activité limitée leur a semble-t-il fait développer une double protection contre le froid : une toison clairsemée, rêche et une couche de graisse épaisse.

La carnation des Bêtes à vent varie selon la saison : en été ils sont couverts d'un pelage ras sombre, grisâtre, pour se confondre avec la roche. Leur peau et leurs poils s'éclaircissent avec l'approche de l'hiver pour devenir pâles, fournissant un camouflage sur la neige qui recouvre les montagnes où sévissent ces créatures. Les femelles connaissent des variations moindres, d'un gris foncé en été jusqu'à un blanc sale l'hiver.

Contrairement à ce que leur conformation pourrait laisser croire, les mâles ne sont pas des planeurs, mais peuvent aussi battre des ailes afin de prendre leur envol depuis le sol.

BÊTE À VENT MÂLE

Taille : 1,60 m pour une envergure de 3 mètres et plus (TAI 1)
Niveau de Perfidie : 40
Corruption générée : 1d10

Caractéristiques :
RÉS 11, FOR 10, AGI 5, PER 9
MÊL 6
MV 1/15 (en volant), BD +6
PdV 63, SBG 21, SBC 31, armure 4 (cuir épais)

Compétences :
Athlétisme (spé : vol) 7, Arme : crocs 8, Arme : coup de vent 10, Vigilance : 6, Acrobatie (spé : en vol) 7 Camouflage 5, Discrétion 7, Chasse 6, Géographie (spé : territoire de chasse) 8.

Armes	Init.	Att.	Déf.	Dom	TAI	Portée
Crocs	9	16	-	+6	-	-
Coup de vent	19	16	16	spé	-	3 mètres

Note : les Bêtes à vent ne perçoivent que les sources lumineuses intenses et les sources de chaleur.
Elles ont un score en géographie important en dépit de leur relative inintelligence du fait qu'elles connaissent extraordinairement bien leur territoire de chasse.
Les Bêtes à vent se défendent en agitant les ailes afin de générer un vent suffisamment violent pour jeter l'adversaire au sol. Si elles réussissent (à porter un coup dans le cas de l'attaque) ou si elles « esquivent » le coup (dans le cas de la défense), l'adversaire doit faire un jet d'AGI x 2 en opposition contre MÊL + Arme : coup de vent. S'il échoue, il est au sol (et son coup n'a pas porté si la bête « esquivait »).

BÊTE À VENT FEMELLE

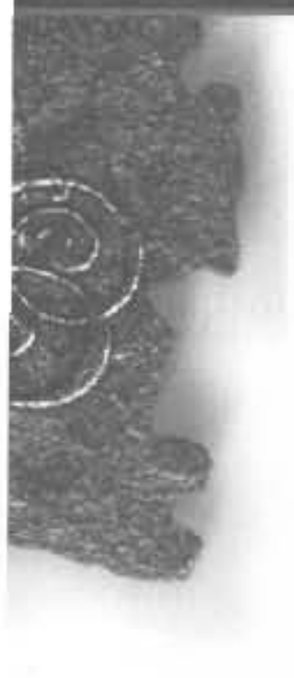
Taille : 2 mètres pour un poids de 200 kilos et plus (TAI 1)
Niveau de Perfidie : 55
Corruption générée : 1d10+2

Caractéristiques :
RÉS 12, FOR 12, AGI 2, PER 9
MÊL 5
MV 2, BD +10
PdV 87, SBG 29, SBC 43

Compétences :
Arme : poings 8, Arme : crocs 10, Esquive 7, Vigilance : 6.

Armes	Init.	Att.	Déf.	Dom	TAI	Portée
Poings	7	14	-	+7	-	-
Crocs	6	17	-	+10	-	-

Note : les Bêtes à vent ne perçoivent que les sources lumineuses intenses et les sources de chaleur.



Origine

Les légendes parlent de Bêtes à vent depuis plus d'un millénaire, ce qui semblerait sous-entendre qu'elles sont nées après l'Éclipse. La rumeur la plus probable parle d'une communauté humaine ou ogresque venant de la pointe sud des Monts Drakoniens, qui aurait dégénéré du fait de l'isolement et de la consanguinité. La vérité gît sans doute plutôt du côté de l'incursion de créatures du Masque, qui pervertirent les femmes et entraînèrent, dans cette région où le matriarcat est souvent la règle, la perte de l'ensemble de la communauté. Les origines humaines ou ogresques sont un sujet de discussion sans fin qu'il ne fait pas bon d'aborder avec un ogre. En effet, il paraît logique que l'amour de la lumière de ces derniers ait pu donner, en réaction, la haine que les Bêtes à vent lui vouent. Mais ce serait reconnaître que les ogres sont susceptibles d'être corrompus, ce qui n'est pas du tout de leur goût.

Habitat

Les Bêtes à vents vivent en montagne. Elles préfèrent l'altitude, les pics et les montagnes élevées. Plusieurs communautés se sont ainsi établies dans les Monts Eiglophiens, profitant du relatif chaos des Parages, mais des spécimens isolés ont été aperçus dans pratiquement toutes chaînes de montagnes de l'Harmonde, depuis les Monts Tariander jusque dans les montagnes du Zéphyr. Le foyer de peuplement principal est originaire des Monts Drakoniens où l'on trouve les communautés les plus nombreuses et les plus anciennes. Les Bêtes à vent apprécient les cols et les pâturages de printemps, dès que ceux-ci sont situés en hauteur. Plus ils sont hauts, plus ces créatures sont nombreuses et audacieuses. Certaines routes commerciales ont même dû modifier leur parcours pour éviter ce redoutable prédateur des montagnes.

Mœurs

Les Bêtes à vent sont des carnivores, des charognards qui ne dédaignent pas à l'occasion un peu de viande fraîche. Ils vivent en communauté d'une demi-douzaine d'individus organisée autour d'une à trois femelles qu'ils nourrissent et protègent. Leur méthode de chasse est simple : elles perçoivent les sources de chaleur ainsi que les sources lumineuses importantes. Elles foncent sur les sources en question et ralentissent en battant violemment des ailes à quelques mètres de celles-ci. Le puissant déplacement d'air les fait chuter, ce qui en montagne est souvent mortel. Dans le cas où leur proie n'est pas tuée par la chute, les Bêtes à vent, qui ne disposent d'aucun organe préhensible, se contentent de saisir leur proie dans leur gueule en profitant de ce qu'elle soit au sol afin de l'emmener en hauteur où elles la laissent tomber d'une hauteur suffisante pour entraîner si ce n'est la mort, du moins l'incapacité de se défendre. Elles enlèvent alors des morceaux au cadavre afin de les apporter à la communauté pour nourrir les petits et les femelles.

Le mode de reproduction de ces créatures est mal connu : les bêtes à Vent ont toutes l'apparence de mammifères. Il semblerait que seuls les mâles chassent et que la femelle ait un rôle de reproduction et une fonction dirigeante. Les Bêtes à vent sont sensément des créatures relativement stupides ; cependant un certain nombre de rumeurs ou d'incidents font état de tactiques de chasse évoluées, ingénieuses, qui démontrent une indéniable intelligence.

L'espérance de vie d'une Bête à vent est courte, de l'ordre d'une vingtaine d'années, parfois jusqu'à trente pour les femelles. Le rythme et le cycle de reproduction sont inconnus : on l'a estimé à trois ou quatre petits tous les trois ans, avec, à l'occasion la naissance d'une femelle, ce dernier évènement restant très rare.

LES BÊTES À VENT ET LA FLAMME

On raconte dans certains clans des Parages que les Bêtes à vent perçoivent toutes les sources lumineuses, même celles qui brillent que spirituellement. Ainsi, elles pourraient repérer ceux qui aiment ou haïssent passionnément, elles seraient sujettes à des accès de folie en regardant le soleil, tentant de monter aussi haut que possible pour l'éteindre en battant des ailes

Mais surtout, certains anciens bien renseignés prétendent que les Inspirés qui vivent dans les montagnes ont souvent la surprise de voir une de ces immenses créatures se ruer sur eux en battant des ailes avec une frénésie étrange, comme si un immense feu de joie avait été allumé...

Le drame

Les Bêtes à vent sont des créatures trop grosses pour se connaître des ennemis. Au sol, les femelles sont de redoutables combattantes, tandis que dans les airs les mâles sont intouchables du fait de leur masse et de leur méchanceté. Seuls les Grands Aigles, dans les Monts Eiglophiens, chassent à l'occasion ces créatures. En revanche, l'homme est un plat de choix pour les Bêtes à vent, qui préfèrent souvent attaquer un berger que son troupeau, en dépit de la plus grande difficulté de l'entreprise.

Par ailleurs, elles ne supportent pas les feux qui attirent immanquablement leur colère, au point que dans certaines régions particulièrement éprouvées par ce prédateur, on les chasse en en allumant. Lorsqu'elles arrivent pour le souffler en battant frénétiquement des ailes, elles sont clouées au sol à l'aide de lourds grappins enfoncés dans la membrane qui relie leurs membres.

Les Bêtes Aveugles

Les bêtes aveugles sont de petites créatures proches du lézard, munies de pattes atrophiées, dépourvues de tout organe sensoriel en dehors d'une minuscule bouche d'où sort régulièrement une langue bifide. Elles se nichent dans le jabot de l'oiseau Cache-Soleil, qui les expulse lorsqu'il a soigneusement obscurci une zone. Lointaines cousines de la salanistre, les Bêtes Aveugles se guident aux vibrations du sol, attaquant en meute de 5 à 10 individus tout ce qui en produit. Elles profitent de l'obscurité pour mordre et injecter une sorte de poison paralysant. Lorsque la victime ne bouge plus, elles l'égorgent et attendent que l'oiseau Cache-Soleil vienne la dépecer, ce qu'elles sont incapables de faire.

Le Cadavreux trompeur

Cette sorte de taupe dégénérée n'est plus guère qu'une masse de chair et de crocs tout juste capable de s'enterrer dans le sol en laissant émerger une partie de son anatomie des plus trompeuse : celle-ci associe en effet de petits nodules ronds et brillants qui de loin peuvent sans difficulté être confondus avec des pièces de monnaie ou des boutons tout en émettant une forte odeur de charogne. L'objectif est d'attirer les charognards de toute sorte, y compris et surtout les détrousseurs de cadavres. Parvenue à quelques mètres du pseudo cadavre, la victime est en effet juste sur la bouche de la créature, qui l'ouvre brutalement, engloutissant son repas prestement. Si la profondeur de la bouche, à peine une cinquantaine de centimètres, ne permet pas au Cadavreux d'avaler un être humain d'un coup, le fait de lui avoir sectionné les deux pieds suffit cependant à le tuer. Il ne reste plus qu'à le déguster lentement...

Chauve-souris à Pendu

Cette énorme chauve-souris infeste les alentour de la Mer des Tristes. Les plus gros spécimens peuvent atteindre 6 mètres d'envergure et enlever un homme en armure sur son cheval. La Chauve-souris à Pendu ressemble en tout point à son homologue classique, en dehors de sa taille démesurée et d'une sorte de queue, très puissante, qui se termine par une boucle.

La Chauve-souris à Pendu chasse tout ce qui possède une tête en laissant traîner son appendice caudal de manière à enserrer dans sa boucle le cou de la victime. La vitesse de son vol fait en général le reste. Elle peut aisément broyer le gorgerin d'une armure de plaques et traîner son propriétaire sur plusieurs kilomètres afin de le dévorer tranquillement. Il n'y a rien de plus sinistre que de voir cet animal rentrant dans son antre, un pendu accroché à la queue...

BÊTE AVEUGLE

Taille : négligeable (à peine 5 centimètres de long)
Niveau de Perfidie : 45
Corruption générée : 1d10 + 3

Caractéristiques :
RÉS 1, FOR 1, AGI 12, PER 7
VEL 8
DEF 1
PdV 1

Compétences :
Armes : crocs 7, Esquive 8, Vigilance : 7.

Armes	Init.	Att.	Déf.	Dom	TAI	Portée
Crocs	14	17	-	spé	-	-

Note : les Bêtes Aveugles ne font pratiquement aucun dommages. Une simple piqûre leur suffit pour injecter leur venin de FOR 15, qui paralyse la cible si elle échoue son jet de RÉS, lui donne un malus de 2 sur toutes ses actions pour les 10 prochains tours dans le cas contraire.

CADAVREUX TROMPEUR

Taille : 1 mètre d'envergure pour un poids de 20 kg (TAI -2)
Niveau de Perfidie : 25
Corruption générée : 1d10

Caractéristiques :
RÉS 6, FOR 10, PER 1
MV 0, MD +4
PdV 30, SBG 10, SBC 15

Compétences :
Discrétion 9.

Armes	Init.	Att.	Déf.	Dom	TAI	Portée
Bouche-piège	spé	spé	-	+8	-	-

Note : Il faut, pour repérer la créature, réussir un jet de PER + Vigilance contre RÉS + Discrétion. S'il est réussi, l'attaque ne porte pas. S'il est échoué, elle effectue automatiquement des dommages avec une marge de 10. Toute blessure critique infligée l'est aux pieds, à moins que la victime ne soit de taille inférieure à 0.

3 – LES CRÉATURES DE L'OMBRE





LA CHAUVE-SOURIS À PENDU

Taille : 5 mètres d'envergure pour un poids de 40 kg (TAI 1)
Niveau de Perfidie : 40
Corruption générée : 1d10

Caractéristiques :
RÉS 12, FOR 14, AGI 6, PER 5
MÊL 8
MV 1/25 (en volant), MD +15
PdV 90, SBG 30, SBC 45

Compétences :
Arme : queue 9, Esquive 4, Vigilance : 9.

Armes	Init.	Att.	Déf.	Dom	TAI	Portée
Queue	7	17	-	+20	-	-

Note : les Chauve-souris à Pendus ne perçoivent que les formes et les mouvements. La meilleure manière de leur échapper consiste à rentrer la tête dans les épaules et à demeurer immobile.

CHUCHOTEUR

Taille : 2 mètres d'envergure pour un poids de 500 kg (TAI
Niveau de Perfidie : 55
Corruption générée : 1d10 + 5

Caractéristiques :
RÉS 10, FOR 12, AGI 6, PER 6
MÊL 8
MV 0, MD +12
PdV 105, SBG 37, SBC 52

Compétences :
Arme : tentacules 7, Vigilance : 4.

Armes	Init.	Att.	Déf.	Dom	TAI	Porte
Tentacules	15	17	-	+10	-	-

Note : Lorsque la cible est inconsciente ou morte, le Chuch teur l'apporte à sa poche digestive où elle est promptement c soute.

VOIR UN ENTRAILLÉ SE « RETOURNER

Niveau de Perfidie : 15
Corruption générée : 1d10

Un jet d'Effroi contre DIF 20 est nécessaire. En cas d'échec victime gagne 1 point de Ténèbre et 5 points de Perfidie (en plu de tout autre gain). Elle perd en plus la prochaine minute à ne ter de rendre son dernier repas.

Le Chuchoteur

Certains érudits prétendent que le Chuchoteur est une version dégénérée du Tisseur de rêve. Masse protoplasmique de chair verdâtre, le Chuchoteur ne peut guère se déplacer (son MV équivaut à 0, mais il peut atteindre un ou deux mètres à l'heure). En revanche, il dispose de puissants tentacules dont il se sert pour amener ses victimes dans une poche extérieure qui lui sert d'estomac et contient en permanence une quantité d'acide suffisante pour dissoudre un homme. Le Chuchoteur se place en bordure des campements, d'où il envoie une sorte de souffle étrange sur les sentinelles. Celles-ci sont alors la proie de cauchemars récurrents qui les empêchent de trouver le repos et les incitent à revenir là où l'attend le Chuchoteur. Épuisées par le manque de sommeil, elles sont alors une proie facile pour l'horrible créature...

L'Entraillé

L'Entraillé est une sorte de cochon sauvage, à poils courts et drus que l'on trouve dans certaines forêts modéhennes, près des communautés mortelles dont il aime à fouiller les déchets. Animal peureux, l'Entraillé n'a qu'une seule particularité intéressante : une sorte de longue plaie qui lui court le long du ventre. En cas de danger, cette pseudo cicatrice permet à l'Entraillé de se retourner comme un gant, révélant ses organes internes palpitant et glougloutant tout en libérant une odeur pestilentielle. L'odeur fait fuir la plupart des animaux. La vision permet à l'Entraillé d'échapper aux mortels.

La Fourbilière

On croise des Fourbilières dans les plaines centrales des Communes Princières, à Lyphane et plus rarement dans l'Enclave Boucanière. Une Fourbilière est en fait une fourmilière corrompue. Ses membres sont devenus des Fourmis-pièges, qui creusent dans le sol des chausse-trappes fort ingénieuses afin de prendre au piège les innocents passants. Leur technique la plus courante consiste à amasser quelques pièces d'or, des pierres précieuses ou toute autre matériau susceptible d'attirer la convoitise. Elles placent ce trésor bien en évidence sur leur piège, de manière à exciter la cupidité et à endormir les soupçons de leur proie qui tombe dans leur fosse. Les méthodes de mise à mort varient : dans les Communes Princières, les Fourmis-pièges elles-mêmes viennent tuer leurs victimes, tandis qu'à Lyphane ou dans l'Enclave Boucanière, elles placent des pieux soigneusement taillés afin que l'on s'empale dessus. Il ne leur reste plus ensuite qu'à dépecer le cadavre...

PIÈGE DE FOURBILIÈRE

Niveau de Perfidie : 70
Corruption générée : 1d10+10

Il faut réussir un jet PER + Vigilance contre DIF 25, PER + Zoologie contre DIF 20 pour repérer le piège. En cas d'échec, l'imprudent fait une chute de 5 mètres au fond d'une fosse, qui peut aussi être garnie de pieux (voir le livre de base, p.193 pour les règles régissant les fosses à pieux). Si les Fourmis-Pièges se chargent de la mise à mort, celle-ci est inévitable. En 3 tours, les fourmis grouillent sur leur victime, s'introduisant par tous les orifices naturels.

passant et en repassant sur leur corps gelé, dégageant sa pitance par abrasion.
Le Glacever a pratiquement disparu car son venin est très recherché dans les montagnes. En dernier recours, il permet de survivre à une tempête de neige et a des vertus curatives contre les engelures. Chassé à outrance, il a presque disparu des montagnes. Ce qui n'est d'ailleurs pas forcément un mal, car ceux qui utilisent le poison subissent un gain de Perfidie de cinq points par jour d'exposition. Inutile de dire que les rares malheureux à avoir survécu à une rencontre avec un Glacever ont généralement mal fini...

Le Glacever

Ce prédateur de montagne est heureusement extrêmement rare. Il hante ou a hanté tous les sommets soumis aux neiges éternelles, encore que de nos jours on n'en trouve plus que dans certains glaciers. Le Glacever est un interminable lombric de près de soixante mètres de long pour un diamètre moyen de vingt centimètres. Aveugle, il ne perçoit que les sources de chaleurs, vers lesquelles il se dirige avec une obstination bornée qui l'a plus d'une fois fait se ruer vers un brasier. Cette immense créature annelée génère un froid intense qui lui sert à paralyser ses victimes. Elle s'enroule alors autour d'elle afin de lui appliquer un puissant poison de contact qui permet à son futur repas de rester en vie tout en supportant des températures glaciales. Les malheureux ainsi cryogénisés peuvent survivre plusieurs années, jusqu'à ce que le Glacever ait faim. Il les ronge alors lentement en

Le Joli-tueur

Une petite boule de poils blanche ou brune, aux grands yeux tristes, remuant sympathiquement une mignonne petite queue ornée d'un petit pompon de fourrure cache en fait un prédateur monstrueux. Le Joli-tueur attend qu'un imprudent s'approche de lui en simulant une blessure, ou en agitant sa fourrure de tremblements de terreur simulée. Mais lorsque la victime est à moins de cinq mètres, il bondit à une vitesse aveuglante afin de mordre ou de piquer sa proie. Le pompon de sa queue et son abondante fourrure dissimulent en fait une série de dards empoissonnés, de même que sa gueule garnie de crocs acérés. Le Joli-tueur prélève alors une partie négligeable de sa proie et laisse le reste à pourrir...
On trouve des Joli-tueurs pratiquement partout.

LE GLACEVER

Taille : 60 mètres de long pour un poids de 2 tonnes (TAI 3)
Niveau de Perfidie : 65
Corruption générée : 1d10+7

Caractéristiques :
RÉS 24, FOR 6, AGI 1, PER 1
MÊL 3
MV 3, MD +2
PdV 180, SBG 60, SBC 90

Compétences :
Vigilance : 4, Chasse 4.

Note : Une fois qu'il a repéré sa proie, le Glacever enroule son interminable corps à bonne distance d'elle. Il génère une intense froidure qui en quelques heures gèle la ou les cibles. Simultanément, il se rapproche progressivement, générant toujours plus de froid, jusqu'à entourer complètement les sources de chaleur. Le venin suinte alors de ses anneaux (il n'a pas de VIR dans la mesure où le Glacever le génère jusqu'à ce qu'il prenne effet).

LE JOLI-TUEUR

Taille : 40 cm de haut pour un poids avoisinant 1,5 kg (TAI -3)
Niveau de Perfidie : 15
Corruption générée : 3

Caractéristiques :
RÉS 1, FOR 3, AGI 15, PER 8
MÊL 11
MV 9, MD -4
PdV 9, SBG 3, SBC 4

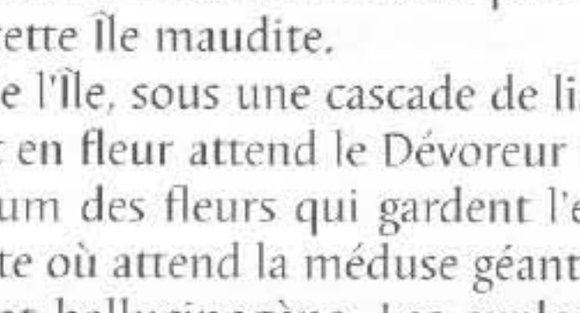
Compétences :
Arme : Crochets à venins 10, Esquive 10, Vigilance : 5.

Armes	Init.	Att.	Déf.	Dom	TAI	Portée
Crochet à venin	18	23	-	-2	-	-

Note : Le venin du Joli-tueur à une VIR de 28 et agit en 1 tour. En cas de réussite du jet de RÉS, la cible encaisse 20 points de Dommages. En cas d'échec, elle meurt.

L'Île

L'Île est une légende récurrente qui hante la Mer d'Orion et la mer d'Azurée. Tous les marins en ont entendu parler, mais nul ne peut se vanter de l'avoir arpentée et d'être toujours vivant pour le raconter. Et pour cause : cette Île légendaire qui abriterait des trésors fantastiques est en fait un immense piège uniquement destiné à dévorer les imprudents et à pervertir la mer, une symbiose de trois formidables créatures qui arpentent les mers en quête de proies...
L'Île repose sur la carapace de la Mère des Tortues, qui a malheureusement sombré dans la Perfidie depuis des siècles. Sur sa carapace déformée, le Tissu Vivant de la Perfidie a planté son décor trompeur, tandis qu'au centre de cette construction vivante se terre le Dévoreur Informe, une très antique méduse (maritime).
La Mère des Tortues se contente d'aller et venir dans les mers du sud et de l'est. Le Tissu Vivant de la Perfidie, s'est développé sur sa carapace en une végétation exubérante et apparemment accueillante, mais qui n'est habitée par aucune sorte d'animal. Des fruits exotiques merveilleux, quelques sources d'eau apparemment pure parsèment un décor de jungle de rêves. En réalité, tout ce qui est sur cette Île n'est qu'un vaste piège. Les fruits sont empoisonnés, jusqu'aux fleurs qui exhalent une fragrance délétère destinée à endormir les malheureux qui osent prendre pieds sur cette Île maudite.
Au cœur de l'Île, sous une cascade de lianes perpétuellement en fleur attend le Dévoreur Informe. Le lourd parfum des fleurs qui gardent l'entrée de la petite grotte où attend la méduse géante est en fait un puissant hallucinogène. Les explorateurs qui s'aventurent sous ce dais mortel en ressortent complètement drogués, persuadés d'être en face du trésor de leur rêve alors que c'est la masse flasque, gélatineuse et garnie de milliers de dents acérées du Dévoreur Informe qui les attend. Ceux qui plongent leurs mains dans les montagnes d'or illusoires n'en ressortent que des moignons sanglants qu'ils contemplent béatement alors même que leur vie s'écoule à gros bouillon des horribles blessures...
(Corruption générée, pour ceux qui survivent : 1d10 + 30)



L'Oiseau Bombarde

L'Oiseau bombarde est un gros volatile massif et disgracieux, dont le plumage évolue entre le vert de gris et le kaki. Son envergure énorme lui permet de planer pendant des heures à la recherche d'un groupe de proies. Cet oiseau a une technique de chasse des plus particulières. Il cherche un groupe d'êtres vivants et lâche sur eux un de ses œufs. Celui-ci explose en touchant le sol et projette des fragments d'une coquille dure comme l'acier en tous sens, mutilant et tuant dans le groupe. L'Oiseau Bombarde s'approche alors pour dévorer tout son saoul et laisser pourrir derrière lui ce qu'il ne peut manger... Occasionnellement, l'œuf est mature et en plus de l'explosion, un jeune Oiseau Bombarde émerge au sein de l'explosion, semant la mort dans les rangs des blessés.
Originaires des grandes plaines herbeuses de Lyphane, on trouve surtout des Oiseaux Bombardes en République Mercenaire, qui a longtemps tenté de créer une unité de bombardement qui les dresserait et s'en servirait dans des opérations militaires. C'était sans compter sur la nature éminemment perfide de cet oiseau, qui non content de ne pas se plier au dressage, parvint à essaimer dans la République où il constitue depuis un danger majeur pour les troupes en formation...

L'OISEAU BOMBARDE

Taille : 4 mètres d'envergure pour un poids de 30 kg (TAI 6)
Niveau de Perfidie : 20
Corruption générée : 3

Caractéristiques :
RÉS 9, FOR 4, AGI 6, PER 12
MÊL 5, TIR 9
MV 1/20 (en volant), MD +0
PdV 60, SBG 20, SBC 30

Compétences :
Arme : Serre 4, Arme : Bec 6, Arme : Bombarde 10, Esquive
Vigilance : 10.

Armes	Init.	Att.	Déf.	Dom	TAI	Portée
Serres	15	10	-	+1	-	-
Bec	15	13	-	+2	-	-
Bombarde	spé	19	+30	-	spé	

Note : Les Oiseaux Bombardes laissent chuter leurs œufs de très grandes hauteurs. Ce « tir » s'effectue en utilisant les règles normales de tir. Les dommages de l'œuf ne sont pas fonction de la marge, mais ils affectent tous ceux qui se trouvent dans les dix mètres de son point d'impact. Enfin, les dommages passent à soixante si un jeune Oiseau Bombarde en émerge, ce qui simule les ravages qu'il fait dans les blessés. L'Oiseau Bombarde dispose d'une réserve de six à dix œufs dans son nid et peut en transporter jusqu'à deux entre ses serres.

L'oiseau Cache-Soleil

L'Oiseau Cache-Soleil est une sorte de gros pélican. Comme pour de nombreux oiseaux touchés par la Perfidie, la première marque de la corruption est une démesure typique du Masque : l'Oiseau Cache Soleil est la plus grosse créature volante jamais observée, puisqu'il pèse plus de quatre-vingts kilos pour une envergure de près de dix mètres.
Une lourde poche, sous le bec contient une poignée de minuscules serpents, les Bêtes Aveugles, qui se chargent de fournir à ce charognard les quantités de nourriture dont il a besoin. Mais la particularité la plus extraordinaire de cet avien est sans conteste son plumage noir, qui suinte en permanence d'une humeur noire et légère, à mi-chemin entre le liquide et le gaz. Lorsque l'Oiseau Cache-Soleil bat des ailes, il laisse derrière lui une large traînée de cette substance qui, en tombant, se dissipe très lentement. Lorsqu'une proie est repérée, l'oiseau fait de nombreux passage au-dessus de la zone qui l'intéresse, de sorte que cette humeur se condense en quantité et obscurcisse progressivement le ciel. En une ou deux minutes, il peut plonger dans une obscurité relative d'une zone de cent à deux cents mètres de rayon. Il lâche alors les Bêtes Aveugles, qui profitent de l'obscurité pour frapper et tuer...

Les Pantins de Fourrure

Les Pantins de Fourrure sont une sorte de rongeurs apparentés aux lemmings qui ne vivent plus qu'à Lyphane. De petite taille, ils vivent en communauté de plusieurs centaines d'individus dans des terriers sous le sol herbeux. Herbivores, ils ne sont dangereux qu'à certaines périodes de l'année. Lorsque vient l'automne, les Pantins de Fourrure sont pris d'une frénésie de déplacement et de destruction. Avec d'étranges gestes saccadés, ces petites créatures s'ébranlent alors en direction de la Grande Muraille. Tout ce qui se trouve sur leur passage, hommes, bêtes et constructions est abattu et dévoré. Les lyphaniens ont appris à redouter ce fléau, car dans les herbes hautes les petits tueurs sont pratiquement invisibles : seul l'ondoiement de la végétation peut renseigner sur leur progression. Malheur à celui qui croise leur route. Assailli par des centaines de Pantins de Fourrure, il est rapidement tué et son cadavre proprement nettoyé. Lorsque finalement la horde atteint le mur, elle tente de le franchir frénétiquement pendant une ou deux journées et finit par en suivre le tracé, ce qui lui prend tout l'automne. À la fin de cette saison, les petites créatures reprennent le chemin de leur terrier.
Il existerait, dans les profondeurs de la steppe lyphane, des « maîtres de meute » capables d'influer sur la trajectoire des Pantins et qui vendraient leurs services à prix d'or.

L'OISEAU CACHE-SOLEIL

Taille : 10 mètres d'envergure pour un poids de 80 kg (TAI 2)
Niveau de Perfidie : 40
Corruption générée : 1d10+3

Caractéristiques :
CON 9, FOR 7, AGI 3, PER 12
INI 15 (en volant), MD +0
PdV 100, SBG 35, SBC 50

Compétences :
Endurance 4, Vigilance : 10.

Note : l'Oiseau Cache-Soleil peut plonger une superficie de cent mètres de rayon dans les ténèbres (obscurité totale, -10) ou une zone deux fois plus étendue dans une profonde pénombre (ténèbres nocturnes, -4). Les sources lumineuses très puissantes peuvent réduire d'un niveau cette obscurité.

REPÉRER LES PANTINS DE FOURRURE

Niveau de Perfidie : 70
Corruption générée : 1d10+12

Un jet de PER + Chasse contre DIF 20 est nécessaire. Pour le reste, il suffit de savoir qu'il vaut mieux ne pas se trouver sur le chemin de la horde...

Le Sacrifiandre à crête irisée

Le Sacrifiandre à crête irisée est un poisson de rivière capable de s'extraire pour de courtes périodes du milieu aquatique. Il vit en banc d'une trentaine d'individus. Carnivore, il se nourrit essentiellement de pêcheur. Le Sacrifiandre est un effet un poisson venimeux. L'un des membres du banc se sacrifie, est dévoré et empoisonne la victime qui l'a dévoré. Le banc sort alors de l'eau pour profiter de l'aubaine. Occasionnellement, on a vu des bancs de Sacrifiandres attaquer des enfants ou des blessés, voire des individus endormis sur une berge.

SACRIFIANDRE À CRÊTE IRISÉE

Taille : 1 mètre de long pour un poids de 10 kg (TAI -3)
Niveau de Perfidie : 30
Corruption générée : 1d10

Caractéristiques :
RÉS 3, FOR 3, AGI 6, PER 7
MÊL 5
MV 1/5 (en nageant), MD -4
PdV 21, SBG 7, SBC 10

Compétences :
Arme : morsure 7, Vigilance : 6, Discrétion 6.

Armes	Init.	Att.	Déf.	Dom	TAI	Portée
Morsure	8	14	-	-4	-	-

Note : La chair du Sacrifiandre contient un violent somnifère de VIR 30. En cas d'échec du jet de RÉS, la cible meurt littéralement de sommeil. En cas de réussite, elle est prise de vertiges et s'effondre RÉS tours plus tard, ce qui peut ou non lui laisser le temps de s'éloigner assez pour échapper aux Sacrifiandres (ils ne parcourent jamais plus de cent mètres hors de l'eau).

ESSAIM DE SCARABÉS-FLÈCHES

Niveau de Perfidie : 5
Corruption générée : 1

L'essaim couve une surface d'une dizaine de mètres de large. Il avance en ligne et tout ce qui ne réussit pas un jet d'AGI + Esquive contre DIF 20 est touché. Il inflige 10 + 1d10 (ouvert) points de dommages, contre lesquels l'armure est efficace. Les survivants ayant encaissé plus de deux points de dommages sont infectés par les larves de ce redoutable insecte. Elles se développent en quelques heures, infligeant un point de dégâts par heure ; quoiqu'il arrive, elles émergeront du corps au bout d'une quarantaine d'heures, ce qui signifie que l'on peut survivre à ces parasites. La seule méthode efficace contre les larves est l'amputation des parties touchées, lorsque c'est possible.

Les Scarabés-Flèches

Les Scarabés-Flèches sont une sorte d'insectes corrompus. En réalité, ils ne dérivent pas du scarabée mais d'une sorte de petite guêpe qui, en subissant la corruption, a développé une carapace d'une exceptionnelle résistance et une vélocité redoutable.
Ces insectes se déplacent en essaim : le bruit quasi métallique qu'elles produisent en s'entrechoquant lorsqu'elles décollent est source de terreur dans la Marche Modéhenne et les Terres Veuves. Lorsque ces créatures prennent leur envol, elles foncent en ligne droite à la vitesse d'un carreau d'arbalète, ce qui les transforme en projectiles mortels. Leur objectif est tout simplement de se ficher dans la chair de leur victime où elles pondent frénétiquement des milliers d'œufs avant de mourir. Évidemment, si la victime en question n'a pas été tuée, l'agonie va être très longue et très douloureuse.



6 - Les Aberrations

L'Harmonde est parcouru par de nombreuses créatures étranges, dont certaines ne sont dues ni aux Muses, ni à Noxe, ni au Masque : quelques fois, seule la folie des mortels, le hasard et le destin versatile suffisent à créer des phénomènes qui peuvent tout aussi bien être sources d'émerveillement que d'horreur. C'est ce que l'on appelle dans AGONE des « aberrations » : des créatures qui ne sont pas issues de la création, qui ne viennent d'aucun éternel, qui sont nées spontanément de la vie de l'Harmonde, que ce soit d'une expérience ratée, d'une folie de la nature ou tout simplement d'un événement inexplicable, aux conséquences inattendues.

Ces aberrations ont souvent donné naissance aux légendes les plus folles, car il est difficile, voire tout à fait impossible de les classer, de les définir, de comprendre d'où elles viennent, et vers quel destin grandiose ou tragique elles se dirigent...

Les expériences magiques

Depuis que les mortels ont découvert l'usage des pratiques surnaturelles, ils ont tenté à de nombreuses reprises de contourner les lois qui les régissent, et de parvenir à des résultats impossibles ou de créer des paradoxes insolubles... En général, ces expériences surnaturelles ont fourni des résultats inattendus, parfois décevants, d'autrefois extraordinaires. La frontière entre la plus folle témérité et le plus grand génie est mince en ces domaines.

Anti-méduse

Apparence

Fruit de l'art le plus exquis, l'anti-méduse est une statue de pierre animée, figurant une femme nue immense, quoiqu'aux proportions admirables. Sa chevelure est constituée d'une multitude de minuscules serpents, extraordinairement fins, dont les yeux brillent de lueurs pourpres ou vertes, constituant, lorsque le soir tombe, un spectacle enchanteur.

Sur la roche, on a appliqué une laque d'une finesse parfaite, qui figure la pâleur de la peau, le gris

ANTI-MÉDUSE

Taille : 2 m 25 (TAI 1)
Poids : 850 kg
MV : 4

Caractéristiques
AGIlité : 6
FORce : 12
PERception : 6
RÉSistance : N/A

INTelligence : 7
VOLonté : 6

CHArisme : 13
CRÉativité : 6

Caractéristiques secondaires
(L'anti-méduse ne se bat jamais et se contente de fuir en cas de confrontation. Elle ne pratique évidemment ni l'Emprise, ni les Arts magiques)
Solidité : 30

Pouvoirs d'aberration
Animer les objets
Seuls les objets inorganiques sont concernés. Dès qu'elle pose son regard sur eux, ce qu'elle fait souvent lorsqu'elle est en danger, ils se mettent à se mouvoir, parfois au hasard, d'autre fois animés par des volontés délibérées, que ce soit fuir, protéger l'anti-méduse ou servir leur possesseur. Ce phénomène est semble-t-il complètement imprévisible. La durée de « vie » de l'objet est fonction de l'attention et de l'intérêt que l'anti-méduse leur a porté. Certains, qui l'ont passionnée, sont définitivement animés. D'autres ne le restent que quelques instants, faute de mobiliser plus de quelques secondes son attention.

Compétences :
Épreuve : Athlétisme (spé : course) 7, Escalade 6, Esquive 8, Vigilance 5
Maraude : Camouflage 5, Discrétion 7.
Savoir : Géographie 1, Ophidien 6, Modéhen 6, Keshite 4
Combat
Initiative : 12
Défense au contact :
Esquive : 14
Défense à distance : 7

Armure
14 points, dus à la laque enchantée.

Citation typique : « Ooooh ! Comme c'est joli ! » (Elle saisit l'objet de sa curiosité et s'enfuit en courant à toute allure)

profond des yeux et la délicate esquisse des écailles ophidiennes qui recouvrent la chevelure de l'anti-méduse.
Les rares témoins qui ont eu la chance d'apercevoir la créature de suffisamment près ont tous été trompés par la qualité extraordinaire du travail des artistes : tous furent persuadés d'avoir eu affaire à une véritable méduse, quoique d'une taille exceptionnelle.
Mais la caractéristique la plus extraordinaire de l'anti-méduse, qui lui a d'ailleurs valu son nom, est constituée par son regard. D'ordinaire voilé par une bande de gaze légère, il arrive parfois qu'il se pose directement sur un objet inorganique. Celui-ci s'anime alors pour des durées variables, semant le chaos dans les environs à la fois par ses déplacements erratiques et par la confusion que peut générer semblables phénomènes.

Origine
Les Tours noires sont un terreau fertile pour toutes sortes d'aberrations. Même si celles-ci sont souvent détruites peu de temps après leur création, certaines sont relâchées ou parviennent à s'échapper. L'anti-méduse, créature unique, est parvenue à s'échapper d'une de ces tours après y avoir semé un désordre indescriptible. Il est difficile de déterminer quelles idées incroyables furent à l'origine de cette création extraordinaire, les Tours noires demeurant généralement très discrètes sur les tenants et les aboutissants de leurs expérimentations.

Habitat
L'anti-méduse vivrait cachée dans les forêts et les montagnes avoisinantes sans but ni objectif autre que sa survie immédiate, ce qui n'est pas une mince affaire compte tenu de la prime exorbitante qui est offerte pour tout renseignement menant à sa capture. On l'a aperçue pour la dernière fois dans les Marches Modéhennes, non loin de Fraine, où elle a empêché un marché de se tenir en animant plusieurs fontaines, trois armures de plaque, d'innombrables ferrures, des outils de sculpture et six statues dans un atelier.
En réalité, elle possède un refuge secret, la Bouche de Jiil, au cœur des montagnes du Zéphir, où elle passe le plus clair de son temps. Cette grotte est entièrement animée, s'ouvre ou se ferme à la discrétion de son habitante de sorte que personne ne l'a encore découverte.
La bouche de Jiil est une légende dans les environs, qui date de plus d'un millénaire. On raconte

que Jiil était une naine de l'Équerre, adepte de la Cyse. Elle se retira dans les environs, investissant une caverne et l'enchantant à l'aide de son Art magique pour en faire une forteresse secrète. En réalité, Jiil était une Inspirée qui se sentait proche de libérer un génie. Elle se retira dans le lieu le plus sauvage qu'elle put trouver et y aménagea un sanctuaire. Modéhenne d'origine, elle voulut privilégier la nature et créa un environnement uniquement à partir de cette dernière, sans intervenir ou le moins possible, délaissant le burin pour se consacrer aux mystères de la géologie. Elle parvint ainsi à créer des sculptures naturelles à partir de différents phénomènes qui se manifestent dans ces grottes. L'intérieur est donc devenu une merveille géologique, pleine de concrétions calcaires rares, de stalactites et de stalagmites étranges, aux formes nettement ophidiennes, qui se tortillent en tout sens à l'image de gigantesques serpents de pierres, de forêts de cristaux agitées par un vent invisible, de tapis de mousse de pierre, frais et moelleux en dépit de leur nature minérale...

Lorsque l'anti-méduse fit son apparition dans les environs, Jiil reconnut en elle un chef-d'œuvre unique et décida de la recueillir. Par la suite, en échange de la protection du génie, l'aberration anima toute une fantasmagorie de sculptures de pierre que la naine avait installée de son vivant, animaux, Saisonins, plantes, dont l'enchantement n'avait pu survivre au temps. Finalement, la grotte elle-même s'anima et le génie, par une étrange symbiose, s'y intégra, devenant le massif dans lequel il avait trouvé refuge.

Mœurs

L'anti-méduse mérite bien son nom : elle est tout l'inverse de celles qui présidèrent à sa naissance. Elle sait être solitaire, mais ne dédaigne pas la compagnie des hommes, qui la fascinent et pour lesquels elle éprouve une attirance certaine. Là où les méduses sont cultivées, l'anti-méduse est sauvage, et se repose sur son instinct. Elle sème un désordre charmant, forçant sans cesse Jiil à employer les sculptures animées, à ranger derrière elle.

De même, l'anti-méduse est une personne droite, franche au point d'en être naïve, qui ne comprend qu'à peine le sens du mot mensonge. Elle est belle sans le faire exprès et séduit par le paradoxe de sa perfection brûlante en dépit de sa nature minérale, ignorant complètement les artifices dont les méduses usent et abusent avec tant de complaisance. Elle est versatile et change souvent d'idées, d'opinions, lorsqu'elle fait seulement l'effort d'en avoir. Animée par une curiosité sans borne, elle vole fréquemment dans les environs afin de ramener robes, chiffons, bijoux, armes, ustensiles divers qu'elle abandonne rapidement.

LES RÊVEURS DE PIERRE

... Ainsi fut nommé par son fondateur, Tuhul le Verveux, ce groupe de chasseurs et de poètes qui, au hasard d'une de leurs escapades dans la nature sauvage des Montagnes du Zéphir, tomba nez à nez avec l'anti-méduse. Par quelques caprices de son caractère changeant, celle-ci se laissa suffisamment approcher pour être séduite et ils tentent depuis de la protéger par tous les moyens. Depuis peu, un de leurs membres les plus actifs, Juval Torvil, s'est mis en tête de « passer à la vitesse supérieure » et à décider, entre autre, de tuer les mercenaires qui la pourchassent, de la capturer afin de lui déclarer sa flamme... Alors qu'en fait, il a rencontré un Tisseur de Cauchemars qui le manipule habilement par le biais d'un vêtement enchanté et le corrompt doucement...

Le Drame

Souvent craintive, toujours discrètes, l'anti-méduse est difficile à apercevoir, impossible à rencontrer. Au moindre danger, elle se réfugie dans son sanctuaire et devient inaccessible. Cependant, un jour ou l'autre, celui-ci sera découvert. Si ce sont des Inspirés qui s'installent dans les environs afin de percer les secrets de la bouche de Jiil, alors sans doute un nouveau sanctuaire naîtra-t-il. Cependant, si ce sont des sbires du Masque qui découvrent la grotte, l'Harmonde subira une défaite cuisante. Mais cela, seul l'avenir nous le dira.

Demi-démons

Apparence

Souvent très beaux, car en général né de l'union forcée d'un Incube avec une mortelle, les demi-démons ont la peau d'un noir de jais, brillante comme une pierre polie. Le corps puissant, les muscles déliés et harmonieux, ils sont parfois dotés d'ailes – mais ne peuvent jamais s'en servir – ou de cornes de petite taille. Leurs mains s'agrémentent d'ongles pointus qui ne sont pas sans rappeler les griffes de leurs parents de Ténèbre. En dehors de ces caractéristiques spécifiques, ce sont des mortels ordinaires, nantis de tous les attributs de leur peuple d'origine.

DEMI-DÉMONS

L'exemple fourni est celui d'un Obsidien dans la force de l'âge. Bien entendu, un demi-démon plus vieux aurait sans doute des compétences plus nombreuses, des bonus d'Aspect Noir plus importants et des caractéristiques plus faibles. Un Démon de père plus modeste verrait ses caractéristiques baisser d'un point, son bonus d'Aspect Noir d'un point et perdrait une famille de compétence (jamais Occulte) par rang en dessous.

Âge : 37 ans
Taille : 1 m 79 (TAI 0)
Poids : 61 kg
MV : 3

Caractéristiques

CORPS : 0/6
Bonus de Corps : +6
AGIlité : 10
FORce : 12
PERception : 8
RÉSistance : 10

ESPRIT : 0/6
Bonus d'Esprit : +6
INTelligence : 6
VOLonté : 7

ÂME : 0/0
Bonus d'Âme : 0
CHArisme : 12
CRÉativité : 6

Caractéristiques secondaires
ART : -
MÊL : 10
EMP : -
TIR : 9
PdV : 60
SBG : 20
SBC : 30
MD : +8
Noirceur : 7

Ténèbre : 75
Perfidie : 7

Compétences :
Épreuve : Armes : épée 5, Athlétisme 6, Équitation 4, Esquive 5, Vigilance 10.
Maraude : Intrigue 8, Poison 5.
Société : Baratin 7, Éloquence 6, Étiquette : démoniaque 9, Intendance 5, Négoce (spé : démonologie) 10, Peinture (spé : encrages démoniaques) 10, Us et coutumes (démoniaques) 10.
Savoir : Alphabet (langue des Démons) 7, Alphabet Septentrien 6, Astronomie 5, Cultes : démoniaques 8, Géographie 4, Herboristerie (spé : encens et matériel occulte) 5, Histoire et légendes (spé : Démons) 8, Langue : langue des Démons 8, Langue : Keshite 7, Langue : langue sacrée 5, Lois (spé : démoniaque) 5.
Occulte : Connaissance des Danseurs (spé : sorcellerie) 5, Cryptogramme-magicien (spé : loi régissant la démonologie) 5, Démonologie (spé : invocation) 10, Harmonie (spé : démonologie) 8

Bienfaits et Défauts
Les demi-démons, en dépit de leur score en Ténèbre, n'ont ni Peine sombre, ni Bienfaits sombre – alors qu'ils peuvent obtenir les versions perfides de ceux-ci – car ils sont, par nature, des serviteurs de Noxe, régis par les mêmes règles que les Démons sur ce point particulier.

Combat

Initiative : 24, épée 25
Attaque au contact : épée 22
Attaque à distance : -
Défense au contact :
Esquive : 21
Parade : épée 22
Défense à distance : 10

Armes	Init.	Att.	Déf.	Dom	TAI	Portée
Épée	+1	+1	+1	+12 (P/T)	0	-

Armure
Aucune

Citation typique : « Je suis le fils de Ghgt.'ngt, l'Obsidien ! Tu me dois le respect ! » (Il désigne les esclaves enchaînés contre le mur.) « ...Et ce que l'on me doit sans me le donner, je le prends ! »



Origine

Depuis que la démonologie a été offerte aux mortels, ceux-ci ont fait toutes sortes d'expériences, parfois tout à fait inattendues. L'une d'entre elles consiste à suppléer la fertilité d'un homme par celle d'un Démon. Les minotaures ont depuis longtemps démontré que l'union de mortels et de Démons était possible. L'idée de faire féconder une mortelle par un Démon et non l'inverse produisit cette aberration magique originale qu'est le demi-démon.

La majorité d'entre eux est le résultat de la folie d'un Conjurateur, qui souhaitait obtenir un fils parfait, tant au physique qu'au moral... du moins suivant les critères déments qui lui étaient propres. En général, l'affaire est satisfaisante pour les deux parties, à condition que les « pères » démoniaques aient été suffisamment puissants pour avoir une descendance évoluée.

Il existe quelques cas où c'est une femme qui conjura le Démon et porta l'enfant, mais ils restent rares, quelle qu'en soit la raison.

Reste une minorité de circonstances où un homme ne pouvant obtenir d'enfants accepta de se faire remplacer par un Démon. Cette dernière option est certainement la plus rare et celle qui donne les résultats les plus désastreux. En effet, les demi-démons ne sont pas, loin s'en faut, des enfants idéaux. Ils demeurent très marqués par la Ténèbre et se conforment en général à un modèle de comportement démoniaque.

Habitat

On trouve des demi-démons dans tous les lieux isolés propres à la fois à la démonologie et à l'éducation d'un enfant difficile. C'est pourquoi ils restent rares dans les grandes villes, alors qu'on en rencontre quelquefois dans les campagnes isolées. Les demi-démons n'apprécient guère la compagnie de l'humanité, qu'ils trouvent disgracieuse, sale et stupide. Ils se regroupent donc entre eux, dans des endroits tranquilles où ils peuvent en toute quiétude s'adonner à la démonologie.

Il existe plusieurs enclaves recensées au cours de l'histoire, dont toutes furent finalement anéanties par des Inspirés alors que leur puissance et leur projet d'invocation devenaient démesurés. L'exemple le plus connu est celui de l'Oasis Noctante, dissimulée au creux des Dunes de l'Empire de Keshe. En 1377, elle fut attaquée et anéantie, ses terres salées, son puits tari après près de vingt ans d'existence. Finalement, son erreur fut de mener plusieurs raids trop fructueux sur des campements de caravaniers keshites qui empruntaient l'une des routes passant à proximité de son emplacement. Les caravaniers se regroupèrent et engagèrent plus de soixante Inspirés qui traquèrent les demi-démons, leur extorquèrent la localisation de l'oasis et la détruisirent. Leur raid empêcha l'une des invocations les plus folles de toute l'histoire de la démonologie, celle de huit Obsidiens spécialisés dans l'invocation qui devait, du moins c'est ce que leurs invocateurs espéraient, révéler le moyen d'appeler un Haut-Diable.

Mœurs

Les demi-démons sont des mortels, dont l'espérance de vie peut atteindre, pour les plus puissants d'entre eux, deux à trois cents ans.

Ils se hiérarchisent entre eux par rapport à la puissance de leur père. Ainsi, un fils de Vermillon sera supérieur à un fils d'Ambré, tous les demi-démons étant infiniment supérieurs aux autres mortels, qu'ils trouvent sales, grossiers et disgracieux. Cette hiérarchie possède une réalité dans leurs capacités : en effet, les plus forts, les plus intelligents et les plus doués sont toujours les fils d'Obsidiens. Plus on descend dans la hiérarchie démoniaque, plus leurs rejetons sont limités. Les fils d'Opalins, rarissimes, ont ainsi l'intelligence et la force d'un gros chien particulièrement éveillé.

PHILIDÉMIA, LA FILLE DE LA RÉVOLTE

Philidémia est née d'une Ogresse et d'un Safran qui s'aimait d'amour vrai. Ils l'élevèrent ensemble aussi longtemps qu'ils le purent, l'entourant de leur amour dans le fol espoir qu'elle échappe à son impitoyable hérédité. Tout autre qu'eux auraient finalement renoncé avant qu'elle n'atteigne sa quinzième année. Mais ils insistèrent tant et si bien qui Philidémia parvint à lutter, devenant le premier cas connu des demi-démon échappant à l'influence de la Ténèbre. L'affaire connut une fin tragique : ses parents furent dénoncés par un Démon qu'ils avaient invoqué. Un Advocatus Diaboli reçut l'ordre de mettre fin à cette malencontreuse « expérience » et un Artificier en personne se chargea de faire un feu d'artifice hors normes avec le couple. Philidémia échappa par miracle à cette traque et disparut. Elle aurait aujourd'hui une quarantaine d'années, ce qui représente un quart de son espérance de vie.

La légende prétend que la flamme née de ce feu d'artifice lui brûla tant et si bien le cœur qu'elle ne s'est plus jamais éteinte depuis. Mais bien entendu, une créature aussi proche de l'Ombre ne saurait être une Inspirée, d'autant plus que le Conseil des Décans n'aurait jamais osé... À moins que les terribles remous qui agitèrent le Conseil à l'époque de la naissance de Philidémia n'aient eu un rapport avec elle ?

Le premier objectif des demi-démons est d'invoquer leur père et de le laisser en liberté sur l'Harmonde. Avec l'âge, cependant, dominer ce dernier en lui faisant signer des connivences qui leur permettent de gagner en puissance et en connaissance de la démonologie remplace ce premier but. L'évolution mentale des demi-démons est très nettement marquée par une progression inévitable de la Ténèbre en eux, mais d'une manière différente de celle qui peut affecter des mortels ordinaires. Ils sont plutôt de plus en plus influencés par les projets qui s'organisent à l'échelle des Abysses et non plus des Démons individuellement. Vers la fin de leur existence, ils sont souvent hantés par l'idée de faire remonter à la surface tout le plan abyssal lui-même, par l'envie de faire venir un Haut-Diable, et ainsi de suite. Ce type de projet nécessite heureusement des moyens formidables dont l'accumulation passe rarement inaperçue.

Un demi-démon peut être mâle ou femelle, sachant que le croisement avec les mortels donne naissance à des mortels, tandis que le croisement entre eux donne des enfants de même nature. Les tentatives de reproduction avec des Démons ont donné des résultats mitigés, les pères demi-démons donnant naissance à des Démons, à des créatures instables qui se transforment rapidement en flaque de Ténèbre ou ne parvenant à aucun résultat, les mères demi-démons mourant en général d'affections particulièrement désagréables dues à un empoisonnement du sang par la Ténèbre. Lorsque le sang était déjà contaminé – c'est-à-dire que la demi-démone a le défaut « Sang Noir » –, les créatures arrivant à terme sont toujours des demi-démons, les autres aboutissant à une fausse-couche dont le résultat est pratiquement toujours une flaque de Ténèbre liquide.

Bien entendu, les demi-démons trouvent absolument répugnante l'idée de s'unir à un mortel, acceptent à contrecœur, faute de mieux, de se reproduire entre eux et sont obsédés par l'idée de parvenir à un résultat avec un Démon.

Le Drame

Les relations entre demi-démons et mortels sont toujours difficiles. Les premiers sont une source de connaissances extraordinaires en matière de démonologie, ce qui leur vaut bien des inimitiés.

La population locale, auprès de laquelle ils se procurent nourritures, ustensiles et main-d'œuvre pour tous les travaux ordinaires, est toujours mal disposée, méfiante, voire franchement hostile. De plus, les seules sources de revenus de ces communautés sont en général les conseils, soutiens et aides de toutes sortes que leur immense savoir en matière de démonologie leur permet de vendre, ce qui attire inévitablement toute une faune d'individus étranges, « démonologues » déformés par la Ténèbre, simples corrompus sentant la précieuse substance contenue dans les encres Advocatus Diaboli en quête de mauvais payeurs, mauvais payeurs en quête de solutions et ainsi de suite, ce qui leur vaut une réputation encore plus déplorable.

De leur coté, les demi-démons, qui s'affichent en général avec des airs supérieurs et méprisant ne font rien pour arranger les choses.

Au final, la réclusion et une bonne quantité d'esclaves sont la solution la plus généralement adoptée, lorsque c'est possible.

Momie

Apparence

Les momies sont des mortels dont le cadavre a été embaumé avant d'être réanimé, transformé en des créatures mortes-vivantes. De part le traitement qu'elles subissent avant leur nécro-animation, les momies sont maigres, leur peau est sèche et tendue sur leur squelette, et parfois « vêtues » de bandelettes.

Origine

Lorsqu'un mortel décède, il est possible de faire usage du Supplice pour conserver le corps et lui redonner un souffle de vie, un simulacre d'existence. Ainsi, après avoir vidé le corps de ces viscères, de ses humeurs, et après avoir traité comme il se doit la chair – pour qu'elle ne commence pas à pourrir –, l'Emprise succède à l'embaumement ; le cadavre inerte devient alors une momie, animée, dotée de l'intelligence du défunt.

Habitat

Bien que dans les Communes Princières, les momies vivent pour la plupart dans de somptueuses chapelles funéraires ou dans des nécropoles désertes, ces créatures affectionnent la compagnie des érudits et il n'est donc pas rare de les voir tourner autour des académies du Cryptogramme-magicien ou même des fraternités naines de l'Équerre. Les momies aménagent souvent les passages secrets des bibliothèques occultes pour combiner savoir et discrétion.

MOMIE

Illusiane était autrefois une jeune magicienne de renom. Née dans les Communes Princières, elle finit cependant par vieillir et ne put se résoudre à la mort. Elle chercha longuement et finit par découvrir dans d'antiques manuscrits le secret de la momification. Cette opération remonte maintenant à près de deux cents ans et, en dépit de ce qu'elle n'est plus la belle jeune femme qu'elle était de son vivant, Illusiane n'a pas trop à se plaindre.

Royaume : Communes Princières
Peuple : Méduse
Âge : 225 ans
Taille : 1 m 81 (TAI x)
Poids : 36 kg
MV : 3

Caractéristiques
Flamme : 0/0

CORPS : 0/0
Bonus de Corps : +0
AGilité : 6
FORce : 4
PERception : 7
RÉSistance : 5

ESPRIT : 0/0
Bonus d'Esprit : +0
INTelligence : 8
VOLonté : 8

ÂME : 0/0
Bonus d'Âme : +0
CHArisme : 8
CRÉativité : 8

Caractéristiques secondaires
ART : -
MEL : 5
EMP : 8
TIR : 6
PdV : 45
SBG : 15
SBC : 22
MD : 0

Points d'Héroïsme : 0
Pouvoirs de la Flamme : aucun
Pouvoirs de Saisonins
Serpents (ils injectent une drogue qui supprime la douleur et annule les malus de blessure)

Ténèbre : 9
Perfidie : 2
Pouvoirs corrompus
Aucun

Compétences :
Épreuve : Arme : serpent 5, Arme : glaive 4, Esquive 5, Vigilance 4.
Maraude : Déguisement (spé : apparence de la vie) 7, Discrétion 6, Intrigue 5, Poisons 3.
Société : Baratin 5, Diplomatie 3, Éloquence 6, Étiquette princéenne 7, Intendance 5, Musique 3, Us et coutumes : princéens 7.
Savoir : Alphabet Cryptin 7, Alphabet septentrien 7, Astronomie 4, Herboristerie 6, Langue : Kiéménite 7, Cryptin 5, Saisons : hiver 5.
Occulte : Connaissance des Danseurs 10, Cryptogramme-magicien 5, Harmonie (spé : morts-vivants) 5, Résonance obscurantiste 10.

Avantages, bienfaits
Momie immortelle
Défauts, peines

Combat
Initiative : 13
Attaque au contact : glaive 10
Attaque à distance : -
Défense au contact :
Esquive : 11
Parade : glaive 9
Défense à distance : 5

Armes	Init.	Att.	Déf.	Dom	TAI	Portée
Glaive	0	+1	0	+3 (P/T)	-1	0

Armure
Aucune

Emprise
POT d'EMP 26
1 Danseurs, Endurance 7

Sorts connus : Transformation en momie (30), pratiquement tout ce que l'obscurantisme a inventé et bon nombre d'autres.

Citation typique : « Voyons voir ce que nous avons là… Ne serait-ce pas un jeune mortel ? Quel dommage que tu ne sois pas né deux siècles plus tôt : j'aurais eu du plaisir à te connaître. Mais tu viens un peu tard, mon mignon… ».

Mœurs

Les communautés qui pratiquent l'embaumement et la momification – au sens magique du terme – ont tendance à habiller leurs morts de bandelettes. Une fois réanimées, la plupart des momies ont tendances à se débarrasser rapidement de ce ridicule costume de cérémonie.

LÉGENDES ET SORCELLERIE

Appelé Art sombre par le Cryptogramme-magicien, la Sorcellerie a été développée dans les premières années du Cryptogramme-magicien lorsque celui-ci cherchait encore son identité. À cette époque, une fraternité de Ténébreux qui laissa son nom à la postérité sous la forme d'un groupe de puissants Sorciers, le Cercle Écarlate, tenta de percer le mystère des Danseurs avec l'aide de la Conjuration. Les Hauts-Diables ravis de pouvoir se divertir avec ces nouvelles créatures d'Éclat et d'Émotions que sont les Danseurs soutinrent les « Mages » du Cercle Écarlate dans leurs efforts. En quelques années, l'alliance de la Conjuration et des Danseurs donna le jour à la Sorcellerie, une autre forme de magie qui se joue des Éternels, de leur volonté et de leurs œuvres.
De nos jours, bien des rumeurs circulent autour de ces pionniers de l'Art sombre. Bien que les légendes les plus folles et les plus terrifiantes courent à leur sujet, quelques détails semblent se recouper :

- certains de ces Sorciers seraient toujours en vie, sous forme de momies ressuscitées ;
- le prince Yah Pong d'Abbadrah serait l'un des fondateurs du Cercle Écarlate momifiés ;
- l'un d'entre eux conseillerait les Hauts-Diables ;
- ils seraient alliés aux Automnins des Monts Drakoniens.

MOMIFIER

Obédience : obscurantiste
Seuil : 30
Zone d'Effet : personnel
Durée : définitif
Danse : 6 heures par jour pendant une semaine

Par cette danse, plusieurs mages peuvent s'allier pour permettre à l'un d'entre eux de devenir un immortel, une momie. La Cible du sort doit effectuer le rituel en présence de 5 autres Obscurantistes au moins. À la fin de la dernière période de danse, elle est mise à mort, ses viscères retirés et le Danseurs qui a participé à la danse est enfermé dans le crâne, plus rarement la cage thoracique de la momie. Une journée plus tard, la momie s'éveillera à la conscience comme d'un long sommeil. Les Inspirés qui tentent ce rituel y perdent leur Flamme.

Le Danseur qui a permis la réanimation d'un corps sous la forme de momie est lié par la puissance de l'effet magique au défunt. En effet, lors de la nécro-animation de la momie, une partie des émotions du défunt se transfère dans la gemme du Danseur qui devient, en quelque sorte, la conscience de la momie et une extension de celle-ci. La momie ne peut pratiquer l'Emprise qu'avec ce Danseur car il fait partie d'elle-même. Généralement, les momies sont adeptes du Supplice.
Une fois ressuscitées, les momies sont incapables de pratiquer les Arts magiques non pervertis, exception faite de la Geste qui est un anathème pour elle comme pour la majorité des morts-qui-marchent où elles excellent. Celles qui ne souhaitent pas servir le Maître du Semblant n'hésitent pas à renoncer à l'Harmonie et à ses œuvres enchanteresses.
Les momies aiment également s'entourer d'animaux de compagnie à qui elles donnent la vie éternelle (dans la mort) par le même moyen qu'elles ou en utilisant d'autres méthodes moins recommandables.

Le Drame

Les momies ont un don « inné » pour l'Emprise grâce au Danseur qui leur est lié pour l'éternité. De plus, il n'est pas rare qu'elles se procurent des encres de Conjurations qu'elles utilisent pour peindre le contour des étincelles de leur Danseur. Les momies mages ne sont évidemment pas reconnues par le Cryptogramme-Magicien. Alors que les Ternes de l'Organisation les recherchent afin de les capturer pour les étudier, les Inspirés initiés à l'Emprise préfèrent bien souvent les traquer pour les détruire car ils voient à juste titre dans ces créatures la marque perfide du Masque sur l'Ombre.



Les folies de la nature

L'Harmonde se révèle souvent plein de surprises et nul n'a jamais prétendu avoir percé les mystères de l'œuvre des Muses. Régulièrement, comme pour casser la monotonie d'un tableau qui se fait un peu trop prévisible, il génère ainsi des créatures inattendues. Seuls les fous peuvent prétendre avoir tout vu et tout entendu au point d'être blasés par l'Harmonde.

Les bâtards

Apparence

On désigne par bâtard toutes les aberrations naturelles nées de l'union de deux peuples différents et qui en partage les caractéristiques en tout ou en partie au lieu d'être clairement définie comme membres de l'un des deux peuples. Phénomène rarissime, il donne lieu à des résultats des plus divers, depuis des monstres horribles jusqu'à d'exquises combinaisons à l'harmonie admirable.
Il est donc difficile de décrire ce qui peut résulter de circonstances aussi particulières : tout est possible. Quelques règles ont cependant été dégagées par les érudits.
En premier lieu, le bâtard tend à être un mélange égal des caractéristiques tant physiques que mentales de ces deux peuples. Lorsque l'un des deux peuples est favorisé par rapport à l'autre, le bâtard prend toutes ses spécificités aux dépens de celui qui est désavantagé. Ainsi un homme mâtiné de satyre pourrait-il être anormalement velu, ses jambes déformées pour ressembler à des pattes de boucs, tout aussi bien qu'il pourrait être très attiré et très efficace dans les choses de l'amour tout en ne présentant physiquement qu'une pilosité excessive sur les jambes. Mais s'il avait à la fois les jambes de boucs et la facilité avec les femmes, il serait satyre, complètement.
En second lieu, les bâtards ne peuvent pratiquement jamais naître lorsque des écarts de taille trop grands existent entre le père et la mère. Techniquement, dès que les TAI sont séparées par 2 points, les bâtards deviennent excessivement rares, alors que le phénomène est déjà rarissime. Dès que l'écart dépasse plus de 3 points, il n'existe pas de bâtard possible. La raison en est à la fois purement « mécanique » (il y a peu d'espoir entre une farfadine et un géant) mais aussi biologique (comment la farfadine porterait-elle le gigantesque enfant ?).
Ici s'arrête ce qu'il est possible de généraliser à propos des bâtards. Tout le reste est affaire de destin, de hasard et du mystère de l'enfantement.

Origine

La bâtardise est affaire d'amour. Elle n'est jamais le fruit d'une aventure d'un soir ou d'une rencontre forcée. Si les deux parents ne s'aiment pas d'amour vrai et ne souhaitent pas avoir un enfant qui en serait le fruit merveilleux, les éventuels rejetons seront de l'un ou l'autre des deux peuples, mais pas des bâtards. Cette règle, bien qu'elle n'ait pas été découverte, est immuable et n'a jamais connu d'exception. Les Muses elles-mêmes l'ont inscrite dans l'âme de l'Harmonde afin que ces exceptions magnifiques connaissent un destin heureux.

Les mœurs

Les bâtards ne peuvent être décrits qu'en fonction de leur ascendance et de la manière dont ils la vivent. Certains prennent leur double nature comme une malédiction et s'en vont chercher la mort sur les champs de bataille. D'autres la supposent être un cadeau des Muses et profitent de la vie autant que possible.
Enfin, et ils sont les plus nombreux, les bâtards peuvent tout simplement se considérer comme des individus normaux, gouvernés par les mêmes passions, les mêmes rêves et les mêmes fantasmes que chacun d'entre nous.
Mais tout cela n'intervient que vers la fin de leur vie. Avant à lieu la grande quête, celle de leur

LES BÂTARDS DANS L'HARMONDE

Vivre alors que deux peuples se mélangent en vous n'est pas une mince affaire. D'une part les bâtards de saisons multiples sont l'enjeu des sempiternelles querelles qui agitent le monde des Saisonins à l'occasion. D'autre part, il leur faut souvent inventer un mode de vie complètement nouveau, qui corresponde à leur nature unique et originale.
Il y a donc deux réactions : soit les bâtards s'immergent dans des milieux sociaux très denses, s'entourent de gens, d'amis et d'ennemis comme s'ils voulaient tout expérimenter, tout goûter et choisir plus tard. Soit au contraire, la quête d'identité se fait par l'introspection et non au travers des autres, auquel cas on retrouve en général les bâtards comme ermites, perdus au fond des lieux les plus sauvages, les plus reculés et les plus déserts.
De toute façon, les bâtards ont en retour cette chance immense de posséder deux cultures, deux identités qui, si elles doivent parvenir à se mêler, n'en sont pas moins une source de richesses deux fois plus grande que celle d'un individu qui n'en a qu'une.

SESTERCIEN, LE DEMI-GÉANT COLÉRIQUE

Né dans la République mercenaire de l'amour improbable d'une géante pour un ogre, Sestercien est vieux combattant dont la silhouette immense est à la fois un gage de sang répandu et considéré comme un présage de victoire lorsqu'elle apparaît sur les champs de bataille. Il est aujourd'hui au sommet de sa forme. Sestercien a depuis longtemps résolu l'énigme de ce qu'il est. Mercenaire, travaillant pour l'argent et pour ses trois femmes, trois ogresses qui ne devraient même pas accepter de cohabiter ensembles et qui pourtant partagent ses nuits, il est toujours curieux de savoir comment les autres se considèrent et possède, sous ses dehors de soudard jouisseur, une profonde culture philosophique qu'il a acquise au cours de longues errances.

Note : Ce personnage a été créé avec le maximum dans toutes les caractéristiques afin de donner une idée de ce qui peut être possible. Comme sa TAI est de +2, plus prés du géant que de l'ogre, ses caractéristiques ont été arrondie en faveur du géant – au plus haut lorsque c'était l'ogre les plus faibles des deux, au plus bas dans le cas contraire. Sestercien n'a pas accès au pouvoir de Béliade parce qu'il n'est pas assez grand et assez lourd pour l'avoir. Mais tout cela n'est qu'un exemple...

Royaume : République Mercenaire
Peuple : ogre et géant
Âge : 55 ans
Taille : 3 m 25 (TAI 2)
Poids : 460 kg
MV : 6

Caractéristiques
Flamme : 0/0

CORPS : 0/0
Bonus de Corps : 0
AGIlité : 6
FORce : 15
PERception : 10
RÉSistance : 15

ESPRIT : 0/0
Bonus d'Esprit : 0
INTelligence : 6
VOLonté : 10

ÂME : 0/0 (Âme/Âme noire)
Bonus d'Âme : 0
CHArisme : 9
CRÉativité : 10

Caractéristiques secondaires
ART : 9
MÊL : 9
EMP : -
TIR : 8
PdV : 130
SBG : 43
SBC : 65
MD : +21

Points d'Héroïsme : 0
Pouvoirs de la Flamme : aucun

Pouvoirs de Saisonins
Empathie naturelle
Embrasie

Ténèbre : 5
Perfidie : 0
Pouvoirs corrompus
Aucun

Compétences :
Épreuve : Arme : hache géante 8, Arme : Pavois 8, Arme : arc long 7, Athlétisme 7, Esquive 7, Premiers soins 5, Survie 3, Vigilance 6.
Maraude : Camouflage 5, Chasse 3, Discrétion 5, Jeu 6.
Société : Baratin 4, Diplomatie 7, Éloquence 3, Étiquette : militaire 5, Intendance 1, Négoce 1, Us et coutumes : Communes Princières 4, Us et coutumes : République Mercenaire 6.
Savoir : Alphabet : Septentrien 4, Alphabet : Armgarde 3, Alphabet : Moden'Hen 5, Chirurgie 5, Histoire et légendes (spé : batailles) 5, Langue : Mercerin 6, Langue : Urguemand 3, Langue : langue sacrée 1, Langue : Princéen 3, Langue : Argot boucanier 4, Saisons : été 5, Stratégie 3, Occulte : Harmonie 2.
Avantages, Bienfaits
Bâtard (10)
Défauts, peines
aucun

Combat
Initiative : 16, hache géante 18, pavois 12, arc long 20
Attaque au contact : hache géante 17, Pavois 16
Attaque à distance : arc long 15
Défense au contact :
Esquive : 5
Parade : hache géante 16, pavois 22
Défense à distance : 2

Armure
Écaille partielle malus –8, prot 11

Citation typique : « Moi je sais qui je suis, mais toi. Qui es-tu ? Non, pardonne-moi ami, je me suis mal exprimé : qui crois-tu être ? »



Armes	Init.	Att.	Déf.	Dom	TAI	Portée
Hache géante	+2	0	-1	29 (T)	+2	-
Pavois	-4	-1	-5	+23(C)	+1	-
Arc long	+4	0	-	+8 (P)	+1	150 m

identité. Si l'Harmonde peut leur en fournir les futurs composants, eux seuls peuvent les assembler. Dans cette exploration intérieure, même leurs parents ne peuvent leur être d'aucun secours. Les bâtards sont donc souvent des insatisfaits, des quêteurs en recherche d'une qualité mystérieuse qu'ils ont du mal à définir et qui n'est autre que leur être. Si la chose peut paraître banale à un philosophe, il n'en demeure pas moins que, par essence, les bâtards doivent la poser et la résoudre... Alors que les plus grands penseurs de l'Harmonde n'ont pas toujours réussi dans cette entreprise.
De ce fait, les jeunes bâtards sont souvent des êtres à la fois curieux, jamais satisfaits, excessifs dans leurs tentatives et leurs essais, assoiffés de vivre toutes choses, d'expérimenter toutes les facettes. Cela peut prendre l'appétit de jouisseurs insatiables tout aussi bien que celle d'un détachement scientifique digne d'un entomologiste ou encore d'une curiosité aigrie pleine de haine face aux questions que les autres ne se posent pas, dont ils ne se soucient même pas et auxquelles ils refusent de répondre.

Le Drame

Que dire de la vie de ces bâtards ? Le terme lui-même démontre que même dans les contrés les plus ouvertes, un courant indéniable de jalousie les entoure.
Dans certains royaumes, la Province Liturgique, par exemple, ils sont mis à mort comme des animaux, tandis qu'ailleurs, entre autre la République Mercenaire, on les accueille à bras ouvert.
Et puis il y a aussi ceux qui abandonnent, ceux qui échouent à supporter leur condition. Ceux-là sont des proies faciles, sur lesquelles Noxe et le Maître du Semblant lorgnent avec gourmandise, car ils sont faciles à enrôler dans les rangs des sinistres armées qui cognent à nos portes. Ceux-là sont ravis de trouver un moule qui les transforme, qui gomme leurs particularités de métissage au profit d'autres qui, pour horrifiantes qu'elles soient, sont partagées et nettement définies : Démon ou monstre au service du Masque, lorsqu'enfin on touche le fond, sa propre nature ne fait plus de doute.



Dratyriades

Apparence

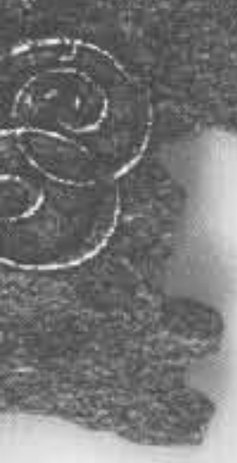
La dratyriade est toujours une femme, à la peau laiteuse teintée de légers reflets verts. Sa chevelure est constituée d'un feuillage verdoyant, quelque fois d'herbes légères.
Par ailleurs, elle possède une constitution hors normes, bien supérieure à celle de son géniteur qui est pourtant d'une résistance à toute épreuve. Les drogues les plus puissantes, les expériences les plus difficiles, le temps lui-même passe sur ces créatures sans laisser de trace. Au bout des 60 à 70 ans que peut espérer vivre une dratyriade, on croyait toujours avoir devant soi une femme d'âge mûre certes, mais certainement pas une vieillarde. En dehors de ces particularités et d'une beauté époustouflante, la dratyriade est sinon tout à fait à la ressemblance d'un mortel.

Origine

La dratyriade naît d'un caprice incompréhensible de la nature, qui permet en quelques rares exceptions à un satyre d'obtenir un enfant d'une Dryade. Les seules théories qui justifient de ce phénomène incompréhensible relèvent de la bâtardise. Il semblerait que les satyres puissent, dans certaines situations extraordinaires, passer outre leur mode de reproduction ordinaire pour donner naissance à des rejetons avec celles des créatures qui sont le plus en rapport avec la nature. Le cas le plus courant, à la fois en raisons de la profonde connexion de la dryade avec son environnement et parce que leur beauté légendaire en fait des proies idéales, est donc celui de la dratyriade, une jeune créature à la fois belle comme sa mère et dotée d'une sensualité que ne renierait pas son père.
Pour que le phénomène se produise, et c'est la raison du rapprochement avec les règles de la bâtardise, il faut que le satyre soit sincèrement et définitivement épris de la dryade. Cela implique entre autres qu'il renonce à avoir de descendants avec tout autre que l'élue de son cœur, soit parce qu'il ne souhaite pas en avoir, soit parce qu'il est sincèrement persuadé que sa passion transcendera les limitations de son peuple. Lorsque ces deux conditions sont réunies, l'heureux événement peut avoir lieu.

Habitat

La dratyriade est un paradoxe vivant qui s'explique de deux manières : la convoitise qu'elle attire et



LA DRATYRIADE

Suhustilla est une jeune voleuse d'Abbadrah qui s'est spécialisée dans le vol d'objets de luxe. Elle a notamment défrayé la chronique en vidant plusieurs entrepôts de tapis, en faisant disparaître tous les stocks d'une fabrique de coussins de soie et en volant un millier de bougies aromatisées dans les environs. Depuis, elle a appris à gérer plus raisonnablement ses besoins et à prendre ce qui pouvait être revendu à bon prix. Suhustilla ne travaille pour personne : elle se contente de monter des cambriolages et d'en revendre le fruit.
Officiellement, elle prétend être une jeune douairière venue d'une ville lointaine. Jusqu'à présent, personne n'a percé à jour sa véritable nature. De toute façon, son véritable logis, où elle organise toutes sortes de fêtes dont la réputation va grandissante, est soigneusement dissimulé au plus profond du réseau d'égouts de la ville... Alors que tous ses amis pensent aller dans une résidence secondaire secrète par un tunnel, ils s'enfoncent en fait par un réseau désaffecté sous leurs propres demeures.

Royaume : Communes Princières
Âge : 27 ans
Taille : 1 m 65 (TAI 0)
Poids : 48 kg
MV : 3

Caractéristiques
Flamme : 0/0

CORPS : 0/0
Bonus de Corps : 0
AGIlité : 11
FORce : 6
PERception : 7
RÉSistance : 14

ESPRIT : 0/0
Bonus d'Esprit : 0
INTelligence : 6
VOLonté : 8

ÂME : 0/0
Bonus d'Âme : 0
CHArisme : 13
CRÉativité : 6

Caractéristiques secondaires
ART : -
MÊL : 9
EMP : -
TIR : 9
PdV : 72

SBG : 26
SBC : 36
MD : 0

Points d'Héroïsme : 0
Pouvoirs de la Flamme : aucun

Pouvoirs de Saisonins : aucun

Ténèbre : 1 **Perfidie : 5**

Pouvoirs corrompus : aucun

Compétences :
Épreuve : Arme : dague 5, Arme : arbalète 7, Athlétisme 6, Esquive 6, Escalade (spé : bâtiments) 8, Vigilance 8.
Maraude : Acrobatie 6, Camouflage 7, Chasse 3, Déguisement 7, Discrétion 8, Fouille 5, Poison 4, Serrurerie (spé : crochetage) 7.
Société : Baratin 6, Étiquette : la pègre 4, Négoce 5, Peinture 2, Poésie 3, Sculpture 2, Us et coutumes : Communes Princières 6.
Savoir : Alphabet ? 7, Géographie (spé : réseau d'egouts local) 8, Herboristerie 5, Langue : Princéen 6, Lois 4, Saisons : printemps 5.
Occulte : Harmonie 3.

Avantages, Bienfaits
Abris secret.
Défauts, Peines : aucun

Combat
Initiative : 18, dague, arbalète 23
Attaque au contact : dague
Attaque à distance : arbalète de poing
Défense au contact :
Esquive : 17
Parade : dague
Défense à distance : 8

Armes	Init.	Att.	Déf.	Dom	TAI	Portée
Dague						
Arbalète						

Armure
Armure de cuir
Veste seule : malus x, prot. x

Citation typique : « Vous viendrez ce soir, n'est-ce pas ? Nous organisons une soirée très... spéciale... » (clin d'œil aguicheur et sourire entendu) « Je compte sur vous ! »

sa nature métissée qui associe une sensualité effrénée et une timidité terrible.
Pour résoudre ce paradoxe elle vit donc en bordure des communautés humaines ou saisoninnes, tout en se cachant de leurs membres. Elle tente de se loger aussi luxueusement que possible, n'hésitant pas à recourir à des artifices illégaux ou amoraux pour se faire et installe son habitation dans un endroit aussi secret et retiré que possible. Elle y invite plus souvent qu'à son tour des amants en nombre, mais essaye par tous les moyens qu'ils ne sachent pas où ils ont été. Bref, une vie bien compliquée.
La préférence des dratyriades va donc aux régions accidentées ou sauvages, de préférence en cours de colonisation, comme les forêts profondes partiellement défrichées, les montagnes recelant des gisements de minerais et ainsi de suite. Elles se ménagent des refuges dans des endroits difficiles d'accès, soit parce qu'ils sont soigneusement dissimulés, soit parce qu'ils sont inaccessibles en dehors de quelques passages à connaître.
Pour la dratyriade, le confort est plus qu'une exigence, un mode de vie. Elle cherche donc une zone qui lui permette à la fois d'accéder à certaines facilités offertes par la civilisation tout en garantissant sa tranquillité. C'est une condition indispensable pour attirer chez elle les mâles qu'elle convoite frénétiquement.
Au final, cette curieuse créature passe énormément de temps à se chercher un refuge, au point que l'on estime que le quart de sa vie est consacrée à cette recherche, après quoi elle s'occupe comme savent le faire toutes les dratyriades : en organisant une frénésie de fêtes, d'orgies et de bacchanales...

Les Mœurs

La dratyriade est une jouisseuse en quête du plaisir. Que ce soit les arts de la table, le confort matériel ou les performances sexuelles, toute sa vie tourne autour de ce principe. On peut donc considérer que ces êtres ont trois activités majeures.
La première consiste à se protéger. Les mortels disposent de réseaux spécialisés où circulent légendes, récits et rumeurs concernant ces rarissimes créatures, mais surtout qui offrent, dans certains marchés aux esclaves ou certains harems keshites, des prix dignes de la rançon d'un roi pour en obtenir. Les chasseurs de légendes qui traquent les merveilles ou les excellences sont toujours à l'affût d'histoires, d'indices, qui puissent les mener à la richesse. Car une fois la merveilleuse courtisane capturée, leur subsistance est assurée. Dès que ce genre d'individu est sur sa trace, elle doit donc fuir et s'installer ailleurs, dans un endroit qui échappera à sa curiosité.
Le second centre d'intérêt de la dratyriade concerne la mise en place d'un discret réseau d'approvisionnement et son installation dans un cadre susceptible de la satisfaire et de satisfaire ses invités. C'est le point le plus difficile. Il s'agit de se ménager à la fois le luxe, un revenu régulier et des connaissances qui soient à la fois intéressées parce que leur propose la maîtresse courtisane et de garder son secret. Pour le commun des mortels, heureusement, obtenir les faveurs d'une dratyriade s'apparente à un rêve éveillé dont on ne voudrait surtout pas se réveiller, par exemple en en révélant l'existence. Reste le problème de l'argent. Pour satisfaire son goût de luxe et ses fantaisies souvent très coûteuses tout en préservant sa sécurité, la dratyriade se tourne trop souvent vers le crime organisé, se faisant proxénète discret, voleuse d'articles de luxe... Voire pire.
Enfin, reste le dernier problème : assurer un renouvellement constant de ses distractions, de ses amis, de ses amants et, d'une manière plus générale, ne jamais permettre que ses sens ne soient pas étourdis de sensations. C'est un équilibre délicat qui doit s'instaurer, à la fois entre le réseau de connaisseurs et de connaissances qui profitent de la compagnie de la dratyriade et la sécurité de sa petite vie, mais aussi entre les périodes qu'elle doit inévitablement consacrer à « travailler » et celles où elle ne fera que jouir de la vie.

Le Drame

Derrière le plaisir que peut procurer la compagnie de semblables créatures se cache en fait un redoutable danger. En effet, afin de ne pas permettre qu'on les retrouve, elles sont parfois capables de commettre des excès regrettables. Si les hommes sont toujours fascinés par leur perfection, les femmes savent trop bien que rien ne peut arrêter une dratyriade, ni morale, ni remords. Un couple brisé, une famille détruite, une fillette finissant entre les mains de recruteurs pour un harem sont monnaie courante.
Il y a aussi les chasseurs. Trop souvent, lorsque l'un d'entre eux commence à remonter sa trace, la courtisane organise une dernière soirée dont elle seule sortira vivante afin de cacher ses goûts et ses inclinaisons, de sorte que le chasseur ne puisse prévoir son prochain mouvement.
Enfin, et c'est sans doute ce qui donne la plus mauvaise réputation à la dratyriade, il y a un moment où sa frénésie de plaisir épuise toutes les possibilités raisonnables. Notamment vers la fin de

sa vie, elle finit souvent entre les griffes du Masque ou de l'Ombre qui n'ont guère de mal à la séduire en promettant de nouvelles expériences. Mais plus simplement, lorsque toutes les formes de plaisirs ordinaires ont été testées, restent les choses plus étranges, depuis les drogues des Terres Veuves jusqu'aux pratiques les plus déviantes. Lorsque commence le cycle des expérimentations étranges, les mortels qui suivent la route de leur déesse du plaisir sont toujours perdants et finissent plus souvent qu'à leur tour transformés en épaves humaines méconnaissables ou en courtisans dépravés assoiffés de drogues, de sang et d'ignominie.



Les Flammars

Est-il besoin de décrire plus avant ce que les mortels savent inventer de bizarreries, d'inventions qu'on ne croirait pouvoir sortir de l'esprits d'une créature vivante et qui pourtant vinrent à l'esprit de l'un d'entre nous, hommes ou saisonins ?
Voici un exemple de ce que peut créer la folie des hommes. Mais il existe bien d'autres exemples, y compris chez les Saisonins.

La société des Flammars

Le secret de l'inspiration n'en a jamais été vraiment un. Seul l'oubli miséricordieux a permis que les Inspirés échappent à la curiosité de tout un chacun. Même l'Organisation du Conseil des Décans, pourtant très discrète, peut être dévoilée par un esprit perspicace. La société des Flammars a percé ces secrets et compris que l'influence de l'homme sur la distribution des Flammes serait toujours marginale, puisque l'humanité ne dispose même pas d'un représentant au sein du Conseil.
Née de la jalousie et de l'envie dévorante de partager l'inspiration, la société des Flammars s'est donc mise en place, discrètement, afin de « rectifier » cette injustice. Capable du meilleure comme du pire, elle a petit à petit établi une influence qui, pour marginale qu'elle soit, mobilise tout de même quelques-uns des plus fins esprits de l'Harmonde, en tout cas parmi les hommes.
Chaque cellule de cette société s'organise de son côté en développant une spécialité en rapport avec la Flamme. Ce peut tout aussi bien être un rassemblement de trappeurs qui se chargent de suivre un membre du Conseil des Décans qu'une poignée de Mages expérimentant un nouveau procédé destiné à neutraliser, accentuer ou voler la Flamme.
Au milieu de ce chaos apparent, une poignée de penseurs, de philosophes et d'hommes de pouvoirs se charge de centraliser les informations puis de les redistribuer suivant leurs desseins. Du fait de l'extrême compartimentation de la société, peu de membres savent qu'il existe en fait plus d'une centaine de cellules réparties à travers tout l'Harmonde. La majorité d'entre eux croit avoir défriché un nouveau champ de compétences et avoir été rejoints par un ou deux autres groupes effectuant des recherches similaires.

Trouver un Flammar

Les Flammars se cachent. Ils sont conscients que si les Saisonins venaient à apprendre l'existence de leur société, ils seraient impitoyablement traqués et mis à mort. Ce sentiment d'insécurité est d'autant plus accentué par la croyance en ce que leur Organisation est encore neuve et peu nombreuse... Alors qu'elle existe depuis plus d'un millénaire et regroupe un millier de personnes au bas mot, dont l'influence pourrait sans doute permettre de déstabiliser n'importe quel royaume.
Au final, on trouve des Flammars dans les endroits les plus secrets et les plus reculés, là où seul l'homme peut s'aventurer. Il y a ainsi une petite cellule d'intrigantes au sein du Couvent des Sœurs de La Bonté, à Neuvêne. On en trouve aussi au

sein des eunuques du harem impérial, et dans une faction conservatrice des barons urguemands. Plusieurs groupes de recherches sont dissimulés sous le couvert d'assemblées chamanistes recluses dans les profondeurs des Marches Modéhennes. À l'inverse, les Flammars sont rares dans les royaumes où les Saisonins sont bien implantés, comme dans les Terres Veuves, en République Mercenaire.

Les activités de la société

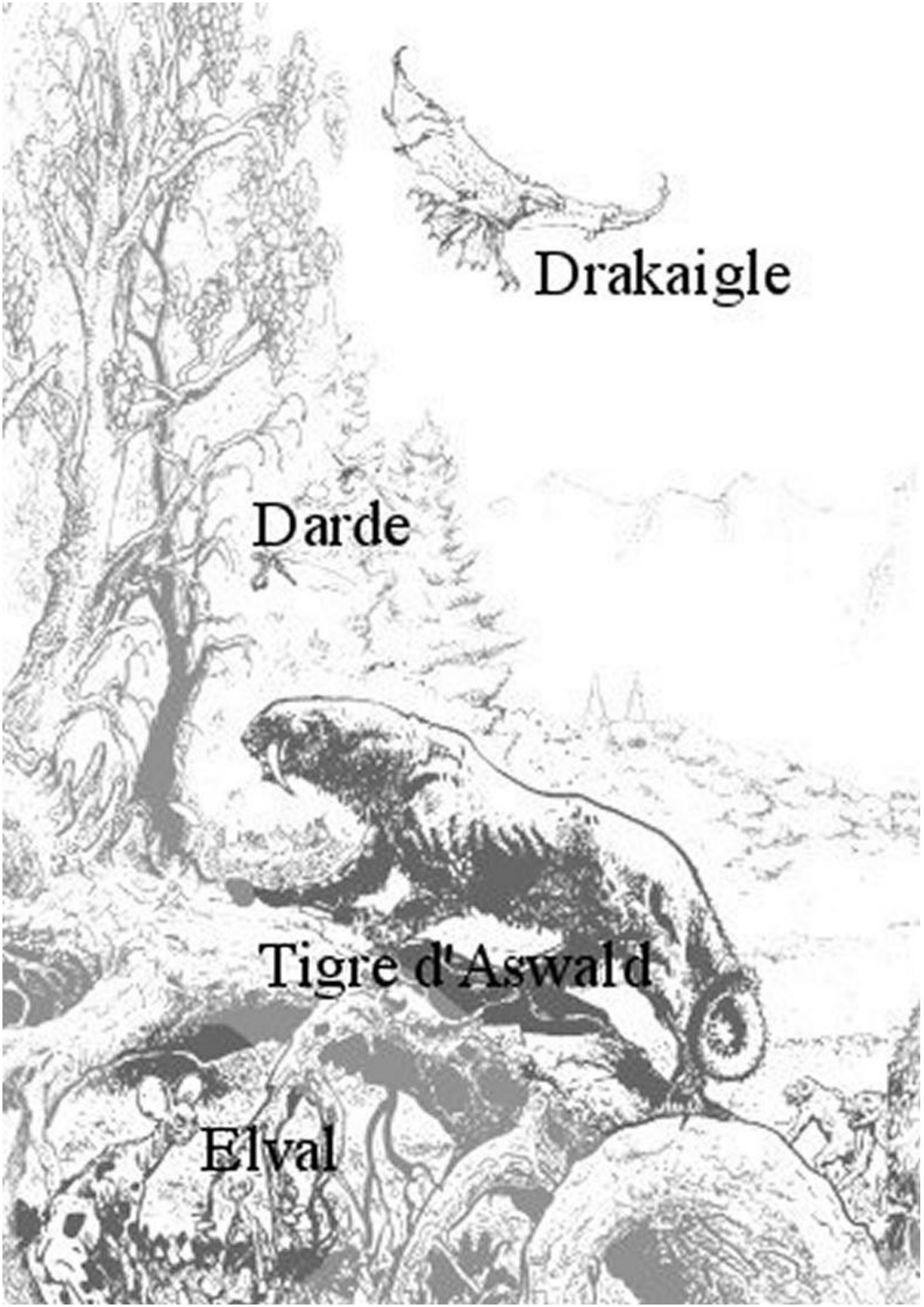
En premier lieu vient la recherche. Il s'agit de percer les secrets de la Flamme et surtout de la manière dont elle est recueillie et transmise par les Saisonins. Il a été démontré depuis plus de cinq cents ans que la capacité de les attraper et de les manipuler venait de Janus lui-même et seariit donc toujours inaccessibles. En revanche, il est apparu que certaines créatures pouvaient les détruire, voire les voler et que les Arts magiques notamment, permettaient de la retirer du corps qu'elle habite pour la stocker. Pour l'instant, le dernier écueil consiste à l'implanter dans un corps. C'est le sujet de recherches par excellence de toutes les instances occultes des Flammars. Les résultats obtenus ont toujours été décevants jusqu'à présent. Il existe bien des méthodes magiques pour arracher puis implanter la Flamme, mais les Flammars qui les ont expérimentées n'ont jamais obtenu quoi que ce soit de probant, sinon des fous, des morts et des monstres.
En second lieu vient le renseignement. Le Conseil des Décans est, autant que possible sans être découvert, sous surveillance afin de savoir qui reçoit la précieuse Flamme, ce qu'il devient, où l'on peut le trouver, quelle est la proportion d'hommes qui la reçoivent, quels Saisonins sont choisis et pourquoi et ainsi de suite. Concernant le fonctionnement du Conseil des Décans et la cérémonie de don de la Flamme, les archives des Flammars sont en fait plus précises que celles des Saisonins eux-mêmes !
Enfin reste l'action. Pour nourrir les expérimentations, il faut à la fois des Flammes mais aussi des créatures du Masque, telles que les Moucheurs et leurs redoutables lanternes, des Drakoniens inspirés par le Maître du Semblant et ainsi de suite. Cette branche est la plus dangereuse mais surtout la plus dirigée. Par nécessité, elle en sait plus sur la société et est donc sous surveillance constante de ses dirigeants.

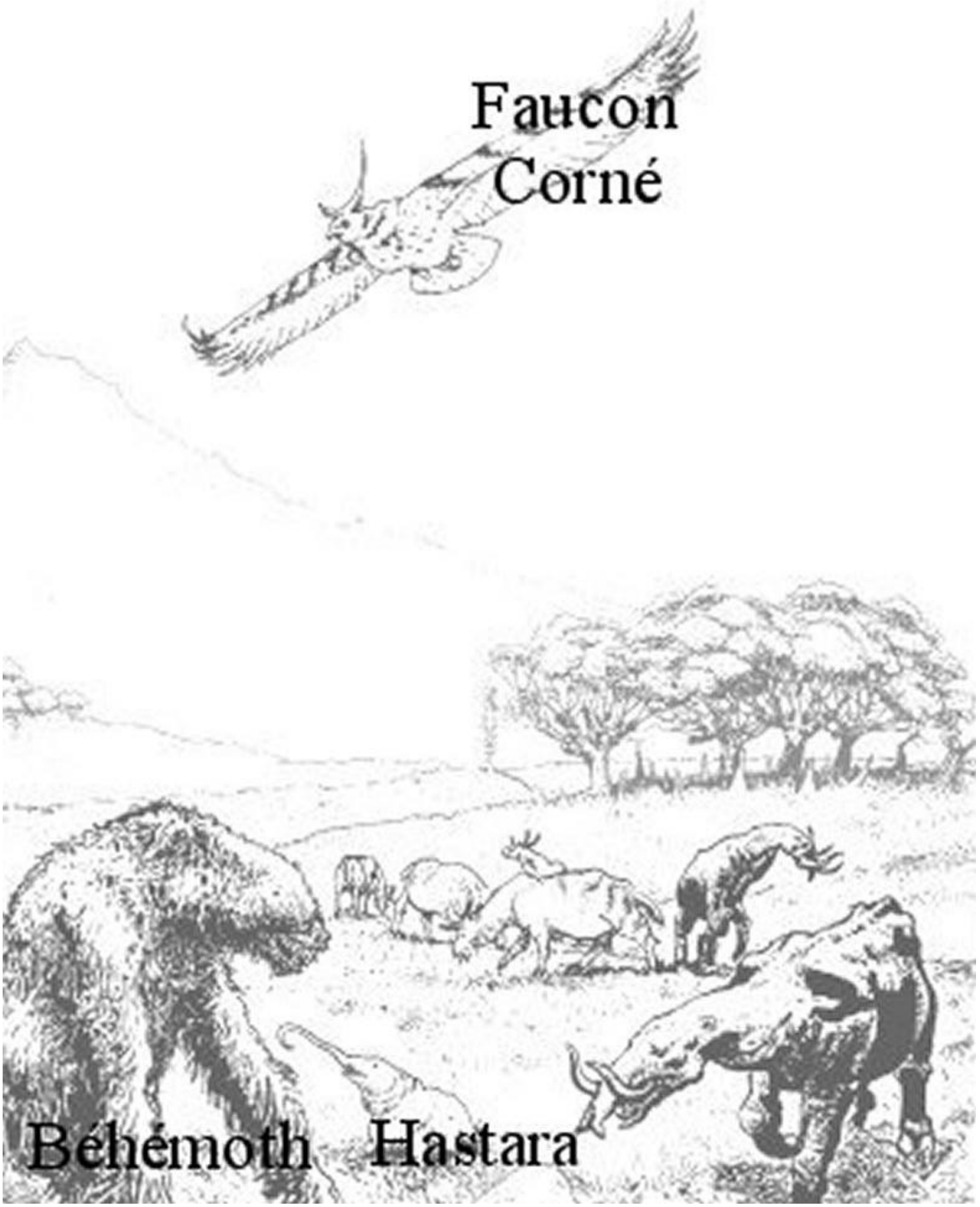
L'IRONIE DU SORT

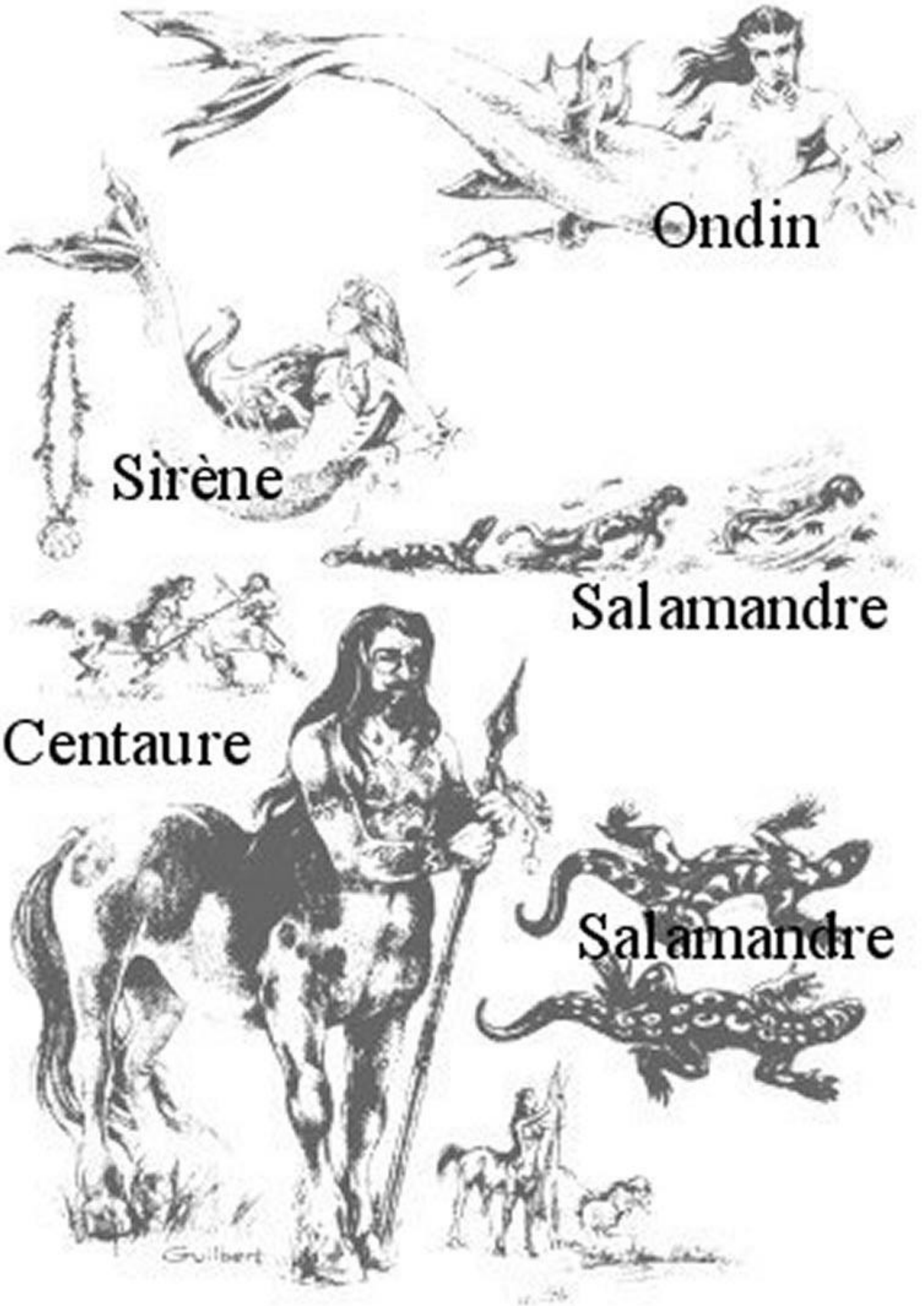
Alors que les Flammars sont peut-être parmi les plus grands ennemis des Inspirés, ils sont aussi leur plus sûre chance de salut lorsque la corruption a gangrené leur Flamme. En effet, la lutte contre les effets de la Perfidie sur la Flamme est un sujet d'étude qui passionne les Flammars dans la mesure où, s'ils trouvaient un moyen magique de soigner, cette corruption leur permettrait de s'allier au Masque pour obtenir des Flammes puis de se guérir afin de ne plus être son pantin.
Faute de parvenir à éliminer la Perfidie, les Flammars ont finalement développé toutes sortes de procédés destinés à contrer temporairement son influence et à développer la Flamme afin de nier l'influence du Masque. Lorsque l'Inspiré devient un Damné, sa plus grande chance de revenir du bon côté est donc de rencontrer une cellule de Flammars...

Le Drame

La Société des Flammars a en fait réussi, mais ses dirigeants ne souhaitent pas le diffuser, notamment parce que la solution est fort peu satisfaisante. Le Masque peut voler les Flammes et peut les implanter de force dans un être qui n'en disposait pas. Le prix à payer pour cela est malheureusement excessivement élevé.
D'un côté les philosophes de la Société se refusent à toute compromission avec le Maître du Semblant, de l'autre les élites assoiffées de pouvoir se refusent à le partager avec lui. Aussi extraordinaire que cela puisse paraître, le Masque a trouvé en face de lui des Ternes suffisamment égoïstes, égocentriques et volontaires pour lui résister sur son propre terrain, tout simplement parce qu'ils disposent déjà de ce qu'ils proposent en général à ses recrues : le pouvoir, la connaissance.
De plus, du fait des buts mêmes de la société, ses membres savent trop ce qu'il en est des manipulations du Masque pour s'y soumettre, ce qui lui complique singulièrement la tâche.
Enfin, le Masque réserve les rares Flammes qu'il parvient à capturer pour ses serviteurs les plus fidèles, de sorte que même ceux qui acceptent d'en payer le prix sont souvent finalement floués.
Au final et bien que la tentation soit grande, les défections sont rares au sein des Flammars.


Drakaigle
Darde
Tigre d'Aswald
Elval


Faucon
Corné
Béhémoth
Hastara


Ondin
Sirène
Salamandre
Centaure
Salamandre

Harpie



Nymphe







Dryade

Troll



Wyvern



Titan



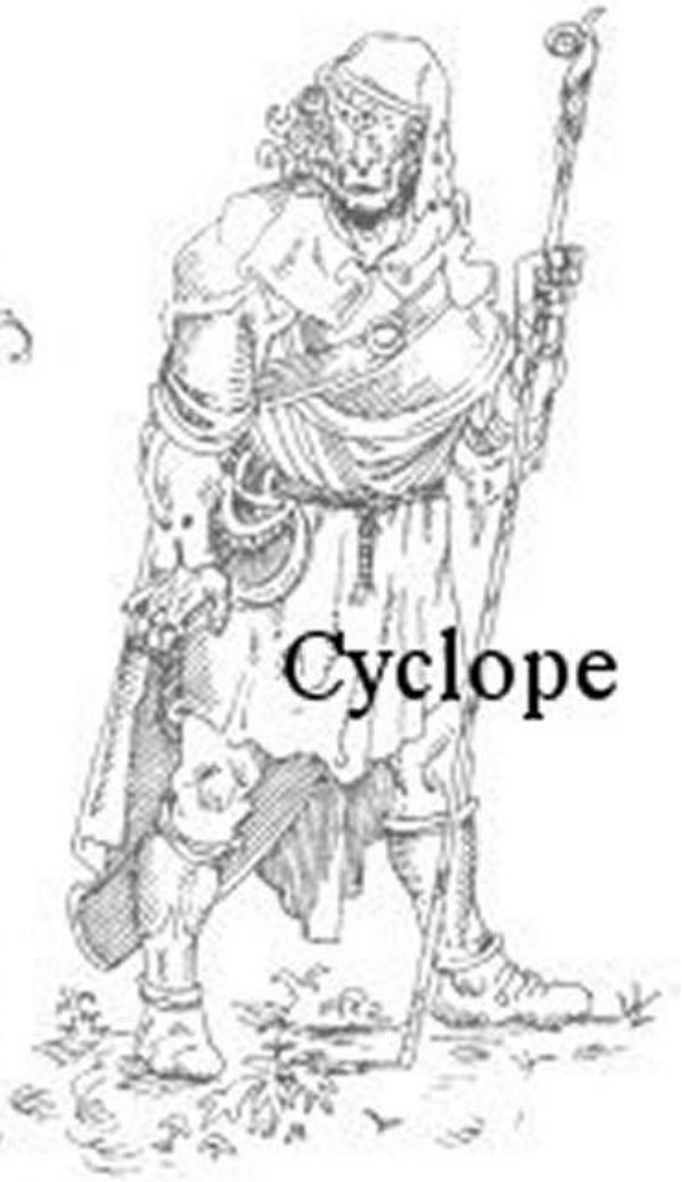
Tarrasque



Phenix



Hydre



Cyclope



Dragon


Opalin
de la
Romance
Liche
Dratyriade
Bête aveugle
Glacevers
Cauchemar
Scarabés flêches


Bête à vent
Jolis tueurs
Oiseau cache soleil
Forgeron du Pestemétal
Chauve souris à pendu
Tisseur de cauchemars
Entraillé
Larme

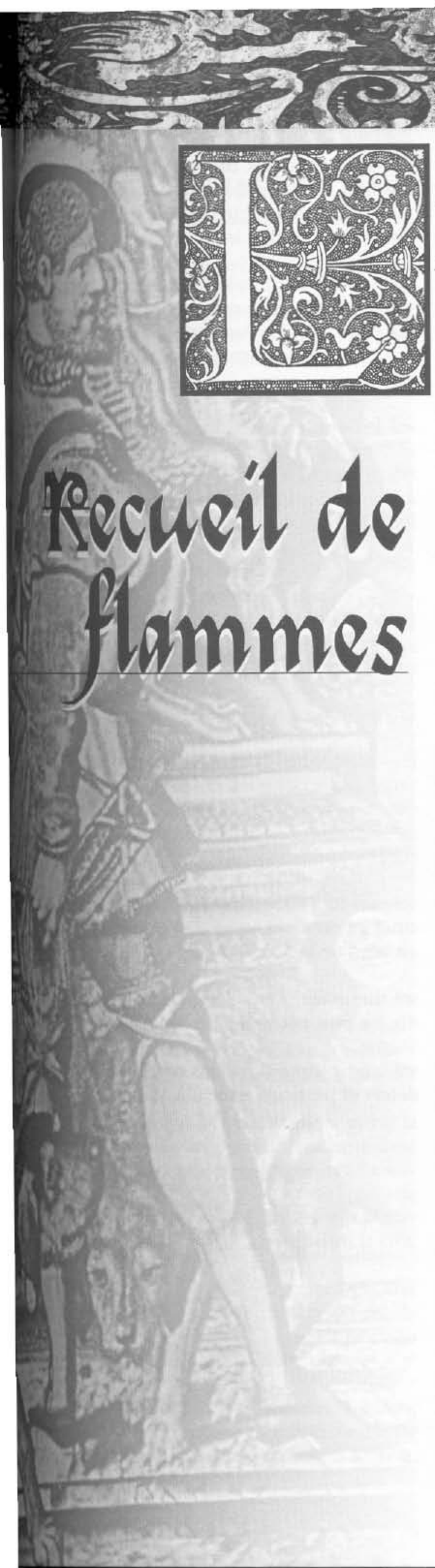
Scénario

Éminence,

ce scénario a pour décor le désert Keshite. Il se déroule en partie dans la cité côtière de Mésirah et met en scène le Génie Soleïdin et son sérail qui ont été décrits dans le supplément les Cahiers Gris. Il n'est pas nécessaire d'avoir compulsé ce Compedium pour mettre en scène cette intrigue ; les informations essentielles vous seront rappelées. Il vous sera également facile (et conseillé) de transposer l'intrigue en tout autre lieu de l'Harmonde qui s'adapterait mieux à vos Drames.

Connais-tu l'histoire de Xan le chasseur ? Non ? La voici.

Xan était un jeune chasseur keshite à l'adresse extraordinaire. Son arc semblait une extension de son bras. Ses flèches ne manquaient jamais leur cible, portées par la pensée même du prodigieux Xan, droit au but. Le jeune homme aimait parcourir seul les dunes et les rochers.
Un jour, alors qu'il était à l'affût, deux magnifiques créatures prirent leur envol sous ses yeux. Tu ne vas pas me croire : deux majestueux oiseaux au plumage de feu. La beauté du spectacle était à couper le souffle. Mais le démon de la chasse, profondément ancré dans le cœur de Xan, l'aveugla. Tel la foudre, un trait partit et frappa une des deux merveilles en plein poitrail. En une gerbe d'étincelle, l'oiseau s'abattit. Ivre de puissance, Xan se précipita pour cueillir sa proie. À la place de l'oiseau, il découvrit une braise scintillante qui se mit à croître. Frappé de stupeur, Xan vit un nouveau phénix se former. Une voix s'adressa alors à lui à l'intérieur même de sa tête : « Aveugle à la beauté tu fus, aveugle à jamais tu seras ». Un ruban de feu jaillit des serres de l'oiseau vers les yeux de Xan qui se pailletèrent de flammes. Il rentra chez lui et jamais ses nombreuses larmes ne purent éteindre le foyer sous ses paupières. Il ne put plus chasser et devint Xan l'Aveugle ou Xan aux Yeux d'Or.
Ne provoque pas la fureur de phénix ou il t'en cuira.



Recueil de flammes

Première épître

Rencontre dans le désert

L'air est brûlant. Sa danse mêle l'azur du ciel à l'or du sable. De tous côtés, l'horizon semble se jouer du voyageur. Rien ne vient briser l'immensité du désert keshite.

Mais là, un marcheur se dirige vers nous. Il n'est d'abord qu'un point noir dans une mer brillante, puis une silhouette trouble. Enfin nous distinguons un homme enturbanné, forme sombre se détachant sur le ciel éblouissant. Nous ne pouvons voir son visage, mais sa voix nous apaise.

« Mes frères, je me nomme Soleïdin et j'ai parcouru ce désert pendant des siècles. Comme vous, j'ai porté une Flamme dans mon cœur. Je la porte encore et elle brûle plus que jamais. Longtemps j'ai combattu l'ennemi, jusqu'à ce que je trouve le chemin de la

LES PHÉNIX

Les phénix sont apparus dans le sillage d'Orphèle et de Nuence lors de la Quête de l'Ultime Perfection. Magnifiques oiseaux multicolores, ils claironnèrent la gloire de leurs mères et de leurs sœurs, ainsi que la beauté de leur création.

Lors de la Guerre des Éternels, les phénix prirent part au piège que les muses tendirent à Diurne. Ils se sacrifièrent pour neutraliser les Lueurs qui défendaient l'Éternel alors que les Muses fondaient sur lui pour lui dérober sa lumière. Les phénix moururent dans la bataille, mais devaient renaître au temps de la Flamboyance, sous la forme d'oiseaux de feu.

Mi-Excellence, mi-Lueur, les nouveaux phénix étaient prédestinés pour l'Inspiration. Ils auraient pu être les phares de la Flamboyance, mais leur sacrifice conservait un prix : chaque année, ils devaient se consumer aux premiers jours de l'été. Les cendres dispersées lors de l'automne se retrouvaient pour qu'un nouvel oiseau écarlate renaisse à l'hiver suivant. Lors de ce cycle maudit, les phénix perdaient leur mémoire et ne pouvaient faire croître leur Inspiration, si bien qu'aucun ne parvint jamais au statut de Génie. En revanche, leur ineffable beauté inspira de nombreux poètes, hérauts et troubadours de l'époque flamboyante. Lorsque la Dame de l'Automne étendit son voile sur l'Harmonde, les phénix n'étaient que cendres. À leur réveil, ils constatèrent que l'Harmonde avait connu son crépuscule. Certains en devinrent fous et errent encore de part l'Harmonde, continuant leur cycle et portant leur Flamme solitaire. D'autres comprirent leur situation et se joignirent aux Tableaux-mondes de la Dame de l'Été. Ils y mènent depuis une existence éternelle autant qu'immatérielle. Le temps y est figé en un été permanent et les phénix y resplendissent de mille feux.

Flamboyance. J'ai alors cessé le combat, pour me consacrer à l'étude et à la quête d'une arme ultime pour le combattre. J'ai observé ces mignons et ces créatures, autant que vos semblables et vos pères. Et j'ai vu nombre de nos frères succomber aux artifices de notre ennemi. J'ai souffert en sentant l'agonie de leurs Flammes et j'ai pleuré leur extinction. J'ai vu nos rangs diminuer devant les armées de l'ennemi qui grossissent chaque jour. Alors, j'ai cherché d'autres flammes sur la Terre, et je les ai trouvées. Et aujourd'hui, j'ai besoin de vous pour les recueillir, les entretenir et les raviver. Trouvez pour moi le lieu où les phénix viennent mourir. Allez à Mésirah, on dit qu'on peut y entendre tous les secrets du désert. Et souvenez-vous bien de Soleïdin car tel est mon nom et je vous y retrouverai... »

L'apparition s'évanouit...

Des motivations

Éminence, le prologue de ce scénario réside dans une rencontre fortuite entre vos Inspirés et un Génie du nom de Soleïdin, au beau milieu du désert keshite. La raison pour laquelle ils traversent le désert vous appartient. Si vous préférez, le Génie peut les rencontrer en tout autre lieu, voire aller les chercher en leur demeure.
Comme le Génie vient de nous le dire, il pense avoir découvert de nouvelles Flammes à la surface de l'Harmonde et a besoin de l'aide des Inspirés pour les recueillir et les apporter au Conseil des Décans. Les Inspirés, en tant qu'héritiers des Muses, ont donc tout intérêt à suivre l'invitation du Génie. Mais le comprendront-ils ? À vous, Éminence, d'orchestrer cette introduction pour que vos Inspirés soient motivés par cette quête sublime. Voici quelques idées qui pourront vous y aider :

- les Inspirés ont fait halte dans une oasis. Suite à une maladie qui décima les troupeaux, les habitants sont devenus des goules. Les appétissants Inspirés sont submergés lorsque survient le Génie. Son aura repousse les êtres ténébreux et guérit les blessures des Inspirés qui lui demandent naturellement comment le remercier...

- si les Inspirés ignorent tout des enjeux de l'Harmonde, le Génie peut leur révéler la menace du Masque, leur nature d'Inspirés et l'existence du Conseil des Décans. Il peut faire miroiter une rencontre avec ce dernier.

- si vos Inspirés connaissent déjà le Sérail de Soleïdin, par exemple s'ils ont vécu la Tragédie Ophidienne des Cahiers Gris, le seul nom de Soleïdin devrait éveiller leur curiosité.

- un ami des Inspirés (un mentor, leur propre Génie, un mystérieux Saisonin...) les a mis sur les traces de Soleïdin. Aux termes d'un voyage éprouvant vers les confins du désert, ils le rencontrent enfin...

- le Génie errant à longuement parcouru l'Harmonde. Il sait de nombreuses choses qu'il pourra utiliser pour convaincre les Inspirés de l'aider. S'ils ont une quête, il pourra les aider à l'accomplir en leur donnant un indice précieux...

- enfin, si vous vous sentez l'âme généreuse et s'ils n'ont jamais rencontré de Génie, vos Inspirés peuvent être touchés par l'aura de Soleïdin et gagner immédiatement un point d'Âme, d'Esprit ou de Corps.

En tout cas, Soleïdin, le Génie restera assez mystérieux sur la quête qu'il offre aux Inspirés. Il ne les connaît pas et compte les observer pour se forger une opinion. Il ne leur dit pas tout, au cas où ces derniers succomberaient à la corruption de l'ennemi. Les seuls indices qu'il leur fournit sont :

- un lieu : la petite ville côtière de Mésirah, situé à l'est de l'Empire de Keshe, dans le désert, au bord de la Mer Écarlate ;

- une quête : il leur demande d'y trouver des phénix, ou plus exactement le lieu où ils meurent ;

- son propre nom qui est célèbre de part le désert et particulièrement à Mésirah.



Fables citadines

Après quelques jours de marches épuisantes, les Inspirés entrent à Mésirah.
Les Inspirés devraient tâcher de se renseigner sur les deux indices dont ils disposent : Soleïdin et les phénix. Pour chaque indice, la difficulté d'un éventuel jet de INT+Intrigue est donnée à titre indicatif.

MÉSIRAH

[illegible] est décrite dans les Cahiers Gris, mais voici un résumé [illegible] de ses caractéristiques importantes pour ce scénario. [illegible] vous permettra de l'appréhender ou de la transposer en tout [illegible] lieu de l'Harmonde.

[illegible] Le pouvoir des guildes marchandes (sérails) est très impor[illegible] : leurs sièges occupent le quartier le plus luxueux de la ville. [illegible] conseil des cinq plus riches marchands préside au destin de [illegible].

[illegible] Au milieu du quartier dévoué au commerce (la casbah) se [illegible] un important marché (le souk) composé d'un dédale de [illegible] encombrées sur lesquelles s'ouvrent toutes sortes [illegible] échoppes.

[illegible] La ville possède un parc magnifique (les jardins suspendus) [illegible] bon se promener.

Soleïdin

« Et souvenez-vous bien de Soleïdin
car tel est mon nom »

Un des cinq sérails qui dirigent Mésirah porte le nom du Génie que les Inspirés ont rencontré dans le désert. Même s'ils ne se renseignent pas, ils surprendront sûrement une conversation où l'on parle du sérail de Soleïdin. Ils peuvent également glaner quelques informations un peu partout dans la ville.

(10) Le sérail est un des plus puissants de la ville. Il fait commerce de perles et de corail avec de nombreuses cités de l'Harmonde. Il tire son nom de son fondateur Soleïdin.

(18) Celui-ci a disparu un jour dans le désert, laissant derrière lui une affaire florissante. De nombreux maîtres se sont succédés à sa tête. Actuellement, la charge incombe à Ipsoum, un farfadet.

(25) Contrairement à ce que beaucoup croient Soleïdin n'était pas le fondateur du sérail, mais un étranger qui a gravit rapidement les échelons d'un sérail déjà existant.

Les Inspirés peuvent facilement trouver le bâtiment qui abrite l'organisation commerciale et aller frapper à sa porte (voir plus bas). Il est également possible qu'ils le connaissent déjà et y retrouvent de vieilles connaissances.

Des phénix ?

« Trouvez pour moi le lieu
où les phénix viennent mourir. »

Sur le sujet des phénix, les Inspirés pourront entendre toutes sortes de légendes et de rumeurs. En voici quelques-unes, dont celles qui sont indispensables à la suite du scénario. N'oubliez pas d'en inventer d'autres.

(20) Miranda al-Khalis, la célèbre chasseuse a vu des phénix et en vendrait des plumes pour des sommes exorbitantes. Sa boutique se trouve dans le souk.

(12) Les nuits de pleine lune, on peut admirer des phénix planant à ras de l'eau, sur le canal principal des jardins suspendus. Cette rumeur n'est pas fondée mais peut valoir aux Inspirés une nuit de veille au milieu des amours et des intrigues nocturnes des jardins luxuriants qui surplombent Mésirah.

(14) Un vieil homme raconte aux Inspirés la légende. Ils peuvent toujours chercher Xan pour découvrir qu'il est mort ; il y a plus de cent ans !

(16) Un prédicateur harangue régulièrement la foule à l'entrée ouest du souk. Il ne cesse de parler de phénix.

(22) Le prédicateur Costimus appartient à une société secrète : la Confrérie du Phénix.

(30) Les locaux de la confrérie se trouvent dans la casbah, sur la place des couteaux tirés.

Les deux pistes importantes pour le scénario sont la chasseresse Miranda al-Khalis et le prédicateur Costimus. La suite du scénario est peu linéaire, car vos Inspirés devront explorer ces deux pistes, et également se rendre au sérail de Soleïdin. Libre à vous, Éminence, de les orienter vers l'une plutôt que l'autre selon le ton que vous souhaitez donner à cette aventure.



Hymne à une chasseresse

Miranda al-Khalis est l'un des chasseurs les plus réputés du désert keshite. Elle l'a sillonné en tous sens, traquant les proies les plus difficiles pour le prestige et un commerce florissant. Elle s'est aussi aventurée au-delà du désert, dans la Marche modéhenne, les Monts Drakoniens et les profondes forêts urguemandes. On dit même qu'elle a chassé la wyvern sur l'île de Bokkor. Elle emploie d'autres chasseurs pour faire fructifier son commerce et ne s'intéresse plus qu'à des proies exceptionnelles, comme les phénix.
Miranda a aujourd'hui une quarantaine d'année. Des rides fines apparaissent sur sa peau hâlée par le soleil, et ses cheveux noirs commencent à se parsemer de quelques fils blancs. Son visage au calme olympien s'ouvre sur des yeux clairs et perçants que ses clients ont du mal à soutenir. La chasseresse impressionne par son regard et de nombreux hommes ont tenté de séduire cette femme belle, sereine et forte. Aucun n'aurait réussi, si on en croit les dires des cancaniers du souk.
À Mésirah, Miranda s'habille généralement de cuir ouvragé et aime à s'envelopper dans une cape et un turban vert sombre. Elle ne quitte jamais son long sabre à lame courbe. On la voit souvent avec un faucon corné sur l'épaule, oiseau rare et réputé indomptable s'il en est...
Ses caractéristiques correspondent à l'archétype Guide-Chasseuse (voir les archétypes en annexe), si ce n'est qu'elle n'est pas inspirée.

Son échoppe

Dans les ruelles encombrées du souk – gare aux excellents pickpockets – le voyageur peut trouver tout type de marchandises. Miranda al-Khalis y tient sa boutique entre l'armurerie de l'ogresse Izelda et la sellerie de luxe d'Ikould l'artisan. Lorsqu'elle est en ville – ce qui est le cas – elle passe le plus clair de son temps au souk à vendre ses marchandises et à se renseigner sur de nouvelles proies. Les Inspirés n'ont pas de mal à trouver son échoppe.
La première salle est couverte de peaux en tout genre : zèbre, léopard, tigre d'Aswald, louveau... Les plus belles sont exposées sur les murs, d'autres sont pliées sur des étagères ou étendues sur le sol. D'autres articles sont également exposés : plumes magnifiques, dents et griffes acérées, cranes cornus... Moussef, fidèle assistant d'al-Khalis tient généralement le commerce, même si la chasseresse n'est jamais bien loin. Les voleurs ont appris à redouter le vieil homme : son comptoir cache toujours un arc court qu'il manie avec adresse.
Une deuxième salle est dédiée aux animaux vivants. On y trouve essentiellement des animaux domestiques luxueux et exotiques, tels que léopards, oiseaux multicolores, serpents...
Des apprentis travaillent à l'échoppe. Ils nourrissent et soignent les bêtes, ils apportent les fourrures et les cuirs depuis la tannerie, ils les exposent aux clients, les replient et les rangent, etc.

Une autre rencontre

La première entrevue avec la chasseresse est assez froide. Tant que les Inspirés ne parlent pas de phénix, elle les traite en simples clients, et elle n'est pas un marchand affable. À la mention des phénix, elle dit aux Inspirés qu'elle vend des plumes de l'animal mythique, s'ils en ont les moyens... En dehors de cela, elle n'est pas encline à confier ses secrets. Oui, elle a vu des phénix, mais elle n'est pas près de dire où, et elle n'a besoin de personne

pour y monter une nouvelle expédition. Alors, ça vous intéresse ces plumes ?
La chasseresse paraît inébranlable et faute de mieux, les Inspirés devraient s'intéresser aux fameuses plumes. S'ils en demandent le prix, elle leur répond en caressant son faucon corné : « *je voudrais vous les montrer. Nous parlerons argent après si vous le voulez bien. Pouvons-nous convenir d'un rendez-vous ?* » Elle propose un crépuscule dans les Jardins Suspendus, mais s'accordera à tout autre lieu que préfèreraient les Inspirés.
Cette conversation ne tombe pas dans l'oreille d'un sourd. Un apprenti a nonchalamment écouté l'entrevue. Vous pouvez le mentionner discrètement - al-Khalis l'envoie chercher du thé pour ses clients - mais n'insistez pas dessus. al-Khalis, fort sûr d'elle, ne s'en méfie absolument pas. Elle devrait...

Remarque : si pour une quelconque raison, les Inspirés voulaient surveiller les faits et gestes de la chasseresse, elle s'en apercevrait probablement et les sèmerait dans le souk, en bonne chasseuse qu'elle est.

Un lapin de chasseuse

Les Inspirés attendent longtemps sur leur lieu de rendez-vous, mais la chasseresse ne se présente pas...
Le lendemain à la boutique, le vieux Moussef parait fort inquiet. La chasseresse n'est pas là et cela ne lui ressemble pas. Si les Inspirés s'ouvrent franchement à lui, il est disposé à ce qu'ils mènent une enquête commune. Il doit rester à l'échoppe mais accepte de leur indiquer la demeure de sa maîtresse dans la casbah, s'ils le tiennent au courant...

Chez Miranda - les Inspirés trouveront la porte ouverte -, on trouvera les indices suivants.
Le salon semble avoir été le témoin d'un combat. Dans un coin, la dépouille d'un tigre blanc gît, deux carreaux dans le corps et lacéré de plusieurs coups d'épée. Ses griffes ont arraché des lambeaux de vêtement noir, souillés de sang. Moussef pourra expliquer qu'il s'agit de Gikhan, le tigre familier de Miranda.
Sous un fauteuil (jet de PER+fouille contre DIF 18) se trouve une magnifique plume rouge. Lorsqu'on la déplace, elle crépite et produit de petites étincelles. Il s'agit bien d'une plume de phénix, objet rare, précieux et fort utile puisque la lumière produite équivaut à une torche. Le faucon corné de Miranda piaille dans la maison, il vole en tout sens dans la chambre de la chasseresse. Les Inspirés peuvent tenter de l'amadouer et de l'attraper à l'aide d'un jet de CHA+Zoologie, limitant Chasse, contre DIF 25. En cas d'échec, ils risquent prendre quelques coups de bec avant que l'oiseau ne s'envole par la fenêtre. Sur son perchoir, on trouvera un morceau de la même étoffe que sur les griffes de Gikhan.
Un voisin a vu quatre hommes en cape noire sortir de la maison au crépuscule (à l'heure du rendez-vous). L'un d'eux portait un paquet volumineux sur l'épaule - il s'agit de Miranda - et un autre boitait en se tenant la jambe. Un faucon tournoyait autour des hommes en criant.
La conclusion que les Inspirés devraient tirer de la visite de la maison de Miranda et qu'elle a été enlevée, avec ses plumes de Phénix. C'est effectivement ce qui s'est passé. Les malfrats ont intercepté la chasseresse alors qu'elle sortait de chez elle pour se rendre au rendez-vous des Inspirés. Ils l'ont assommée puis portée à l'intérieur où ils ont dû se débarrasser de Gikhan. L'un des malfrats a alors ouvert le coffret que Miranda emmenait au rendez-vous et à découvert les plumes étincelantes du phénix. Émerveillé mais ébloui, il a laissé tomber l'objet, éparpillant les plumes sur le sol. L'une d'elle a échappé à son examen.

Reste à savoir qui sont les malfrats.

L'enquête

Deux manières peuvent mener les Inspirés aux malfaiteurs.

La première s'obtient en travaillant main dans la main avec Moussef. Si les Inspirés lui racontent tout, il est fort surpris que sa maîtresse se soit laissée surprendre. Il se demande si le malfaiteur ne serait pas une connaissance de Miranda. De plus, il semblait connaître son emploi du temps... De fil en aiguille, les enquêteurs peuvent arriver à la conclusion qu'un des apprentis est un traître. Ils se souviennent alors très bien de celui qui était présent lors de leur discussion : le jeune Mel Bardiek. L'interroger ne fera qu'éveiller sa méfiance, mais le suivre pourra les amener au prédicateur Costimus, que le jeune homme va écouter régulièrement et dont le discours devrait intéresser les Inspirés (voir plus bas).
La seconde est plus directe. Le faucon corné a suivi sa maîtresse et ses kidnappeurs. Si les Inspirés par-

viennent à l'amadouer (jets de CHA+Chasse, limitant Zoologie, contre DIF 25), il peut les mener jusqu'à l'endroit où Miranda est retenue prisonnière : le repère de la confrérie du phénix, que les Inspirés ont peut-être déjà contactée... Notez que le faucon corné est un animal très intelligent et extrêmement difficile à dresser. Si les Inspirés y parviennent, cela signifie simplement qu'ils l'ont amadoué et qu'en lui montrant un objet appartenant à sa maîtresse, il a décidé de rejoindre le lieu où elle a disparu. Le suivre n'est pas nécessairement une mince affaire et peut donner lieu à une belle scène effrénée dans les ruelles de Mésirah



Épigramme pour une secte

La Confrérie du Phénix est une société secrète qui vénère l'oiseau mythique. Pourtant, nul membre de l'organisation n'a jamais croisé de ces Excellences. Ils pensent d'ailleurs qu'elle est unique – ils corrigeront toute personne qui fera mention de plusieurs phénix devant eux – et la considèrent comme une divinité du Feu, créateur de toute vie. Les phénistes – c'est ainsi qu'ils se nomment – croient en l'existence d'une flamme en chaque être, une âme qui se réincarne à la mort du corps, tant que les rituels de crémation appropriés n'ont pas été effectués. Ces flammes primordiales ont été créées par le Phénix à l'origine des temps et se perpétuent à travers les croyants. Les phénistes croient détenir le savoir des rites qui permettent aux flammes de rejoindre le paradis : le Brasier Éternel.
La Confrérie du Phénix s'apparente plus à une secte qu'à une véritable église. Les brûlures rituelles que ces membres s'infligent pour se purifier et laver leurs pêchers ont fait fuir de nombreux adeptes, tendant à marginaliser le culte. Aujourd'hui, c'est une société secrète, avec ses rites initiatiques, ses lieux occultes et ses personnages secrets.

Les pires rumeurs circulent sur ce qui se passe au sein du culte et les mères n'ont qu'une crainte : que leurs enfants leur avouent appartenir à la confrérie. Il est donc difficile d'approcher les phénistes, si ce n'est en la personne du prédicateur Costimus, qui cherche toujours à recueillir de nouveaux disciples.

La Confrérie du Phénix compte essentiellement des humains dans ses rangs, quelques ogres et de rares autres Saisonins. L'actuel grand prêtre est un ogre fanatique. Toutes les cérémonies étant masquées, personne ne connaît son nom et sa véritable identité et la plupart des fidèles croient qu'il s'agit d'un humain. Parmi les fidèles, on trouve d'importantes figures de la cité.
Les Inspirés peuvent s'intéresser à la confrérie pour deux raisons :

- ils espèrent découvrir un lieu ou rencontrer des phénix parmi les secrets du culte ;
- Miranda Al-Khalis est retenu prisonnière par le culte et les Inspirés veulent lui parler, voire la libérer.

Éminence, s'ils sont motivés par la première option, vous pouvez fort bien centrer votre intrigue sur l'approche du culte. Ce n'est que lorsqu'ils seront membres du culte que le personnage de Miranda fera son apparition, en tant que prisonnière.
Si vos Inspirés découvrent le bâtiment de la confrérie directement (par un renseignement chèrement acquis ou grâce qu faucon corné) il y a fort à parier qu'ils ne parviennent pas à s'y introduire par leurs propres moyens. Il s'agit d'une bâtisse très austère, avec d'imposants barreaux métalliques aux fenêtres, et une voix grave qui demande un mot de passe à la porte. Il semble impossible de s'y infiltrer discrètement. Les Inspirés devront plutôt jouer le jeu de la secte. En surveillant l'édifice, ils remarqueront les allées et venues du prédicateur Costimus (voir plus loin) et ils pourront tenter d'entrer dans la secte par son intermédiaire.

Costimus, le prédicateur

Costimus est un vieil homme agité, aux muscles noueux, que l'on peut souvent trouver à la sortie ouest du souk. Il se tient debout sur une petite estrade entourée de torchères et harangue la foule. Son public est essentiellement constitué d'habitués que les élucubrations du fou furieux amusent beaucoup, de gamins émerveillés sur lesquels veillent discrètement les habitués, d'étrangers que la curiosité a poussés à s'arrêter pour écouter, et de deux ou trois mastards ogres qui appartiennent à la confrérie et qui veillent à ce qu'il n'arrive rien de fâcheux à Costimus.

« *Le feu, mes amis, le feu, est source de toute vie.* (pause dramatique) *Il est le soleil qui nous éclaire. Il est le foyer qui nous nourrit. Il est la passion qui nous inspire. Il est la flamme qui purifie nos blessures.* (pause dramatique) *Et il brûle en chacun de vous ! Le dieu Phénix qui est créateur de la Vie a déposé en vous une étincelle crépitante. Son sillage est notre origine.* (pause dramatique durant laquelle Costimus fait naître une flamme au creux de ses mains) *À votre mort, votre flamme sera réincarnée en un autre être. Elle aura tout oublié de vous et vous ne serez plus rien ! (pause dramatique) Je vous offre l'immortalité. Rejoignez-moi et votre flamme rejoindra le Brasier Éternel où vous vivrez pour toujours auprès de Phénix !* »

Des Inspirés bien renseignés pourront s'étonner des similitudes entre le discours du phéniste et leur statut de porteur de Flamme. Il semble effectivement que le culte du Phénix soit une interprétation libre de l'Inspiration et de la véritable genèse, dont l'origine se perd dans les siècles. Un Inspiré attentif remarquera que Costimus semble utiliser des onguents pour enflammer ses mains (PER+Passe-Passe contre DIF 28, Costimus s'exerce tous les jours). Le prédicateur tient ce type de discours aussi longtemps qu'il a du public, ce qui dure rarement plus d'une heure. Il plie ensuite son estrade, éteint et rassemble ses torchères. C'est à ce moment que les Inspirés pourront discuter avec lui. En cas d'ennui, les mastards ne sont pas loin...

Costimus ne dira pas grand-chose de plus aux Inspirés que ce qu'il dit lors de ses sermons. Si vous voulez en savoir plus, vous devez vous initier au culte du phénix. Nos secrets sont innombrables, mais réservés à ceux qui ont la foi dans la flamme. Si les Inspirés sont intéressés, il les convie à une cérémonie du culte. Ils devront être ici même, à la sortie ouest du souk, à minuit, dans deux jours (ou plus tôt ou plus tard selon vos besoins, éminence). Quelqu'un viendra les chercher et les conduira au temple.

MASTARD PHÉNISTE OGRE

Caractéristiques :
RÉS 10, FOR 8, AGI 5, PER 4
MEL 6
MV 3, MD +1
PdV 60, SBG 20, SBC 30

Compétences :
Arme : bagarre 8, Arme : maillet 6, Esquive : 5, Vigilance : 8.

Armes	Init.	Att.	Déf.	Dom	TAI	Portée
Bagarre	5	14	-	-2	-	-
Maillet ogre	10	12	11	+9/P	1	-

Armure :
cuir complète –2/4

Note : pendant une cérémonie du culte, les mastards fanatiques bénéficient de leur pouvoir d'embrasie (+3), mais ils n'ont pas d'armes.

Citation typique : « Gloire au Phénix ! »

Première cérémonie

Si les Inspirés se rendent à un rendez-vous pour assister à une cérémonie, ils verront arriver un homme encapuchonné accompagné de quelques mastards (plus que le nombre d'Inspirés). L'homme a une voix rauque et explique aux Inspirés qu'on va leur bander les yeux pour les amener au temple. S'ils ne se plient pas à cette règle, l'homme refuse obstinément de les y conduire. S'ils s'exécutent, ils feront un trajet d'un bon quart d'heure à travers la ville. Si un joueur tient à repérer son chemin, faites-lui faire un jet de PER+Vigilance contre DIF 30 pour percevoir une série de mouvements, de bruits et d'odeurs caractéristiques. Le lendemain à la nuit tombée, il devra réussir un jet de INT+Intrigue contre DIF 30 pour retrouver ces éléments en se renseignant, et localiser le repère des phénistes.

Les Inspirés finissent par entendre le cliquetis d'une serrure qu'on ouvre puis d'une porte que l'on referme derrière eux. On leur enlève le bandeau et ils se retrouvent dans une pièce sombre éclairée par des braseros. On les prie de bien vouloir déposer leurs armes dans les râteliers prévus à cet effet. D'autres armes y sont déjà entreposées, ce qui laisse penser que plus d'une cinquantaine de personnes sont là. On les fait descendre par l'escalier jusqu'à la salle du culte.

HEPHÏOSTIS, GRAND PRÊTRE DE LA CONFRÉRIE DU PHÉNIX

Cet ogre vieillissant est un fanatique qui a longuement erré dans le désert en quête d'un signe de sa dame. Il croit l'avoir trouvé lorsqu'il invoqua un elementä. De retour dans sa ville natale de Mésirah, il est rapidement devenu le grand prêtre de la Confrérie du Phénix, grâce aux pouvoirs que la créature lui confère.

Royaume : Keshe
Peuple : ogre
Âge : 50 ans
Taille : 1m80 (TAI 0)
Poids : 85 kg
MV : 3

Caractéristiques :
Flamme : 0/0

CORPS : 0/0
Bonus de Corps : 0
AGIlité : 7
FORce : 8
PERception : 4
RESistance : 8

ESPRIT : 0/0
Bonus d'Esprit : 0
INTelligence : 6
VOLonté : 9

ÂME : 0/0
Bonus d'Âme : 0
CHArisme : 10
CREativité : 3

Caractéristiques secondaires :
ART : -
EMP : -
MEL : 7
TIR : 5
PdV : 51
SBG : 17
SBC : 25
BD : +1

Pouvoirs de saisonin :
l'embrasie, rendue permanente par l'elementä.

Poids portable : 122
Demi-charge : 61
Charge quotidienne : 30

Ténèbre : 8
Perfidie : 3

Compétences :
Épreuve : Arme : sabre 8, Athlétisme 5, Équitation 5, Escalade 5, Esquive 7, Premiers Soins 5, Vigilance 5
Maraude : Intrigue 8
Société : Éloquence 10, Us et Coutumes : Keshite 8
Savoir : Alphabet : Septenrien 8, Astronomie 5, Chirurgie 8, Culte (phénix) 10, Géographie 6, Histoire et légendes (phénix) 2, Langue : keshite 6, Saison : été 8, Stratégie 6.
Occulte : Harmonie 5

Combat :
Initiative : 11, sabre 12
Attaque au contact : sabre 16
Attaque à distance : aucune
Défense au contact :
Esquive : 16/14 si armure.
Parade : sabre 16
Défense à distance : 8/6 si armure

Armes	Init.	Att.	Déf.	Dom	TAI	Portée
Sabre	+1	+1	+1	+5/PT	0	-

Armure (en voyage) :
Cuir et Métal
Partielle : malus -2, prot. 5

Elementä : le prêtre possède un lien avec un elementä. Petit être de flamme, Hadeas confère à son maître une embrasie permanente (+3). Pendant les cérémonies, il est libéré pour qu'il produise des effets pyrotechniques que le grand prêtre parvient toujours à interpréter. Sur un jet opposé de VOL (8), le prêtre peut enflammer son sabre (Dommages d'un feu de potentiel 5), ou envoyer un projectile enflammé (feu de potentiel 10).

Citation typique : « Phénix croit en toi et t'accorde la vie éternelle. »



Ils débouchent dans une vaste salle voûtée, violemment éclairée par des torches. Au fond se dresse un immense vitrail représentant un phénix prenant son envol. Un feu brûle derrière le vitrail et projète ainsi mille reflets colorés sur les parois de la salle. Il règne bien sûr une chaleur étouffante. Avec quelques mastards, les Inspirés sont les seuls à avoir la tête découverte. Tous les autres portent des masques (oiseaux, félins, démons dans des tons écarlates) ou des capuches pour cacher leur visage. Beaucoup examinent les nouveaux venus avec attention. Le grand prêtre est un costaud à la voix forte et au charisme impressionnant derrière son masque d'oiseau de feu.
Les Inspirés assistent alors à une séance ordinaire du culte du phénix. La foule récite des litanies à la gloire du Phénix et le grand prêtre fait un sermon, qu'il conclut par quelque effet pyrotechnique spectaculaire (engendré par Haedas, son Elementä). Une chèvre est sacrifiée : jetée vivante dans un grand bûcher. Les fidèles subjugués par le charisme de leur maître viennent « communier » en remontant l'allée centrale sur un lit de braises ardentes... À la fin de la cérémonie, un homme s'approche des Inspirés et leur demande leur sentiment. Sa voix trahit Costimus, qui les informe que, s'ils le souhaitent, ils peuvent être initiés au culte et ce, dès maintenant. S'ils mentionnent les secrets dont Costimus leur a parlé, il leur affirme que de grandes révélations leur seront faites lors de leur initiation. Celle-ci dure une semaine et se déroule dans ce bâtiment. Si les Inspirés veulent la subir, on les conduit à leurs nouveaux appartements. Sinon, on les ramène à la porte occidentale du souk.

L'initiation

L'initiation au culte du phénix dure une semaine. Les candidats logent dans de petites cellules austères au centre desquelles se trouve un petit âtre. À leur arrivée, le grand prêtre – toujours masqué, il est important que les Inspirés ne voient pas son visage – leur remet une petite lanterne et leur confie que la flamme qui y brûle est sacrée. Le candidat doit la préserver pendant tout son séjour au temple. Ce n'est pas aisé car la lanterne est petite et son autonomie faible. Chaque soir, le candidat devra transférer la flamme de la lanterne à son âtre, et la surveiller durant la nuit. Le jour, il devra régulièrement alimenter la lanterne et prendre garde à l'eau, aux bousculades, au vent, etc.

D'autres prouesses seront demandées aux prétendants :

- Méditer les yeux rivés au feu de leur âtre pendant un jour entier (douze heures), un membre de la confrérie veillant à ce que le disciple ne bouge pas (jet de 2xVOL dont le résultat donne le nombre de demi-heures tenues).
- Apprendre (jet de 2xINT) et réciter des poèmes abscons sur la Sublime Flamme, le Phénix, le Brasier Éternel... Les Inspirés n'y découvrent rien d'intéressant.

- Suer sang et eau au centre d'une pièce circulaire dont les murs sont léchés par des flammes, soi-disant pour laver son corps de sa terrible corruption (jet de 2xRES contre DIF 20 pour ne pas s'évanouir).

- Habituer son corps à la flamme et vaincre sa peur par des exercices graduels (jets de RES+VOL de DIF croissante), allant du mouchage de chandelle à main nue (10) à la marche sur les braises (30).

Au terme de cette semaine éreintante, les Inspirés ont une dernière épreuve à passer.

Une nouvelle cérémonie a lieu, fort semblable à la première. S'ils le souhaitent, et s'ils n'ont pas été ridicules dans leurs épreuves, il est temps de les admettre au rang de Disciple du Phénix. En préparation à la séance, on leur a fourni un masque de leur choix et on leur ordonne d'assister à la cérémonie en simple pagne. On leur a également appris la formule rituelle : « *Phénix, je crois en ta flamme et la protégerait toujours, jusqu'aux portes du Brasier Éternel.* »
Les candidats – il n'y a que les Inspirés – sont examinés au milieu de la séance. Une haie d'honneur s'ouvre entre eux et le grand prêtre. Il ordonne de sa voie grave : « *Que l'un de vous s'avance !* » Celui des Inspirés qui s'exécutera et répétera la phrase rituelle aura la mauvaise surprise de voir s'avancer de derrière l'autel plusieurs mastards. L'un d'eux porte un fer rougi. Les deux autres encadrent l'Inspiré et le saisissent par les bras. Le grand prêtre demande au prétendant s'il souhaite entrer dans la confrérie. Si la réponse est positive, l'Inspiré est marqué au fer rouge – jet de 2xRES contre DIFF 28 pour ne pas crier et impressionner ainsi l'assistance – du symbole phéniste : un soleil étoilé sur lequel se détache un oiseau aux ailes déployées. Ce désagréable moment écoulé, le grand prêtre consacre l'Inspiré Disciple

du Phénix : « *Phénix croit en toi et t'accorde la vie éternelle.* »
À tous moments, particulièrement à l'instant du marquage, les Inspirés peuvent arrêter leur initiation. On les reconduit alors à la porte occidentale du souk, les yeux bandés. Mais s'ils vont jusqu'au bout, ils appartiennent au culte et on leur révèle l'emplacement du temple.

Soif de connaissance ?

Quel est l'intérêt d'être Disciple du Phénix, si ce n'est l'inestimable marque que l'on acquière à l'épaule ? On leur explique qu'il ne s'agit là que d'une étape dans la hiérarchie du culte, qui compte neuf grades ! Ce n'est qu'au dernier grade qu'ils auront accès au savoir ultime sur le Phénix...
Toutefois, si les nouveaux disciples ont soif de connaissances, ils peuvent à tout moment venir consulter la bibliothèque du culte ou demander audience au grand prêtre pour causer de théologie. La bibliothèque recèle de nombreux ouvrages d'intérêts très variés. On y trouve des traités de sciences ayant plus ou moins rapport avec le feu : chirurgie, ingénierie thermique, art culinaire... Un ouvrage audacieux préfigure même l'usage de la vapeur. L'autre moitié de la bibliothèque est remplie de sagas, de poèmes, de contes et de légendes. On y trouve par exemple la légende de l'Ardent p. 21 d'AGONE, sur la création du désert. Le fleuron de la collection est sans doute un recueil fort ancien qui pourrait dater de la Flamboyance. Mais nulle part, il n'est question d'un repère géographique, d'un lieu où trouver des phénix (jet d'INT+alphabet Moden-Hen contre DIFF 25 pour s'en convaincre, mais cela prendra plusieurs jours de travail à plusieurs personnes).
Le grand prêtre reçoit (masqué) ses disciples dans son bureau. Il est ouvert à toute discussion et son attitude oscille entre deux positions. D'une part, il reste mystérieux pour fidéliser ses disciples : « *Vous en apprendrez plus quand vous serez dignes de devenir Initiés* ». D'autre part, il n'aime pas trop les blasphémateurs : « *Il n'y a jamais eu qu'un unique phénix, et il ne réside pas sur l'Harmonde, mais dans le Brasier Éternel.* » Si les Inspirés insistent trop, ils risquent être emmenés en pénitence aux oubliettes, où il fait froid et sombre et où on regrette la lumière... C'est là qu'a été emmenée Miranda al-Khalis, pour avoir blasphémé en public et à plusieurs reprises en affirmant avoir chassé des phénix et en détenir des plumes.

La blasphématrice

Miranda croupit dans une oubliette et les Inspirés cherchent sans doute à l'en libérer. Une fois disciples, ils peuvent évoluer librement dans le temple. De nombreuses pièces sont fermées, comme l'indique le plan joint. De plus, des mastards surveillent les jeunes disciples. Quelques bonnes ruses et des jets de déguisement, de discrétion et de serrurerie devraient leur permettre d'atteindre Miranda. La faire sortir du temple semble difficile sans affronter les quatre mastards qui jouent au plume-couteau (un jeu stupide) dans le vestibule. N'oubliez pas que les armes des Inspirés leur sont retirées et entreposées dans des râteliers dans cette même pièce.

Voici le sort réservé à la chasseresse :

- L'interroger en public pendant une cérémonie. Elle est arrogante et tient tête au grand prêtre : « *J'ai vu des phénix et j'en ai capturé un. Devant sa beauté, que vous ne pouvez pas même imaginer, j'ai relâché l'animal, non sans lui avoir arraché quelques plumes.* »

- L'interroger en privé et brutalement pour lui arracher le lieu ou elle a trouvé ces phénix.

- L'exécuter dès qu'elle aura parlé, ce qu'elle fait dans d'atroces souffrances avant la prochaine cérémonie. Elle est alors brûlée vive devant les fidèles !

Aux Inspirés d'intervenir à temps, pendant la captivité de la chasseresse, ou dans une action sans doute suicidaire le jour de la cérémonie macabre. S'ils faillissent à cette noble tâche, voir son corps se consumer leur coûtera alors 3 points de Ténèbre (jet d'Effroi contre DIFF 20).
Ils pourront alors se porter volontaires pour l'expédition phéniste qui tentera de débusquer les phénix de Miranda – pardon – d'aller enquêter sur les lieux où la chasseresse prétend avoir rencontré des oiseaux de feu. Le grand prêtre prend lui-même la tête de l'expédition et n'en révèle pas la destination exacte.
S'ils libèrent la chasseresse, elle accepte de les y guider, en guise de remerciement. Elle leur raconte son premier voyage jusqu'à Mirevoix (voir la description des phénix), une ruine de la Flamboyance. Elle y a bien vu des phénix, n'a pu se résoudre à en abattre tant leur beauté était grande, et n'a fait que ramasser quelques plumes.



Élégie du sérail

Soleïdin, le Génie, a recommandé aux Inspirés de se souvenir de son nom. Sans doute finiront-ils par se rendre au Sérail de Soleïdin. S'ils ont besoin d'un coup de pouce, Soleïdin apparaît à l'un d'entre eux en rêve et lui rappelle de se retrouver en son nom. Le manoir abrite les bureaux d'une guilde commerciale que le Génie aurait créée. C'est un élégant bâtiment flanqué d'un minaret. L'intérieur luxueux trahit des affaires plutôt florissantes...

Si vos Inspirés ont vécu la Tragédie Ophidienne des Cahiers Gris, ils reviennent voir de vieilles connaissances. Le lieu et les personnages sont d'ailleurs amplement décrits dans ce supplément, mais vous trouverez ci-dessous l'essentiel pour mettre en scène leur visite.

Ipsoum

À la porte, un garde ensommeillé leur demande quelle est leur requête. Si elle paraît sérieuse, il la relègue au maître des lieux qui reçoit les Inspirés dans un étrange bureau, capharnaüm de coussins, de tapis et de tentures.

Ipsoum est un joyeux farfadet en djellaba et babouches. Un Inspiré attentif remarquera la gemme incrustée dans son poignet ou le danseur qui se cache dans les coussins. Le farfadet est en effet un modeste éclipsiste. Il est également inspiré, mais rares sont les joueurs disposant des moyens de le deviner.

Le farfadet écoute attentivement ce que les Inspirés ont à lui raconter. Il est fort sceptique au sujet de Soleïdin. L'homme était à la tête du Sérail il y a plus de deux cents ans. Quoi qu'aient vu les Inspirés, il doute qu'il s'agisse de son prédécesseur. En tout cas, il ne voit vraiment pas ce qu'il peut faire pour aider les Inspirés. Mais si eux-mêmes en ont la moindre idée, il est disposé à faire de son mieux. Les Inspirés ont en effet piqué sa curiosité en lui parlant du fondateur de son organisation.

Celle-ci n'est en effet que la couverture d'un Domaine regroupant une quinzaine d'Inspirés. La plupart d'entre eux ne sont pas en ville, mais jouent les caravaniers. Soleïdin en était le fondateur.

Gordeline

Alors qu'Ipsoum raccompagne les Inspirés à la porte, une voix chevrotante et âgée les interpelle : « *Qui sont ces étrangers, jeune farfadet ?* » Il s'agit de Gordeline, une fée noire qui a connu le Génie, du temps où il n'était encore qu'un Inspiré. Aux réponses hésitantes du farfadet, elle affirme : « *Je crois que je les attendais... Venez chez moi, chers amis, nous serons plus tranquilles pour bavarder* ».

Le Génie est en effet apparu en rêve à la fée noire et l'a prévenue de l'arrivée de personnages importants. Voilà vos Inspirés qui montent au sommet du minaret en compagnie d'une parfaite inconnue. L'antre de la fée se trouve au dernier étage du minaret. Son sol est recouvert d'un grand drap de soie. Gordeline demande aux Inspirés de le rouler, et ils découvrent une immense mosaïque représentant quelques oiseaux de feu entrelacés.

Ils tenteront sans doute de discuter avec Gordeline de Soleïdin ou des phénix. Mais la fée noire est folle et ses propos incohérents. Tantôt elle parle de Soleïdin comme d'un vivant, tantôt comme d'un mort en ayant prévu tout ce qui allait arriver. Elle évoque des phénix comme si elle en avait rencontré, mais prétend qu'elle n'a jamais vu que des phénix morts. La seule chose claire qu'ils peuvent soutirer d'elle est la suivante : « *Mon maître veut que vous rencontriez un être flamboyant. Il devra vous apprendre comment vous approprier la flamme de ces congénères disgraciés.* »

Sur ce, la fée noire répand une poudre cristalline sur un brasero et la tête des Inspirés leur tourne. Rapidement, ils perdent connaissance. Ils se réveillent ailleurs, de l'autre côté de la mosaïque.

Un autre monde

Les Inspirés sont dans un dédale de pièces poussiéreuses contenant des meubles et des œuvres d'art recouverts de draps. On se croirait dans un château inoccupé depuis plusieurs années, mais dans lequel les propriétaires auraient tout laissé, dans l'espoir d'un retour futur. Il règne une douce chaleur dans une atmosphère immobile, comme si le temps s'était figé. De hauts plafonds dominent les Inspirés et l'air est découpé par des rayons de lumière issus de volets clos. Toute tentative pour les ouvrir ou voir à l'extérieur se solde par un violent éblouissement.

Ils ne le comprendront sans doute jamais, mais vos Inspirés sont entrés dans un des Tableaux-mondes de la Dame de l'Été. Comme dans une douce prison de lumière, l'atmosphère est apaisante, semblable à celle d'un intérieur fermé pour résister à une grosse chaleur estivale. Éminence, vos Inspirés doivent revenir de cette étrange visite hors du temps, en ayant le sentiment d'avoir vécu un rêve. Entretenez donc le mystère du lieu et de ses personnages. Ils déambuleront dans de longues galeries aux perspectives parfaites. Peut-être trouveront-ils un géant endormi dans un immense fauteuil qu'aucun bruit ne réveillera. Ils seront émus par les œuvres d'art dignes de la Flamboyance qu'ils découvrent sous les draps.

Ils errent depuis quelque temps, à se demander où ils sont lorsque des pas retentissent sur un escalier de marbre au loin. Ils appartiennent à un minotaure habillé avec élégance d'un pourpoint de brocard à l'ancienne. Le saisonin porte une lyre sur l'épaule et une rapière à la ceinture. Son apparence est élégante et son ton châtié, si bien qu'il dépare le stéréotype du minotaure. Il se présente sous le nom de Cornebrise, gardien du château en l'absence de sa cours, et s'enquiert de la volonté des Inspirés.

S'ils mentionnent les phénix, Cornebrise est disposé à les conduire jusqu'au phénix Braseruil. Il les emmène par une porte dérobée jusqu'à une vaste terrasse baignée de lumière tellement vive qu'elle semble découper l'esplanade dans le ciel. Il est impossible de regarder au loin.

Un oiseau de feu plane gracieusement au-dessus de la terrasse. « *Maître Braseruil, vous avez de la visite* » annonce Cornebrise. Le phénix enflammé vient se poser devant les Inspirés et les contemple de ses yeux de braises. Il écoute attentivement leur requête. Selon le savoir qu'ont les Inspirés de la mythologie de l'Harmonde, Braseruil peut leur compter l'histoire des phénix (voir les Excellences). À mots couverts, il pourra par exemple leur expliquer que ses frères demeurés sur l'Harmonde sont devenus fous au moment de l'Éclipse, alors que lui et quelques autres ont préféré se réfugier ici, hors du temps. Il ne mentionne pas la Dame de l'Été, à moins que les Inspirés ne le fassent.

Quand il comprend quelle est la quête des Inspirés et du Génie, Braseruil entre dans une colère noire et attaque les Inspirés. Il se bat comme un forcené, comme pour défendre la flamme de ses frères. Aux Inspirés de réagir, de se défendre et de riposter. Le phénix se bat à mort, mais c'est sa propre mort qu'il cherche et non celle des Inspirés. Il les blessera, mais ne les tuera point.

Alors qu'il gît sur le sol éblouissant de la terrasse, agonisant, il fixe l'un des Inspirés, par exemple celui dont le score de perfidie et le plus bas, ou celui dont le score en ART est le plus élevée. Il lui dit ces simples mots : « *Ainsi pourras-tu garder l'âme de mes frères. Tue-les, ils ne sont plus eux-mêmes* ».

Une larme de feu coule de son œil avant qu'il ne se ferme. Elle vient rouler jusqu'aux pieds de l'Inspiré, qui la sent vibrer de la flamme du Phénix. Il peut la ramasser à mains nues, le temps de la loger dans un récipient tel qu'une lanterne. L'Inspiré acquiert ainsi la capacité de récolter la flamme des phénix et comprend que ce rituel passe par la mort de l'oiseau de feu. Le sacrifice de Braseruil lui apparaît clair maintenant. Il voulait lui confier ce secret.

La flamme du Phénix s'intensifie, et finit par éblouir les Inspirés. Quand la vue leur revient, ils sont de nouveau dans l'antre de Gordeline...

BRASERUIL, PHÉNIX FLAMBOYANT

Les caractéristiques de combat d'un phénix flamboyant sont identiques à celles d'un phénix, si ce n'est que le POT de ses flammes est de 10.

Aucun jet de VOL. n'est nécessaire pour attaquer Braseruil car il est agressif.

Dans le tableau-monde, le phénix communique avec les Inspirés par la pensée.



Second épitre du Génie

Durant leur séjour à Mésirah, Soleïdin garde un œil sur les Inspirés, leur venant en aide s'ils viennent à piétiner, leur confiant plus précisément le but de sa quête s'ils viennent à douter. Il leur apparaît alors en songe.
Lorsque les Inspirés ont accompli les deux quêtes que Soleïdin leur avait fixées (trouver le chemin de Mirevoix et apprendre à récolter la flamme des phénix), le Génie leur apparaît une nouvelle fois et leur demande de se rendre à Mirevoix où il les attendra. Si les Inspirés se demandent pourquoi le Génie n'accomplit pas sa quête seul, puisqu'il a l'air de tout savoir, celui-ci leur explique que seuls des personnes matérielles peuvent accomplir le rite et qu'il les a choisis pour ça.



Épopée d'un voyage

Les Inspirés connaissent le lieu où dénicher des phénix. Ils s'y rendent soit avec la chasseresse Miranda comme guide, soit dans une expédition de la confrérie. Par la suite, nous considérerons qu'ils ont bravement libéré Miranda des griffes de la secte.

La caravane

Miranda propose aux Inspirés de se joindre à une caravane se rendant dans les cités khalifanes des Monts Drakoniens. La région peut-être dangereuse et il vaut mieux voyager en groupe. Le groupe quittera la caravane pour s'enfoncer plus avant dans les monts, vers la ruine de Mirevoix.
Au bout de quelques jours, les Inspirés trouvent une caravane en partance et peuvent se joindre à elle, contre de l'argent (2 dirhems = 10 PO par jour et par personne) ou des services utiles à la bonne marche de la caravane (éclaireur, chasseur, cuisinier, conteur, troubadour...) Ils n'ont pas alors à se soucier directement du ravitaillement.
La traversée du désert d'est en ouest dure une bonne quarantaine de jours. Pour les Inspirés, elle se conclut par quelques jours d'escalade périlleuse pour parvenir à Mirevoix.

Phénistes infiltrés

Si les Inspirés ne sont pas particulièrement méfiants, ils ne remarqueront pas qu'un groupe de disciples du phénix se joint à la caravane. Après la libération de Miranda, le grand prêtre a fait suivre les Inspirés et la chasseresse. Il ne tente rien contre eux car il espère qu'ils vont le mener à quelque chose d'intéressant concernant le(s) Phénix. Il a d'ailleurs pris part personnellement à l'expédition, avec une dizaine de fidèles. Les Inspirés les voient pour la première fois sans leur masque et ne les reconnaissent donc pas.

PHÉNISTE AVENTURIER

Caractéristiques :
RÉS 7, FOR 6, AGI 7, PER 6
MEL 6, TIR 6
MV 3, MD 0
PdV 50, SBG 16, SBC 25

Compétences :
Arme : arc 6, Arme : cimeterre 7, Athlétisme 4, Équitation 6, Escalade 5, Survie (désert) 6, Vigilance 5, Chasse 4, Géographie 6.

Armes	Init.	Att.	Déf.	Dom	TAI	Portée
Cimeterre	14	14	13	+4/T	0	-
Arc court	17	12	-	+3/P	-1	60 m

Armure :
cuir partiel –1 / 3

Citation typique : « Où diable nous emmènent-ils ? »

Lorsque les Inspirés quittent la caravane, les phénistes s'engagent sur leurs traces. Ils tâchent de les suivre à distance. L'un d'eux et bon pisteur (chasse : 8) et le grand prêtre possède une longue-vue. Des Inspirés paranoïaques auront peut-être remarqué leurs poursuivants et tenteront de les semer ou de leur tendre une embuscade. Sinon, ils se retrouveront à Mirevoix.

Péripéties

Éminence, un voyage dans le désert et les Monts Drakoniens est toujours périlleux et vous souhaitez peut-être que vos Inspirés en prennent la mesure. Voici quelques péripéties que vous pourrez leur infliger (et développer).

Une tempête de sable s'abat sur la caravane pendant quelques heures. Des montures sont perdues, éventuellement celles des Inspirés.

Un palais magnifique apparaît sur l'horizon, sans doute un vestige de la Flamboyance. Il s'agit en fait d'un mirage que les Inspirés pourront poursuivre des jours durant sans trouver la moindre oasis.

Dans les montagnes, des drakoniens tendent une embuscade à la caravane ou au groupe des Inspirés s'ils l'ont déjà quittée. Vous pouvez alors utiliser les caractéristiques données dans AGONE p. 312.



L'ode de Mirevoix

Au terme d'un voyage éreintant, les Inspirés parviennent à Mirevoix (voir la description des phénix).

Les phénix de Soleïdin

Ils errent dans les charpentes de métal en ruines lorsqu'un scintillement attire leur regard. Un phénix passe alors en trombe devant eux, ses ailes crépitantes déployées. Une voix s'élève derrière eux : « *Bienvenue au terme de votre voyage, mes frères. Reposez-vous car bientôt, vous aurez entre vos mains de nouvelles flammes et vous serez les plus grands porteurs de notre espoir...* »

Soleïdin est bien là – à la plus grande surprise de Miranda – flottant à quelques centimètres du sol. Les Inspirés découvrent son visage, celui d'un homme sage et paisible. Ses cheveux flottent au vent en dessinant des arabesques complexes. Sa voix est apaisante. Il les laisse se reposer une journée, puis leur rappellera, si besoin est, qu'il leur reste des flammes à récupérer.

Les Inspirés doivent donc abattre les phénix pour récupérer leur Flamme. En auront-ils le cran ? Ces créatures magnifiques sont d'une telle beauté qu'il faut faire preuve de volonté pour se résoudre à les attaquer (jet de VOL contre 12). Si un Inspiré s'y résout, celui qui en a le pouvoir pourra récolter la larme de feu qui coule alors de son œil. Reste à les récolter dans de petites lanternes (s'ils n'en ont pas, celles dans lesquelles les poursuivants phénistes gardent leur flamme sacrée lors d'un voyage feront parfaitement l'affaire).

Aux fils des jours, les Inspirés verront passer une douzaine de phénix. Demandez leur à chaque fois des jets de Chasse (pour se positionner), de VOL (pour oser) et de Tir.

L'arrivée des phénistes

S'ils n'ont pas été repérés, les phénistes espionnent les faits et gestes des Inspirés à la longue-vue. S'ils les voient abattre des phénix, il y a fort à parier qu'ils déboulent dans Mirevoix pour demander des explications. Le grand prêtre Hephïostis croit qu'ils ont découvert un ancien temple dédié à l'unique

phénix, protégés par ses serviteurs. Les Inspirés devront négocier avec lui. Les phénistes sont nombreux (une dizaine) et ils connaissent maintenant l'emplacement d'un lieu que les Inspirés préféreront peut-être garder secret. L'entrevue peut se terminer de deux manières :

- en bataille rangée qui ne tournera pas forcément à l'avantage des Inspirés ;

- par le départ des phénistes, que les Inspirés auront convaincu que ces oiseaux de feu n'ont rien à voir avec LE phénix.



LE SANCTUAIRE DE SOLEÏDIN

Si vos Inspirés n'ont pas encore de Génie ni de Sanctuaire, Soleïdin, Génie itinérant, peut leur proposer de s'ancrer à Mirevoix, et d'en faire un nouveau Sanctuaire. Il renoncerait alors à sa liberté pour devenir un Génie fondateur. Mais si les Inspirés lui paraissent suffisamment prometteurs, sa lutte contre le Masque n'en serait que plus efficace...
Les règles sur les Sanctuaires sont proposées dans l'Art de la magie. La première étape réside dans un rituel d'évocation. Dans le cas d'un Génie itinérant, il s'agit plutôt d'un sacrifice. Le Génie perd de sa vivacité en investissant le Sanctuaire.

Nom du Génie : Soleïdin
Personnalité : Chef ou Juge.

POT d'Éveil : 5
Première Marraine : Nuence (Décorum)
Deuxième Marraine : Orphèle (Accord)

Lentement, la cathédrale de Mirevoix se restaure alors sous l'influence du Génie. Dans l'harmonium du décorum, les Inspirés ne tarderont pas à découvrir une réplique de la mosaïque de Gordeline qui leur permettra de visiter de nouveau les Tableaux-mondes de l'Été, et peut-être de revenir à Mésirah.

Madrigal saisonin

Les Inspirés ont maintenant sous leur garde de nouvelles flammes. Soleïdin leur propose alors de les confier au Conseil des Décans. Il connaît ses membres et sait comment les contacter à Lorgol. Ils passent régulièrement à minuit au pied de la tour de Phileristis, pour se réunir, rencontrer des contacts (comme Soleïdin), échanger des informations sur les agissements du Masque et échafauder des plans.
L'Harmonde est ainsi jalonné de ces lieux de rencontres secrets, où se jouent les cartes de l'Inspiration.

Perfidies

Alors que les Inspirés descendent les Monts Drakoniens vers Urguemand, porteurs de leurs nouvelles Flammes, ils subissent l'attaque de bêtes à vents mâles qui ont senti les Flammes fraîches. Les créatures paraissent rusées, bien plus que ce que les Inspirés ont pu en entendre dire (jet de INT + Zoologie, limitant Légendes).
Elles harcèlent les Inspirés, essayant différentes tactiques.

- Les faire tomber de l'étroit chemin qu'ils parcourent à flanc de montagnes, grâce à la puissance du vent engendré par leurs ailes.

- Les entraîner vers la tanière d'une puissante femelle.

- Précipiter des rochers sur le groupe.

- Revenir avec le renfort d'un autre clan s'ils ont subi d'importantes pertes.

Donnez à vos Inspirés le sentiment qu'ils sont chassés pour ce qu'ils portent, et c'est exactement ce qui leur arrive. Si les Flammes paraissent accessibles, les bêtes se jettent dessus et les emmènent au loin... Gageons qu'elles finiront alors dans les mains du Masque...

Finalement les bêtes à vent cesseront la chasse aux abords de la civilisation, en tentant une ultime attaque suicidaire...

Le lutin du Conseil

Finalement, les Inspirés arrivent à Lorgol, sous l'ombre du Souffre-jour. Ils n'ont pas de mal à trouver la tour de Phileristis, dans le quartier des Mille Tours.

Un soir, à minuit, alors qu'ils attendent un éventuel contact, les Inspirés voient arriver un lutin, de vert vêtu et suivi de quelques danseurs en liberté. Le lutin est prudent, agile et sur son terrain et surprendra sans doute des Inspirés embusqués. Il les interroge sur leur présence en ce lieu. Mieux vaut alors jouer franc-jeu. Le lutin reste mystérieux tant que les Inspirés ne lui ont pas raconté leur histoire. Il se contente de répondre par des « *ça se pourrait bien* », des « *mais continuez, je vous en prie* » ou des « *vous n'avez rien à craindre de moi* ». Enfin, lorsque les Inspirés ont conté leurs aventures, le lutin s'explique : « *Je vois que la mission que nous avions confiée à Soleïdin a été accomplie avec brio ! Je vous en félicite et vous remercie au nom du Conseil des Décans auprès duquel je représente le peuple du Pollen. Nous tâcherons d'utiliser les flammes des phénix à bon escient, si toutefois messires, vous consentez à nous les confier. J'essaierai de vous avertir de leur devenir. Mais s'il s'avère que nous pouvons en inspirer de nouveaux élus, votre quête sera poursuivie. En tout cas, ce que vous avez fait constitue un immense espoir pour notre lutte. Mais au fait, quels noms dois-je louer auprès de mes confrères, pour qu'ils vous reconnaissent s'ils venaient à croiser votre route ?* »

Après leur réponse, c'est à son tour de se présenter : « *Je me nomme pour ma part Malicène. Je suis sûr que vous avez entendu parler de moi...* »

ATTRIBUTION DES PX

Vos Inspirés ont potentiellement beaucoup retiré de ce scénario : un contact au conseil, un Génie, un Sanctuaire... Voici, à titre indicatif, les PX que vous pouvez leur attribuer, en vous référant également à la p. 200 d'AGONE.

- **Pour avoir libéré Miranda : 4 points**
- **Pour être devenu Disciple du Phénix : 2 points**
- **Pour avoir vaincu Braseruil : 2 points**
- **Pour celui qui sait récolter la flamme des phénix : 3 points**
- **Par flamme de phénix récoltée et livrée : 1 point**
- **Pour avoir échappé aux bêtes à vent : 3 points**

Ainsi s'achève ce recueil.

Les Inspirés viennent de découvrir qu'ils ont été mandatés par le Conseil des Décans depuis le début. Mieux, ils ont désormais un contact précieux parmi les membres du Conseil, et pas des moindres puisqu'il s'agit du lutin Malicène, compagnon d'Agone de Rochronde durant la guerre d'Urguemand (voir AGONE p. 130 et *Les Chroniques des Crépusculaires* le roman de Mathieu Gaborit).

Découvrir que le célèbre lutin siège au Conseil est une révélation.

Lui fournir de nouvelles Flammes est un exploit.

Leur avenir vous appartient, Éminence.



Recueil de Flammes

Ceci est une fiche récapitulative des éléments importants du scénario du supplément « Le Bestiaire ». Il reprend chaque étape, les noms des personnages importants, les pages de références, etc.

Rencontre de Soléïdin

La rencontre se passe dans le désert. Il leur demande de se rendre à **Mésirah** et de trouver les **Phénix**.

Enquête à Mésirah

Mésirah est une ville portuaire de l'Empire de Keshe. Trois pistes s'ouvrent au joueurs (plus fausses pistes).

Sérail de soléïdin

Le nom du génie doit les mener à cet établissement.

Ipsoum le Matois
Farfadet, Sigile, dirige le sérail.

Gordeline
Fée Noire, folle, dans sa tour, ouvre le passage vers le Tableau Monde (mosaïque)

Braseruil
Phénix, dans le Tableau Monde, attaque les Inspirés pour mourir et donner le pouvoir de « Donneur de Flammes ».

Chasseresse

Les rumeurs parlent d'une chasseresse qui vendrait des plumes.

Miranda Al-Khalis
Humaine, forte et solitaire, entourée d'un Faucon cornée et d'un Tigre d'Aswald. Donne un rendez-vous et est enlevée.

Moussef
Bras droit de Miranda. Tient la boutique. Aide les Inspirés dans leur enquête.

Mel Bardiek
Apprenti, Phéniste, trahit la chasseresse.

Secte

Le prédicateur et l'enquête sur la disparition de la chasseresse mènent aux Phénistes.

Costimus
Prédicateur, vieux, gardé par les mastards, Donne rendez-vous.

Hephïostis
Grand Maître, Ogre, associé à un Elementä : **Hadeas**.

Mastards
Ogres gardes.

Infiltrer la secte

Première cérémonie

Au rendez vous : **Yeux bandés**, Inspirés conduits dans un endroit secret : le lieu de culte. Chaleur étouffante, pierres sèches, lumière, décoration estivale.
Cérémonie : Sermon, sacrifice d'une chèvre, procession sur la braise.
Les Inspirés peuvent être Initiés.

Initiation

Méditer sur bougie 12 heures (VOL×2 demi heures)
Poèmes (INT×2)
Chambre de sueur (RES×2 dif. 20, évanouissement)
Flamme (RES+VOL) : Mouche chandelle (10)
Traverse flamme (15)
Porte braises (20 ou 25)
Marche braises (30)

Cérémonie

« Phénix, je crois en ta Flamme et la protégerait jusqu'aux portes du Brasier Eternel »
Candidats marqués au fer rouge (RES×2 dif. 28, ne pas crier)
« Phénix croît en toi et t'accordes la vie éternelle. »

Disciples

Entretien avec **Hephïostis**.
Bibliothèque.
Miranda dans les cachots.

La Blasphématrice

Doit être **brûlée vive** car prétend qu'il y a plusieurs Phénix.
Grand prêtre la torture en privé, elle révèle l'emplacement de Mirevoix.



Annexes

Herboristerie et poisons

L'art de transformer une substance naturelle en substance plus utile est connu depuis des temps immémoriaux, en fait, sans doute depuis que les méduses se sont mises à concocter filtre, potions, drogues et poisons. Des exemples de substances diverses sont fournis dans la partie sur les animaux.

Récolter une substance

Pour récolter la majeure partie des herbes et poisons, il suffit de se servir. Cependant, la majeure partie des substances inorganiques réclame au moins de les conserver dans des conditions fixes (maintenir le dEgré d'humidité, ou les tenir à l'écart de certaines autres substances). Les substances végétales sont plus complexes à recueillir dans la mesure où la conservation d'éléments périssables réclame en général un minimum de précaution (faire sécher la plante, extraire la sève et la conserver à l'abri de l'air et de la lumière). Enfin, les substances animales, hautement périssables, réclament des précautions importantes sous peine de perdre tout ou une partie de leur efficacité.

Pour éviter ce genre de mésaventure, un jet d'INT + Herboristerie ou Poison contre DIF 10 (pour les substances minérales), 15 (pour les substances végétales) ou 20 (pour les substances animales) est nécessaire. Si le jet est raté, la plante perd la moitié de sa PUI de base chaque jour, jusqu'à ce qu'elle soit traitée afin de stopper le processus.

Préparer une herbe ou un poison

Cette première étape permet de transformer une substance en principe actif ou du moins de renforcer ses effets. Elle va permettre d'en extraire l'essence et de la raffiner, tout en éliminant les éventuels résidus inutiles voire nocifs. Une herbe « au naturel », c'est-à-dire telle qu'elle se présente dans la nature avant tout traitement a déjà des

PRÉPARER UNE HERBE OU UN POISON

Matériel disponible	MR maximum
Un simple chaudron en plein air et quelques casseroles sales	5
Chaudron et récipient spécifiquement adaptés	10
Matériel de distillation (cornues, alambics)	15
Laboratoire d'alchimie bien équipé	20
Laboratoire Ophidien	pas de limite

effets. Elle peut donc être utilisée telle quelle, sans opération préalable. Cependant, pour les appliquer, le seuil de difficulté est majoré de 2. Elle réclame de disposer au moins d'un feu, de plusieurs récipients, de filtres (un simple bout de toile suffit souvent) et de beaucoup d'eau. Il va s'agir pour l'herboriste de distiller et de filtrer le produit qui l'intéresse afin d'en obtenir la quintessence. C'est cette opération qui va déterminer quelle puissance peut atteindre le produit. Un mauvais filtrage laissera des impuretés, laissera s'échapper une partie des principes actifs, bref fera perdre de son efficacité à la substance en cours de traitement. L'herboriste doit effectuer un jet d'INT + Herboristerie ou Poisons contre DIF la rareté de la plante ou de la mixture, pour représenter sa connaissance et sa maîtrise des procédés de fabrication. La MR de ce jet, comme indiquée dans le livre de base, s'ajoutera à la puissance de la mixture. Cependant, cette MR va être limitée par le matériel disponible comme indiqué dans le tableau ci-dessus. Une fois terminée cette première étape, la potion est opérante. Il reste cependant quelques opérations possibles afin d'améliorer encore le produit.

Conserver une potion

La majorité des herbes et des potions perdent de leur efficacité au fur et à mesure que le temps passe. Il est bien entendu possible de les traiter afin de limiter le phénomène.
Une décoction ou un poison se conservent en général une petite semaine, parfois moins. Les principes les plus virulents (comme la bile de Wivern ou le Lulle) peuvent perdre la moitié de leur potentiel en quelques heures s'ils ne sont pas conservés dans des conditions très strictes.
Pour transformer une substance de manière à ce qu'elle conserve son efficacité, un jet d'INT + Herboristerie ou Poison contre DIF rareté de la substance est requis. Encore une fois, le matériel

CONSERVER UNE POTION

MR	Temps de conservation
0	1 semaine
5	2 semaines
10	1 mois
15	6 mois
20	5 ans
25	indéfiniment

disponible limite les résultats (le tableau précédemment cité est aussi valable pour ce jet).
Une fois la MR finale calculée, le tableau ci-dessus indique le temps de conservation définitif. On ne peut pas améliorer cette valeur. Dés que le produit est traité, il se conserve aussi longtemps que le permet le traitement. Si celui-ci est un échec, il n'y a rien à faire, sinon utiliser aussi vite que possible la substance.

Administrer une herbe ou un poison

La connaissance du mode d'administration d'une substance est quelque chose de relativement évident dès lors que l'on en connaît les effets (il est automatique dès que l'on en connaît les effets). Un cataplasme n'a pas la même apparence qu'un poison de lame ou qu'un bloc de résine à mâcher. Le nec plus ultra de l'herboristerie est cependant de modifier le mode d'application pour créer des substances plus pratiques, plus rapides à utiliser ou plus discrètes. En premier lieu, à ce stade de la préparation, c'est l'EG qui décide si la préparation entreprise peut aboutir. Il n'est pas forcément possible de transformer un poison de lame en poison de contact, de faire qu'une gomme à mâcher puisse être appliquée en cataplasme.
Un jet de CRE + Poisons ou Herboristerie est nécessaire pour transformer le mode d'application. La DIF est indiquée dans le tableau ci-dessous.

ADMINISTRER UNE HERBE OU UN POISON

DIF	mode d'application
À mâcher et avaler	-
À boire	10
En cataplasme/de lame	15
Simple contact	20
À respirer	25



Le dressage

Le dressage n'est pas l'art de domestiquer un animal, mais de le préparer à exécuter certains ordres précis et déterminés par avance qu'on lui aura appris.
La majorité des animaux ordinaire (chiens, chevaux) sont déjà dressés et connaissent quelques ordres de bases. Cependant, capturer à l'état sauvage, il faut leur inculquer. Par ailleurs, les chiens de guerre ont reçu un redoutable « complément de formation », par exemple. Tout cela est l'affaire de professionnels, qui se chargent de fournir les animaux déjà éduqués. Il n'en reste pas moins qu'on est jamais mieux servi que par soi-même...

Les différentes formes de dressage

On distingue deux formes de dressage suivant la finalité de celui-ci. Pour les créatures destinées à être montées, il faudra utiliser Équitation (une spécialité est obligatoire pour monter toutes créatures inhabituelles, Grands Aigles, Mammouths, etc.). Pour les autres, on utilisera plutôt Zoologie.
Par ailleurs, il y a deux manières de pratiquer le dressage : par la force (c'est la méthode la plus courante pour les chevaux et les chiens de guerre, par exemple) ou par une forme limitée d'empathie. Le premier cas utilisera la VOL, le second le CHA.

Dresser un animal

Les bases du comportement, c'est-à-dire ne pas attaquer tout ce qu'il l'entoure et éventuellement se laisser monter/harnacher sont l'affaire de quelques mois de travail ainsi que les ordres les plus simples (« attaque », « coucher », « calme », « stop »...).
Il suffit de réussir un jet de VOL ou CHA + Équitation ou Zoologie cintre DIF 15 pour les herbivores, 20 pour les carnivores pour parvenir à ce résultat en 6 mois. Ce temps de base est divisé par la MR (il ne faut que trois mois avec une MR de 2, trois semaines avec une MR de 10). Le temps minimum est d'une semaine.
L'animal est alors dressé, même si une longue période en compagnie de son aître peut affiner cela. Pour obtenir des résultats plus élaborés, il faudra encore y consacrer du temps.

Le dressage « avancé »

Pour apprendre des ordres plus complexes à un animal, il faut cette fois être un dresseur accompli.
Les mêmes jets que ci-dessus sont nécessaires pour apprendre un ordre unique à son animal, avec la même périodicité. Cependant, pour chaque tranche de 3 points de MR qui n'est pas consacré à raccourcir le temps, un ordre supplémentaire peut être enseigné. Un ordre doit se composer d'une action simple et d'une circonstance. Attaque, par exemple, n'est pas un ordre correct. En revanche « Attaque : la personne que je désigne » ou « cabre-toi : sur la personne qui te fait face » l'est.
Les ordres possibles sont très divers, selon ce que veut obtenir le maître de l'animal et ce qu'autorise l'EG. En voici une liste non exhaustive concernant un cheval de guerre et un chien de combat. Mais l'exemple peut être repris pour de nombreuses autres créatures.

Le cheval :
Silence et immobilité : quand je pose la main sur tes naseaux
Attaque : toute personne qui te touche quand je ne suis pas là
Rue : quand je le dis
Cabre-toi : sur la personne qui te fait face.

Le chien
Attaque : quand je le dis, toute personne dont tu ne connais pas l'odeur

Attaque : la personne que je te désigne
Cherche : l'odeur que je te montre
Chasse : quand je le dis
Rapporte : quand je t'envoie chasser
Immobilise-toi : dès que je dis « stop »
Immobilise mais ne fait pas de mal : la personne que je te désigne

Expérience des animaux de la compagnie

Au fur et à mesure que passe le temps et que les liens se renforcent entre le maître et son animal, celui-ci peut tout simplement développer certaine forme de compréhension indépendante du dressage. Pour chaque aventure à laquelle participe activement l'animal (la limite est laissée à l'appréciation de l'EG, mais on peut considérer que l'animal doit participer activement au moins à une situation stressante ou servir sur une période de temps importante pour bénéficier de cet avantage), il reçoit 2 points d'expérience. Il en reçoit encore 1 par ordre qu'il a reçu et correctement exécuté (l'EG est invité à estimer grossièrement ce chiffre plutôt qu'à tenir un décompte précis). Ces points doivent, dans un premier temps, servir à payer l'avantage « Animal Familier ». Le maître peut lui-même y contribuer sur ses propres points d'expérience. Lorsque cet avantage est acquis, le maître augmenter les caractéristiques et les compétences de son animal (selon le barème ordinaire destiné aux Inspirés). Il peut par ailleurs « acheter » un ordre en payant 5 points d'expérience (la sienne ou celle de son animal)



Archétypes

Guide-Chasseuse

Toute jeune déjà, vous aviez un sixième sens. Votre père vous emmenait quand la Troupe Ardente, sa compagnie mercenaire, partait en mission. Vous avez grandi dans les expéditions, apprenant à faire confiance votre intuition et découvrant le métier des armes.
Puis il y a eu la terrible nuit au Chênais d'Ombreval, il y a treize ans. La Troupe Ardente venait arrêter les activités de lutins contrebandiers. Mais les criminels étaient plus nombreux que prévu. La bataille fut un vrai carnage, les mercenaires tombaient les uns après les autres. Vous n'avez alors eu qu'un seul recours : mettre le feu au Chênais. Le brasier scella votre victoire. Mais à quel prix : la Troupe Ardente était décimée, votre père était mort et vous veniez de gagner l'inimitié éternelle des lutins.
Depuis, vous avez découvert votre vocation : vous êtes un des plus célèbres chasseurs de monstres de l'Harmonde. On fait appel à vous quand il s'agit de se débarrasser d'un animal gênant ou d'une créature inconnue. Mais vous êtes aussi engagée pour organiser des expéditions en terrain hostile.
Votre réputation n'est plus à faire. Les marchands murmurent votre nom avec respect quand ils vous croisent en armure et l'épée à la ceinture, à la tête d'une petite troupe sur le départ. Partout dans les Royaumes, on vous propose des missions. Et la haine que vous portent les lutins vous oblige à être toujours en mouvement. Vous savez que, si vous vous installez, la vengeance des saisonins s'abattra sur vous dès que vous chercherez le repos. C'est pourquoi vous restez sur le qui-vive, toujours prête à partir, toujours prête à vous battre. Au fond, cette angoisse alimente la rage qui vous habite, cette rage de vaincre que beaucoup confondent avec une haine des animaux.

Explorateur

C'est la curiosité qui vous pousse à chaque instant. La soif de savoir n'est pas votre seule motivation. Quand vous partez en expédition, à la recherche de plantes inconnues ou d'animaux rares, vous êtes guidé par l'envie de faire progresser la connaissance de tous. Vous récoltez des spécimens que vous

GUIDE-CHASSEUSE

Toute jeune déjà, vous aviez un sixième sens. Votre père vous emmenait quand la Troupe Ardente, sa compagnie mercenaire, partait en mission. Vous avez grandi dans les expéditions, apprenant à faire confiance votre intuition et découvrant le métier des armes.
Puis il y a eu la terrible nuit au Chênais d'Ombreval, il y a treize ans. La Troupe Ardente venait arrêter les activités de lutins contrebandiers. Mais les criminels étaient plus nombreux que prévu. La bataille fut un vrai carnage, les mercenaires tombaient les uns après les autres. Vous n'avez alors eu qu'un seul recours : mettre le feu au Chênais. Le brasier scella votre victoire. Mais à quel prix : la Troupe Ardente était décimée, votre père était mort et vous veniez de gagner l'inimitié éternelle des lutins.
Depuis, vous avez découvert votre vocation : vous êtes un des plus célèbres chasseurs de monstres de l'Harmonde. On fait appel à vous quand il s'agit de se débarrasser d'un animal gênant ou d'une créature inconnue. Mais vous êtes aussi engagée pour organiser des expéditions en terrain hostile.
Votre réputation n'est plus à faire. Les marchands murmurent votre nom avec respect quand ils vous croisent en armure et l'épée à la ceinture, à la tête d'une petite troupe sur le départ. Partout dans les Royaumes, on vous propose des missions. Et la haine que vous portent les lutins vous oblige à être toujours en mouvement. Vous savez que, si vous vous installez, la vengeance des saisonins s'abattra sur vous dès que vous chercherez le repos. C'est pourquoi vous restez sur le qui-vive, toujours prête à partir, toujours prête à vous battre. Au fond, cette angoisse alimente la rage qui vous habite, cette rage de vaincre que beaucoup confondent avec une haine des animaux.

Royaume : République Mercenaire
Peuple : humain
Âge : 36 ans
Taille : 1 m 78 (TAI 0)
Poids : 71 kg
MV : 3

Caractéristiques
Flamme : 1
Flamme Noire : 0

CORPS : 1
Corps Noir : 0
Bonus de Corps : 1
AGIlité : 10
FORce : 7
PERception : 10
RESistance : 6

ESPRIT : 1
Esprit Noir : 0
Bonus d'Esprit : 1
INTelligence : 6
VOLonté : 6

ÂME : 1
Âme Noire : 0
Bonus d'Âme : 1
CHArisme : 5
CREativité : 5

Caractéristiques secondaires
ART : -
EMP : -
MEL : 9
TIR : 10
PdV : 51
SBG : 17
SBC : 25
BD : +1

Points d'héroïsme : 2
Pouvoirs de la Flamme :
aucun
Pouvoirs de Saisonin
Aucun

Poids portable : 49 kg
Demi-charge : 24 kg
Charge quotidienne : 12 kg

Ténèbre : 4
Perfidie : 4
Pouvoirs corrompus
Aucun

Compétences :
Épreuve : Arme : Arc composite 7, Arme : Épée 7, Athlétisme 5, Équitation 2, Escalade 3, Esquive 7, Natation 3, Premiers Soins 5, Survie 7, Vigilance 5
Maraude : Chasse 7, Discrétion 7, Poisons 3
Société : Négoce 2, Us et Coutumes : République-mercenaire 6, Us et Coutumes : Marche Modéhenne 2
Savoir : Astronomie 2, Chirurgie 2, Géographie 4, Herboristerie 3, Histoire et légendes 2, Langue : mercerin 6, Langue : keshite 4, Médecine 2, Saison : printemps 1, Stratégie 2, Zoologie 4
Occulte : Démonologie 2, Harmonie 2

Avantages, bienfaits
Célèbre, Caractéristique flamboyante (PER)

Défauts, peines
Haï d'un Décan (lutin)

Combat
Initiative : 21, arc 25, épée 22
Attaque au contact : épée 18
Attaque à distance : arc 18
Défense au contact :
Esquive : 16
Parade : épée 18
Défense à distance : 8

Armure
Cuir et Métal
Partielle : malus -2, prot. 5

Citation typique : « Tenez-vous prêts, il va charger. À mon signal, vous partez sur la droite et vous prenez les piques. Avec le flacon d'arôme, je vais l'attirer vers la fosse. Rabattez-le pour qu'il ne s'échappe pas. Et que personne ne flanche. Pas question de passer à côté d'un spécimen de cette taille… Une fois qu'il est tombé, laissez-moi faire : je sais comment l'abattre. »

Armes	Init.	Att.	Déf.	Dom	TAI	Portée
Arc composite	+4	0	-	+8/P	0	100m
Épée	+1	+1	+1	+4/PT	0	-

EXPLORATEUR

C'est la curiosité qui vous pousse à chaque instant. La soif de savoir n'est pas votre seule motivation. Quand vous partez en expédition, à la recherche de plantes inconnues ou d'animaux rares, vous êtes guidé par l'envie de faire progresser la connaissance de tous. Vous récoltez des spécimens que vous ramenez aux érudits qui n'ont pas votre courage et qui ne s'aventurent jamais au-delà des terres civilisées. Votre expérience n'a de poids que si parvenez à la faire partager au reste du monde. La nature a beaucoup à apprendre à tous les peuples de l'Harmonde.
Vous avez choisi de rejoindre le Cryptogramme-magicien car vous savez que, comme l'Équerre, cette institution œuvre à préserver toutes les connaissances. Vous êtes bien sûr un peu déçu par le culte du secret que les mages affectionnent, mais vous devez reconnaître que la magie des Danseurs et soutien du Cryptogramme vous ont permis de réussir là où beaucoup ont échoué. Au plus profond des jungles modéhennes jusqu'aux sommets des pics paragéens, en passant par les rivages de Bokkor et les marais liturges, votre vie es faite de voyages : toujours accompagné par votre Danseur et votre carnet de note, vous accomplissez votre rêve : aller là où personne ne s'est aventuré.

Royaume : Urguemand
Peuple : nain
Âge : 47 ans
Taille : 1 m 38 (TAI -1)
Poids : 82 kg
MV : 2

Caractéristiques
Flamme : 1
Flamme Noire : 0

CORPS : 1
Corps Noir : 0
Bonus de Corps : 1
AGIlité : 7
FORce : 8
PERception : 6
RESistance : 7

ESPRIT : 1
Esprit Noir : 0
Bonus d'Esprit : 1
INTelligence : 9
VOLonté : 6

ÂME : 1
Âme Noire : 0
Bonus d'Âme : 1
CHArisme : 5
CREativité : 5

Caractéristiques secondaires
ART : -
EMP : 9
MEL : 7
TIR : 6
PdV : 46
SBG : 15
SBC : 25
BD : +1

Points d'héroïsme : 2
Pouvoirs de la Flamme :
aucun
Pouvoirs de Saisonin
Jugement de la Ligne, Voie Franche

Poids portable : 48 kg
Demi-charge : 24 kg
Charge quotidienne : 12 kg

Ténèbre : 0
Perfidie : 0
Pouvoirs corrompus
Aucun

Compétences :
Épreuve : Arme : Arbalète 7, Arme : Hache 6, Équitation 2, Escalade 2, Esquive 5, Natation 2, Premiers Soins 4, Survie 7, Vigilance 5
Maraude : Chasse 3, Discrétion 2, Poisons 2
Société : Savoir-Faire : forge 5, Us et Coutume : Urguemand 9
Savoir : Alphabet : armgarde 5, Astronomie 1, Géographie 5, Herboristerie 7, Histoire et légendes 3, Langue : urguemand 9, Langue : keshite 9, Langue : paragéen 9, Médecine 2, Saison : Hiver 5, Zoologie 7
Occulte : Connaissance des Danseurs 5, Démonologie 5, Harmonie (spé : architecture ésotérique) 5, Résonance : jorniste 5

Avantages, bienfaits
Don pour les langues, Mémoire eidétique

Défauts, peines
Aucun

Combat
Initiative : 14, arbalète 18, hache 15
Attaque au contact : hache 15
Attaque à distance : arbalète 14
Défense au contact :
Esquive : 12
Parade : hache 15
Défense à distance : 6

Armure
Cuir
Partielle : malus -1, prot. 3

Emprise
EMP : 9
Résonance : jorniste 5, Connaissance des Danseurs 5

Sorts connus : Guérison mineure, Bouclier magique, Bras invisible

Citation typique : « Oh ! *Un Forbenius pardendrae* ! Et une *Cochilla pergora* ! Incroyable ! Et dire qu'un peu plus, vous seriez laissés arrêter par quelques tigres et une falaise ! Vous voyez bien que ça en valait la peine ! Allez, montez le camp. Et toi, Fuerto, tu vas m'aider à recueillir ses spécimens. »

Armes	Init.	Att.	Déf.	Dom	TAI	Portée
Arbalète	+4	0	-	+8/P	0	100m
Hache	+1	+1	+1	+4/PT	0	-

Danseur	Mémoire	Bonus d'Emp.	Empathie	Endurance	POT d'Emprise	POT Intuitif
Fuerto	18	+3	5	5	18	15

DRESSEUR

Apprivoiser les êtres a toujours été votre vocation. D'une manière ou d'une autre, on peut toujours dompter les agressivités et maîtriser les colères. Vous-même, au fond de votre cœur, vous n'êtes qu'une bête sauvage, guidée par vos instincts plus que par les règles de la civilisation. Mais vous avez appris à vivre en société, à faire confiance aux autres. Vous avez même trouvé le moyen de vous faire payer pour vivre votre passion. Les autres appellent cela un métier, mais pour vous, c'est bien plus. C'est votre vie. Au fil des ans, vous avez domestiqué des étalons lyphanes, dressé des drakaigles janréniens, charmé des serpents modéhens, dompté des fauves keshites... Vous êtes suffisamment reconnu pour ne pas vendre vos services au premier venu. Pour vous, c'est autant une affaire de cœur que d'argent.
Au final, vous préférez souvent la compagnie des animaux à celle des humains ou des saisonins. Vous aimez porter des vêtements de cuir et de fourrures.

Royaume : Marche Modéhenne
Peuple : humain
Âge : 31 ans
Taille : 1 m 84 (TAI 0)
Poids : 92 kg
MV : 3

Caractéristiques
Flamme : 1
Flamme Noire : 0

CORPS : 1
Corps Noir : 0
Bonus de Corps : 1
AGIlité : 7
FORce : 7
PERception : 7
RESistance : 6

ESPRIT : 1
Esprit Noir : 0
Bonus d'Esprit : 1
INTelligence : 6
VOLonté : 6

ÂME : 1
Âme Noire : 0
Bonus d'Âme : 1
CHArisme : 9
CREativité : 7

Caractéristiques secondaires
ART : 8
EMP : -
MEL : 7
TIR : 7
PdV : 48
SBG : 16
SBC : 24
BD : +1

Points d'héroïsme : 2
Pouvoirs de la Flamme :
aucun
Pouvoirs de Saisonin
Aucun

Poids portable : 49 kg
Demi-charge : 24 kg
Charge quotidienne : 12 kg

Ténèbre : 0
Perfidie : 0
Pouvoirs corrompus
Aucun

Compétences :
Épreuve : Arme : Lance 7, Arme : Lance lancée 7, Arme : Filet 5, Athlétisme 5, Équitation 5, Esquive 5, Natation 2, Premiers Soins 3, Survie 5, Vigilance 5
Maraude : Chasse 7, Discrétion 5
Société : Baratin 5, Diplomatie 5, Musique : viole 6, Us et Coutumes : Marche modéhenne 6
Savoir : Alphabet : Moden Hen 1, Géographie 4, Herboristerie 5, Histoire et légende 1, Langue : modéhen 6, Langue : keshite 3, Médecine 2, Zoologie 6 (spé : dressage)
Occulte : Accord 6, Connaissance des Danseurs 1, Démonologie 1, Harmonie 1

Avantages, bienfaits
Célèbre, Animal domestique extraordinaire, Spartiate

Défauts, peines
Aucun

Combat
Initiative : 15, lance 18, lance lancée 16, filet 15
Attaque au contact : lance 15
Attaque à distance : lance 15, filet 12
Défense au contact :
Esquive : 11
Parade : lance 14
Défense à distance : 5

Armure
Cuir
Complète : malus -2, prot. 4

Arts Magiques
ART : 8

Accord 6, Musique : viole 6

POT d'ART 15

Œuvres connues :
Racines agrippantes, Agressivité végétale, Prison végétale

Citation typique : « Non, Calife, tu n'auras pas ce tigre blanc. Je sais comment tu traites tes bêtes, et cet animal n'est pas un jouet, destiné à t'amuser un jour ou deux avant que tu trouves une autre distraction. Ce tigre est comme toi, de la race des seigneurs. Prouve ta noblesse et laisse-moi le ramener là où il doit règner. »

Armes	Init.	Att.	Déf.	Dom	TAI	Portée
Lance lancée	+1	0	-	+4/P	0	35m
Lance	+4	0	-1	+4/P	+1	-
Filet	0	-1	-	-	0	7m

ramenez aux érudits qui n'ont pas votre courage et qui ne s'aventurent jamais au-delà des terres civilisées. Votre expérience n'a de poids que si parvenez à la faire partager au reste du monde. La nature a beaucoup à apprendre à tous les peuples de l'Harmonde.

Vous avez choisi de rejoindre le Cryptogramme-magicien car vous savez que, comme l'Équerre, cette institution œuvre à préserver toutes les connaissances. Vous êtes bien sûr un peu déçu par le culte du secret que les mages affectionnent, mais vous devez reconnaître que la magie des Danseurs et soutien du Cryptogramme vous ont permis de réussir là où beaucoup ont échoué. Au plus profond des jungles modéhennes jusqu'aux sommets des pics paragéens, en passant par les rivages de Bokkor et les marais liturges, votre vie es faite de voyages : toujours accompagné par votre Danseur et votre carnet de note, vous accomplissez votre rêve : aller là où personne ne s'est aventuré.

Dresseur

Apprivoiser les êtres a toujours été votre vocation. D'une manière ou d'une autre, on peut toujours dompter les agressivités et maîtriser les colères. Vous-même, au fond de votre cœur, vous n'êtes qu'une bête sauvage, guidée par vos instincts plus que par les règles de la civilisation. Mais vous avez appris à vivre en société, à faire confiance aux autres. Vous avez même trouvé le moyen de vous faire payer pour vivre votre passion. Les autres appellent cela un métier, mais pour vous, c'est bien plus. C'est votre vie. Au fil des ans, vous avez domestiqué des étalons lyphanes, dressé des drakaigles janréniens, charmé des serpents modéhens, dompté des fauves keshites... Vous êtes suffisamment reconnu pour ne pas vendre vos services au premier venu. Pour vous, c'est autant une affaire de cœur que d'argent.

Au final, vous préférez souvent la compagnie des animaux à celle des humains ou des saisonins. Vous aimez porter des vêtements de cuir et de fourrures.



ANIMAL DE COMPAGNIE : TIGRE BLANC EXCEPTIONNEL

Caractéristiques :
AGI 8, FOR 14, PER 10, RÉS 8
MÊL 12
TAI 0, MV 5, BD +12
PdV 53, SBG 17, SBC 26

Compétences :
Arme : griffes 6, Arme : crocs 8, Camouflage 6, Chasse 7, Discrétion 6,
Esquive 6, Vigilance 7

Combat
Initiative : 18, griffes 19, crocs 20
Attaque au contact : griffes 17, crocs 22
Défense au contact :
Esquive : 14
Défense à distance : 7

Armes	Init.	Att.	Déf.	Dom	TAI	Portée
Griffes	+1	-1	-	+3 /T	-	-
Crocs	+2	+2	-	+4 /PT	-	-

Avantages et Défauts

Avantages

Avantage : Bâtard (variable)
Vous êtes l'enfant de deux peuples différent dont vous partagez à égalité les caractéristiques. Farfadomme, satyrin, ogréant, votre espèce n'a pas de nom car elle est unique et ne connaîtra d'autre postérité que celle que vous lui apportez par vos actes. Vous pouvez choisir un pouvoir de Saisonins dans chacune de vos deux ascendances, même si un de vos peuples (comme les lutins par

exemple) n'en avait qu'un. Les défauts que vous auriez dû obtenir sont à définir avec l'Éminence Grise : il est évident qu'un farfadutin aura la petite taille de ces deux peuples, mais il est difficile de dire si un ogréant sera immense et donc plus proche du géant ou raisonnablement grand et donc plus du côté de l'ogre.
De même vos caractéristiques minimales et maximales ainsi que les bonus afférents doivent être définis avec l'EG en faisant si possible une moyenne, sinon en vous mettant d'accord. Les points de créations obtenus sont ceux ordinairement fournit lorsque vous créez un Saisonin, une compétence de Saisonin sur deux devant être choisie en plus des deux compétences de saisons de vos deux parents, à niveau 5, sauf dans le cas d'un bâtard d'homme, auquel cas vous disposerez des capitaux de points des hommes (c'est le « pouvoir de Saisonins » des hommes, en quelque sorte), en sus de la compétence Saison à niveau 5 de votre autre parent. Cet avantage vaut 5 points si l'écart de taille entre vos deux parents est inférieur à 2, 10 points s'il est supérieur ou si vous créez un demi-homme.

Note : reportez-vous au chapitre sur les Aberrations pour de plus amples informations.

Charge : Grand Veneur (4)
(Maître Pisteur, Capitaine des Francs-Gardes, Maître-Chamelier)

Vous êtes en charge de tout ce qui découle de la chasse dans un Domaine. Vos attributions peuvent, suivant l'importance du Domaine et son degré d'organisation, couvrir jusqu'aux problèmes de braconnage et de surveillance des forêts. Cette position n'existe que dans les Domaines féodaux, encore que certains clans des Parages ou certaines puissantes abbayes liturges puissent avoir des postes relativement similaires (les clans disposent de maîtres pisteurs, chargés de l'organisation des patrouilles sur les frontières et dans les zones sauvages afin de repérer les intrus tandis que les Liturges utilisent des Francs-Gardes, qui parcourent leurs forêts afin de repérer les repaires d'hérétiques qui s'y dissimulent).
Cette Charge est d'un niveau équivalent à celle d'un maître d'arme, en terme de prestige et d'importance.
Il faut disposer d'au moins 7 en Chasse et de 5 dans les compétences Géographie, Herboristerie et Zoologie pour pouvoir prétendre à ce poste. Les Charges procurant un animal familier ou domestique voient leur coût divisé par deux.

Charge : Frontalier (3)
(Pisteur, Franc-Garde, Chamelier)

Vous êtes membre d'un corps spécifiquement chargé de patrouiller les zones sauvages et/ou difficiles d'accès. En dépit du fait que ce poste soit en général lié à la roture, vous êtes respecté au plus haut point pour vos capacités d'éclaireur, votre connaissance des zones qui vous ont été attribuées et de leurs dangers.
Vous devez disposer de 5 au moins dans les compétences Chasse et survie pour prétendre à ce poste. En retour, vos spécialisations dans les compétences Chasse, Survie, Géographie, Herboristerie et Zoologie sont gratuites si elles concernent la zone ou vous patrouillez d'ordinaire.

Charge : Réseau de contact : les Frontaliers (4)

Soit que vous disposiez de contacts nombreux et varié dans cette société très fermée, soit que vous soyez un ancien, qui pour s'être retiré de l'active, n'en a pas moins cultivé ses contacts et développé son réseau de renseignement, vous disposez de nombreux amis et relations dans l'ensemble des professions qui se chargent de parcourir les espaces sauvages de l'Harmonde. Vos amis peuvent vous fournir des informations souvent très précises sur tout ce qui se passe dans ses endroits reculés, depuis les rumeurs de camps d'entraînement secrets jusqu'aux zones ou l'activité surnaturelle est trop intense pour rester discrète en passant par les itinéraires les plus sûrs, les mouvements de troupe sur les frontières et plus généralement tout ce qui se produit ou transite par les grandes étendues de forêts, de landes et de désert qu'ils surveillent.
Pour choisir cette charge, vous devez avoir mis au moins un point dans les compétences Chasse et Géographie.

Charge : Animal familier (2)

Vous avez développé avec un animal domestique ordinaire (cheval, chien, chat...) ou moins courant (ours, tigre d'Aswal...) un lien privilégié. Cet animal vous obéit directement, sans qu'aucun jet ne soit nécessaire. Il s'occupe de vous uniquement par amitié, bien que vous puissiez l'avoir dressé (le dressage est développé plus loin ; il vous permettra entre autre de pouvoir définir des ordres plus compliqués que « coucher » ou « attaque »). Ses réactions sont plus intelligentes et motivées en premier lieu par votre sécurité à tous deux. Vous n'avez jamais besoin de faire de jet de dressage pour le

faire obéir. Il se sacrifierait sans arrière-pensées pour vous... Mais vous en feriez certainement autant pour lui. Vous devez aussi acheter l'avantage « animal domestique extraordinaire » si ce lien concerne une créature inhabituelle.

Charge : Animal domestique extraordinaire (3)

Vous êtes parvenus à domestiquer une créature peu commune. Ce n'est pas un animal domestique courant (ce pourrait être par exemple un tigre, un ours ou un loup) mais cela ne peut pas être non plus une Excellence ou une Merveille. Cette créature vous obéit... En général, mais vous n'êtes pas à l'abri d'une maladresse de dressage. Chaque fois qu'elle doit risquer sa vie pour vous ou faire quelque chose de contraire à ce que son instinct lui dicte (ne pas tuer pour un tigre d'Aswal, par exemple) vous devez faire un jet de dressage afin de vérifier si l'animal obéit. En cas d'échec, il se comporte normalement pour un individu de son espèce, mais ne vous attaque pas. En cas d'échec critique, tout est possible. Il peut aussi bien s'enfuir, vous attaquer, attaquer vos amis...

Esprit : (2 ou 1 pour les Lutins) Sensibilité Sylvestre

Vous avez un sixième sens pour tout ce qui concerne les plantes. D'un coup d'œil, vous pouvez jauger si elles sont comestibles ou non, d'où elles viennent, comment il faut les préparer, quelles sont leurs vertus et, s'il est possible de les cultiver, comment on peut y parvenir. Lorsque vous devez faire un jet de compétence concernant une plante, vous disposez automatiquement d'un niveau 1 fictif dans la compétence si vous n'en disposiez pas (il vous faudra tout de même acheter ce niveau pour passer au suivant) ou, si vous avez la compétence, vous disposez d'une spécialité dans le domaine impliqué, quel que soit votre niveau (cette spécialité ne vous interdit d'en développer une autre, réelle celle-là, mais vous devrez choisir celle que vous utilisez si elles étaient toutes les deux applicables).

Flamme : Héros Flamboyant (5)

Votre Flamme a une caractéristique qui a séduit une Merveille. Celle-ci vous considère à la fois comme une chose à protéger et comme un être de bonne compagnie, de sorte qu'elle a décidé de veiller sur vous. Cela peut prendre de nombreuses formes, depuis un simple compagnonnage amical et de bon alois jusqu'à une surveillance discrète mais paranoïaque de tous vos faits et gestes. Il n'empêche, depuis le temps, vous avez remarqué son petit manège et connaissez son existence. Il vous est sans doute arrivé de vous sauver la vie mutuellement une ou deux fois. Vous pouvez faire occasionnellement appel à la Merveille qui vous protège (si vous le faites plus d'une fois par séance de jeu, elle cessera de vous répondre pendant plus ou moins longtemps mais continuera de vous protéger) et savez par expérience qu'elle interviendra dans toutes les situations susceptibles de mettre votre existence en danger ; la forme que peut prendre cette intervention est très variable, la Merveille peut tout aussi bien vous extraire d'une mêlée difficile en vous emportant dans les airs qu'attaquer un de vos adversaires.
Pour prendre cet Avantage, vous devez disposer de « Flamme Ardente » ou de « Caractéristique Flamboyante » (ou de tout avantage en rapport avec la Flamme que l'EG aura jugé adéquat).

Les Défauts

Charge : Marqué (3)

Vous avez fait de la contrebande dans l'Empire de Keshe et avez été pris par une escouade de Chameliers. Ceux-ci vous ont apposé au fer rouge la marque des contrebandiers sur la main droite. Si vous deviez revenir dans l'Empire de Keshe, vous seriez immédiatement mis à mort. Par ailleurs, les marchants qui voient ce genre de marque sont systématiquement mal disposés envers vous, voire refuse de vous vendre quoique ce soit, vous interdisent l'accès à leur caravane, quand ils ne tentent pas tout simplement de vous faire exécuter. Comme si cela ne suffisait pas, vous êtes considéré comme un perdant et un porte-malheur par bon nombre d'organisations criminelles.

Esprit : Brutal (1 ou 2)

Vous n'aimez pas les bêtes et leur faites bien sentir. Pour un point, ce défaut vous octroie un malus de 3 sur tout ce qui concerne le dressage, mais pas dans vos interactions avec les animaux (comme l'équitation par exemple). Pour 2 points, vous ne pouvez pas faire de dressage et les animaux dont vous disposer sont systématiquement maltraités, au point que vous avez un malus de 2 sur toutes les interactions avec eux, sauf lorsqu'il s'agit de les tuer, bien entendu. Ce défaut est incompatible avec « Ennemi Naturel ».

Âme : Ennemi Naturel (6)
Vous avez été marqué par les Muses. Peut-être un de vos ancêtres a-t-il commis quelques horribles mésactions envers les animaux ou peut-être n'est-ce qu'un défaut de votre Flamme. Toujours est-il que tout le règne animal vous considère comme un prédateur, un ennemi naturel dangereux. Vous ne pouvez rien obtenir des bêtes, qui dans le meilleur des cas s'enfuient à votre approche, dans le pire vous attaqueznt à vue. Tant que vous êtes à portée de sens d'un animal quelconque, celui-ci est pratiquement incontrôlable (-5 à tous les jets visant à obtenir quelque chose de lui) et tente systématiquement de s'éloigner de vous ou de vous attaquer. Bien entendu vous ne pouvez pas monter et ne pourrez jamais faire partie d'une caravane. Ce défaut est incompatible avec « Brutal ».

Flamme : Poursuivi par une Merveille (2)
Votre Flamme possède une particularité étrange qui vous a valu d'attirer l'attention d'une Merveille. Elle a décidé de veiller sur vous, mais cette fois ce n'est pas à votre avantage car elle complètement folle. Elle a des exigences extraordinaires, voire intenables (l'arrêt de toute relation avec les femmes pour un satyre, par exemple), tente régulièrement de vous enlever afin de vous emmener dans son antre, attaque vos amis comme vos ennemis et intervient à tout bout de champs dans votre vie de préférence de la manière la plus inopportune. Elle n'a aucun intérêt ni dans votre confort, ni dans votre sécurité immédiate, au point d'être tout à fait prête à vous blesser ou à vous mutiler afin d'obtenir ce qu'elle souhaite de vous. Vous pouvez prendre ce défaut en même temps que « Héros Flamboyant », auquel cas vous êtes parvenu à une sorte d'accord avec la Merveille : par exemple elle vous permet de voyager pour un temps donné et vous force à retourner dans son antre régulièrement, etc. L'EG est seule juge des concessions que vous avez du faire. Dans tous les cas, cela n'empêche pas le comportement bizarre de la Merveille.



ERRATAS DU BESTIAIRE

Malheureusement (et quatre fois hélas !), Multisim n'a apparement décidé en rien de corrigerson Bestiaire pour Agone. Lorsque je l'ai lu lors de sa sortie, je me suis dit qu'au prochain supplément ceci serait fait... Eh non ! Donc voici un condensé des problèmes que j'ai trouvé dans le Bestiaire. J'ai pu les mettre sur l'Harmonde de Tinou il y a 9 mois sous une forme peu présentable ... Et du coup désolé si ce guide est un peu fouilli !

Sommaire :

PREAMBULE
I] NE-PAS-CROIRE-LA-NOTE
II] CROIRE-LA-NOTE
III] DIVERS
POSTFACE

PREAMBULE

La note "Mode d'emploi" p. 6 m'a pose beaucoup de problèmes.Elle dit que les bonus aux dommages sont pris en compte dans les tableaux d'armes. Deux exemples me genèrent : le Kraken p.17 a un bonus de +71. il ne faut donc recompter les dommage dans le tableau des armes ! Oui mais pour le Griffon des roches p.16 qui a un bonus aux dommage de +27, l'arme dans le tableau donne un joli +30/T...

Il faut classer les bestioles en deux classes (ceci est subjectif pour toute les créatures).

Lorsque j'ai mis un score entre paranthèses, c'est qu'il y a visiblement un problème a corrigerdans le Bestiaire. Un ? indique un probleme logique (on ne pare pas avec des crocs, mais c'est calculé...). Le score indiqué dans les parenthèses est celui des bases recalculées à partir des formules ci-dessous :

- Base d'initiative=AGI+PER+Bonus d'Initiative de l'Arme+Bonus de Corps
- Base d'attaque au contact=MEL+Compétence d'arme+Bonus d'attaque de l'arme+Bonus de Corps
- Base de défense au contact (parade)=MEL+Compétence d'arme+Bonus de défense de l'arme+Bonus de Corps
- Base d'esquive=AGI+Esquive+Bonus de Corps (le malus d'armure vaut dans la plupart des cas 0, puisque les créatures sont habituées a leur cuir...)
- Base de défense à distance=base d'esquive/2 arondi a l'inferieur.

Lorsque la compétence n'était pas possédée par la créature, j'ai mis un score de -3, conformément aux règles d'Agone.

Les monstres possédant (*) ont un BD nul. Je les ai classés par rapport à leur petits camarades. Ex : si toutes les Excellences étaient dans la catégorie ne-pas-croire-la-note sauf le phénix qui a un BD nul, alors le phénix s'y retrouve.

Enfin, je n'ai pas recalculé les caractéristiques secondaires car celles-ci ont été décidées pour chaque créature. Par exemple, le Tigre d'Aswald p.23 devrait avoir une MEL de 10 (AGIx2=8x2=16 ; FOR=14; 16+14=30; 30/3=10...) mais celui-ci est un prédateur redoutable... Un 12 lui convient tout a fait...

I] NE-PAS-CROIRE-LA-NOTE (BD non compté dans le tableau des armes)

Il FAUT calculer les dommages des bestioles suivantes en comptant en plus le BD et donc ne pas croire la note :

Faune et Flore de l'Harmonde
p.07 - Alcheron (Att : crocs 12, Esquive -1 ?, défense à distance -1 ?)
p.08 - Araignee des Marais (*)
p.08 - Behemot
p.10 - Drakaigle
p.11 - Droc
p.11 - Eale
p.12 - Elval (pas d'armes...)
p.12 - Elwir (pas d'armes...)
p.13 - Faucon corné
p.17 - Kraken (évident !!)
p.17 - Louveau
p.18 - Mastodonte (évident !! Esquive -1 ? défense à distance -1 ?)
p.19 - Molosse
p.20 - Olleane (init croc : 5)
p.20 - Onagre
p.22 - Seigneur-rat (*)
p.23 - Suinteux
p.23 - Tigre d'Aswald (évident !!)
p.28 - Aspivert (init 9, machoires 13, Att. au contact machoire 16, Def. au contact 13, Esquive 1, Def a distance 0)

Excellences
p.46 - Cyclope (pas d'armes...)
p.46 - Dragon (Att. contact-croc 18 pas 118 ! Def. contact-crocs 17, Def. contact-griffes 17, Def contact-queue 16, Def. contact avec soufle 16 (trés drole !)?, Esquive : 12+(esquive ou -3 ? mais pas 12 !)) donc Esquive betement 9, Def à distance betement 4 (je reflechis pas, je calcule niaisement). Que faire pour le Dragon ? Les zéros dans la colonne Def. du tableau des armes signifie t'il des tirets ? auquel cas, la def. au contact est calculée comment ?
p.48 - Hydre (Att. contact gueule 19, Def. contact 18, Esquive 2, Def. à distance 1)

p.49 - Phenix (*) (initiative 22 mais bec reste 17)
p.49 - Tarasque (aucune donnée)
p.50 - Titan (aucune donnée)

p.51 - Wyvern	Armes	Init	Att	Def	Dom	TAI	Portee
	Griffes	0	+1	0	+2/T	-	-
	Dard	0	+2	0	+1/P	-	-
	Crocs	-2	0	0	+3/T	-	-

et elle a aussi Def.contact-griffe : 15, Def.contact-dard : 15, Def.contact-croc : 15, esquive 6, def a distance 3. Memes remarques que pour le Dragon. La colonne def. du tableau conporte peut etre des tirets. (EG : "La Wyvern parre ton épée avec ses dents !"; bien joué, la Wyvern.)

Archétypes (pas recomptés entierement, je suis pas fou non plus !)
p.133 - Guide-chasseuse (Esquive 18/16 si armure, Def a distance 9/8 si armure)
p.134 - Explorateur (Esquive 13/12 si armure, Def. à distance 6/6 si armure)
p.135 - Dresseur (Init. lance 19, Esquive 13/11 si armure, Def. à distance 6/5 si armure)
p.136 - Animal de compagnie : tigre blanc exeptionnel

II] CROIRE-LA-NOTE (BD compté dans le tableau des armes)

La note "Mode d'emploi" est vraie pour elles :

Faune et Flore de l'Harmonde
p.09 - Darde
p.16 - Griffon des roches (évident !!)
p.16 - Hastara
p.19 - Murene blanche (évident !!)
p.21 - Pierron (special : cri)
p.22 - Salanistre (Init croc : 31 pas trompe et Att : croc 21)
p.24 - Zugoth

Merveilles
p.33 - Centaure
p.34 - Dryade (*)
p.35 - Harpie (évident !! Att : Morsure 14, Att : Serres 16)
p.36 - Nymphe (*)
p.37 - Ondin
p.40 - Salamandre (*) (Att : tourbillon : 22 (ou 23 si on considère que arme : bagarre(tourbillon) est specialisé), et calculé avec MEL ou 26/27, calculé avec TIR)
p.41 - Sirene (*) (Esquive 17 ou 18 en mer, Def à distance 8 ou 9 en mer (les Sirenes peuvent nager dans des fleuves...))
p.42 - Troll

Animaux enchantés
p.53 - Cygne
p.53 - Pegase
p.54 - Unicorne

Elémentäs
p.57 - Cyselin
p.58 - Stancin (*) (Init 19, init bagarre 15)
p.58 - Nuancin (Init 30, init branche 32)
p.58 - Orphelin (*) (Init 40)

Abérrations
p.97 - Anti-Méduse
p.99 - Demi-démon
p.102 - Momie (*) (init glaive 13)
p.106 - Sestercien, le demi-geant colérique (le bonus de défense du pavois a muté en -5 au lieu de +5, Esquive 15/7 si armure, Def à distance 7/3 si armure)
p.107 - Dratyriade (*) (tableau d'armes manquant)

	Init	Att.	Def.	Dom+BD	TAI	Portée
Dague	0	+2	0	+1/P	0	-
Arbalette	+5	+1	-	Dom. seuls +8/P	0	120 m

Armure de cuir, veste seule (mal/prot) : -1/2

Ce qui donne les modifications suivantes :
Combat
Initiative : 18
Init dague : 18
Init. arbalète : 23
Att. contact dague : 16
Att. distance arbalète : 17
Esquive : 17/16 si armure
Parade dague : 14
Défense a distance : 8/8 si armure

Dommage de s'en priver !

Créatures du scenario (fermez les yeux, Inspirés !)
p.119 - Mastard Phéniste Ogre (Init. 11, Att. bagarre 15, Esquive 10/8 si armure, Def. distance 5/4 si armure (voir Cahiers Gris pour la bagarre))

p.120 - Hephïostis (Embrasie pas comptée ici, Init. 9, Esquive 14/12 si armure, Def. à distance 7/6 si armure)
p.125 - Phéniste aventurier (*) (Init 13, Esquive 4/3 si armure, Def. à distance 2/1 si armure)

Pour certaines des prochaines, je ne peux pas vérifier les scores car ils sont directements calculés ! (j'aime compter...)
J'ai considéré que le bonus aux degats était déja compté.

Créatures de l'Ombre
p.64 - Ame-en-peine (pas de correction possible)
p.66 - Cauchemar (pas de correction possible)
p.67 - Goule (pas de correction possible)
p.67 - Goule Mage (pas de correction possible)
p.70 - Poltergeist (pas de correction possible)
p.72 - Liche
p.74 - Gardien des Abysses (pas de correction possible)
p.74 - Nain de la nuit (*) (init marteau de guerre 21, Def a distance 5)

Corrompus
p.81 - Acobald Crucheau (*) (esquive 8, Def à distance 4)
p.84 - Mortepeur, Maitre Tisserand (*) (init coutelas 26)
p.83 - Dogues de cauchemard (pas de correction possible, mais AGI+PER est deja égal a 19)
p.83 - Matin de cauchemard (pas de correction possible, mais AGI+PER est deja égal a 24)
p.87 - Bête à vent femelle (pas de correction possible)
p.87 - Bête à vent male (pas de correction possible)
p.89 - Bête aveugle (pas de correction possible, special)
p.89 - Cadavreux trompeur (pas de correction possible,special)
p.89 - Chauve-souris a pendu (pas de correction possible)
p.92 - Chuchoteur (pas de correction possible)
p.93 - Glacever (pas de correction possible)
p.93 - Joli-tueur (pas de correction possible)
p.94 - Oiseau bombarde (pas de correction possible)
p.95 - Oiseau cache-soleil (pas de correction possible, special)
p.95 - Sacrifiandre a crete irisee (pas de correction possible)

III] DIVERS

Pour celles-ci, il manque le tableau des armes (en particulier les DOM)
p.27 - Nenuphar des sables
p.28 - Les racines
p.93 - Glacever (comment fait-il pour se défendre ?)

POSTFACE

J'ai verifié TOUTES les carac. de combat (ca fait maintenant trois fois en tout) et donc normalement, il n'y a pas de problemes (vous n'avez qu'a vérifier, Messires !).
Les calculs où je ne suis pas du tout sûr de moi : calcul de la défense à distance avec armure, j'ai utilisé Esquive avec armure/2; mais ça pourrait trés bien être (Esquive sans armure/2)+malus d'armure. A revoir pour la prochaine fois !

Encore une fois, la classification (croire la note/ne pas croire la note) est trés subjective et puisqu'il y avait un choix à faire, je me suis trompé quelques fois à coup sur... Mais c'est mieux qu'un Kraken soufreteux ou un Griffon des Roches surpuissant ! J'aimerais bien que vous m'en disiez votre avis, pour pouvoir mieux corriger ce supplément.

Ce qui me plairait, c'est que ceci soit la version 0.1 des errata officiels... Ou que la prochaine réédition du Bestiaire soit corrigée. A méditer...

Dommage qu'il y ait autant d'erreurs (en particulier pour la plus belle et la plus majestueuse des créatures, le Dragon, qui est aussi la plus buggée...) dans ce qui est pour moi et jusqu'a la sortie des codexs, le meilleur supplément de la gamme !

Afonk, fils de la sorciere-correctrice ou, plus recement, le tableur-humain...

Crédits :

Ces errata ont été compilé par Afonk. Il sont hébergés par le Centresprit.

Contacter l'auteur : arcafonk@yahoo.fr

Contacter le Centresprit : centresprit@free.fr

Si vous souhaitez publier ce scénario sur un autre support (fanzine, site web, ou autre, destiné à la vente ou non), vous devez vous adresser directement à son auteur afin de l'en informer et d'obtenir son autorisation.

Alcheron, araignée des marais, darde, drakaigle, éale, faucon corné, griffon des roches, kraken, onagre, salanistre, tigre d'Aswald, etc. Autant d'animaux qui peuplent les Royaumes Crépusculaires.

Les Merveilles, les Excellences et les mystérieux Élémentäs ont également trouvé refuge sur ces terres enchanteresses, dans ses bosquets et ses rivières. Ensemble, ils sont la magie de l'héritage extraordinaire des Muses ; ils sont les défenseurs d'un monde menacé.

L'Harmonde est baroque, coloré... Il est unique et ne cesse d'étonner les mortels qui l'arpentent. Mais il est aussi mortel.

À vous de découvrir sa faune et sa flore, ses créatures fabuleuses et ses monstres...



Le Bestiaire présente la faune et la flore de l'Harmonde, les vies étranges qui font de la géographie des Royaumes Crépusculaires un univers unique et baroque. Les animaux, les plantes, les Merveilles et les Excellences, mais aussi les sbires du Maître du Semblant — et les alliées de son ténébreux comparse — sont exposés dans ce supplément et n'attendent plus que vous, Éminence, pour prendre vie dans les Drames qui agitent les Royaumes Crépusculaires.

Ce bestiaire vous propose également des règles sur le dressage et sur l'herboristerie, de nouveaux archétypes prêts à jouer ainsi qu'un long scénario qui vous conduira sur les traces brûlantes du Phénix dans le Désert de Keshe.

Multisim
Éditions

Prix : 165 F *(25,15 Euros)*
ISBN : 2-84476-047-3