NIGHT PROWLER

SECONDE ÉDITION

SOMMAIRE

INTRODUCTION.....4

LE MONDE DES SEPT CITÉS.....10
Histoire du Monde Connu.....12
Géographie du Monde Connu.....32
La Principauté de Samarande.....36
Le Monde Inconnu....57

LES PEUPLES DU MONDE CONNU.....58
Les peuples humains.60
Les elfes.....72
Les nains.....74
Les félis.....76
Les gouris.....78
Les sang-mêlé.....80

CRÉATION DE PERSONNAGES.....82
Styles.....86
Branches.....88
Branches des Doigts de fée.....88
Branches des Finauds..90
Branches des Brutes....93
Branches des Retors....95
Mémoire.....98
Traits obligatoires.....99
Traits optionnels.....108
Caractéristiques annexes.....113
Les Attributs.....113
Crasse.....113
Réputation.....113
Finitions.....114
Points de Mémoire.....114
Apparence et personnalité.....114
Equipement.....114
Les compétences.....114
Expérience et progression.....122

RÈGLES DE SIMULATION.....126
Principes.....128
Les actions simples..128
Les modificateurs de difficulté.....129
Évaluer la qualité des résultats.....129
Les résultats critiques.130
Niveau supérieur à 20.131
Tester les caractéristiques.....131
Les actions complexes.....131
Actions combinées.....131
Le Contrat.....132
Les actions en opposition.....133
Réputation.....133
Les Attributs et Cercles.....134
Règles d'utilisation des Attributs.....134
Crasse.....136
L'art du duel..... 138
De l'art de la course-poursuite....139
De l'art du combat...143
Armures.....151
Armes.....152
La santé.....155
Etats du personnage...155
Dégâts des armes.....156
Soins.....157
Etats dommageables...160
Plantes et dépendance.....161

SOCIÉTÉ ET POUVOIR DANS LES SEPT CITÉS.....164
Classes sociales.....166
Population et urbanisme.....168
Bâtiments et architecture.....172
Décompte du temps..177
Arts et Culture.....178
Maisons.....180
L'économie.....190
La politique.....193
Les services d'ordre..197
L'armée.....197
La milice.....198
La loi et la justice....200

LE MONDE DES OMBRES.....208
La pègre.....210
Vie – et mort – d'un voleur.....210
L'organisation criminelle.....212
Les Familles.....219
Influences et activités préférées des Familles criminelles.....250
Les commanditaires..251

SCIENCES, MAGIE ET RELIGION.....252
Les Sciences.....254
La Magie.....277
Au nom d'Arlam.....279
Les Gardiens de la Foi .282
Les mousquetaires de la Foi.....283
L'Inquisition.....283

BEJOFA, LE QUARTIER DES TANNERIES.....284

SCÉNARIOS ET ADVERSAIRES.....300
À la pêche au plan je n'irai plus maman.302
Le Khaler cognera trois fois....312
Adversaires.....330

ANNEXES.....332

INTRODUCTION

Cette poursuite n'en finira donc jamais ? Cela fait maintenant une bonne demi-heure que je cours dans les ruelles de Samarande. Je me suis définitivement perdu après avoir déboulé dans cette petite venelle, une impasse barrée par un mur de vieilles pierres disjointes que j'ai rapidement escaladé pour me retrouver dans une cour intérieure. De là, je peux rejoindre les toits. Mais mon poursuivant ne me lâche pas pour autant… Plus agile que lui, je le distance. Un peu plus loin, quand une avenue malvenue me force à quitter la sécurité toute relative de la voie des airs, je constate avec effroi qu'il est à nouveau sur mes talons. Je crois que nous nous dirigeons tout droit vers les quartiers nobles de Samarande. Les gardes postés aux entrées de la vieille ville ne laisseront jamais passer un félis, de surcroît poursuivi par un Umélorien. Mon uniforme de milicien chapardé ce matin n'y changera rien. Bien ! Je n'ai plus le choix, il me faut fuir par les égouts, même si la simple idée de l'eau saumâtre et puante courant autour de mes pieds me répugne. Je tourne plusieurs fois d'affilée dans de minuscules ruelles pour désorienter mon poursuivant.

Enfin, une bouche d'égout ! Je me jette dedans sans réfléchir. Une chute d'environ deux mètres et je me retrouve meurtri dans ma chair et mon orgueil, pataugeant dans vingt centimètres d'une eau nauséabonde. Tandis que je maîtrise tant bien que mal la panique qui commence à s'emparer de moi, j'entends, venant de la rue, le rire rauque de mon ennemi.

« Alors chaton, tu fais moins le malin maintenant ! J'te r'trouverai, tu m'entends ? J'te r'trouverai et j'te f'rai payer très cher c'que t'as fait à mon frère ! Salopard d'félis ! »

Puis les bruits de pas s'éloignent. Bon, je vais pouvoir bouger. C'est le moment d'essayer de sortir des égouts avant qu'une bande de gouris ne décide de me lyncher.

Un félis trempé jusqu'aux os vient d'atterrir sous mes yeux, aspergeant au passage le bas de ma capeline en loque. Un homme a gueulé quelque chose sur la mort prochaine du sac à puces… le pauvre, je suis tellement désolé de devoir lui voler sa proie, hihihi.

Tiens, ça y est, il commence à se relever. Holà ! il est plutôt baraqué pour un félis. Mais ça ne fera pas une grande différence. Il a le pelage sombre, ce qui aurait pu lui être utile pour se dissimuler si la nature ne l'avait pas ironiquement doté de grandes taches blanches autour des yeux. Deux éclats verts dans l'obscurité qui commencent à regarder autour d'eux. Là où je suis, il n'est pas près de me découvrir. Dommage pour lui, ça lui aurait peut-être laissé une chance.

À la faveur d'un rayon de lune qui tombe dans la bouche d'égout, je peux voir qu'une de ses oreilles est déchirée, sans doute un héritage de son enfance tumultueuse, dernier signe encore visible du bambin plein de vie qu'il était autrefois, et cætera, et cætera…

Bon, ce n'est pas tout d'être romantique, mais il commence à se faire tard. On ne va pas passer la nuit à tergiverser. Allez hop ! on enlève le cache de la lanterne, clic-clac, et la scène s'illumine.
Hi, hi, hi, il bat deux ou trois fois des paupières, surpris par le changement de lumière. Puis il pose les yeux sur moi, sur l'arbalète braquée sur son torse, sur mon sourire torve ; je peux lire la peur au fond de ses yeux de matou. Tiens, c'est drôle, j'aurais presque parié qu'il allait se pisser dessus. Mais non, aucune odeur acide ne vient s'ajouter à la puanteur ambiante. Ah la la, dommage, j'aime que mes proies aient peur avant de mourir, je vais peut-être devoir le torturer un peu pour m'amuser... c'est ce que je faisais en taule pour rendre les petits nouveaux plus rigolos, hi, hi, hi.
Voyez-vous, ça va bientôt faire une heure que je me suis échappé et, croyez-le ou non, je ne me suis jamais senti aussi bien. Bon, bien sûr, il a fallu tuer ce prêtre. Mais vu la tournure qu'avaient pris les choses, c'était ça ou les caves de l'Inquisition. Et puis j'ai bien peur que l'Église d'Arlam ne voie d'un mauvais œil le fait que je l'ai égorgé... Avec les dents, hi, hi, hi. Bah, ainsi va la vie, ainsi va la mort. J'ai pu récupérer cette arbalète, mais le seul carreau inséré ne va pas me mener bien loin. J'ai besoin d'armes, de vêtements, d'argent... Dommage pour ce félis, mais la providence l'a fait tomber juste à mes pieds.
Aha ! ça y est, il va parler. Ça se voit au tremblement qui commence à agiter sa babine inférieure. Il n'est pas loin de paniquer : il a les pieds dans l'eau, c'est l'horreur pour les minous à ce qu'il paraît. Et il sait qu'il va mourir. Certains s'évanouissent pour moins que ça... Si, si, croyez moi, j'ai déjà vu ça, hi, hi, hi. Mais celui-là a l'air de tenir un peu mieux le coup. C'est le genre de mec qui serait capable de s'en sortir s'il devait passer quelque temps à l'ombre. Et ça, ça se respecte ! Mais point d'apitoiement malvenu ! C'est l'heure de mourir, chaton !
« Qu'est-ce... qu'est-ce que vous me voulez ? », s'inquiète le félis, maîtrisant tant bien que mal le tremblement incoercible qui s'est emparé de lui.
« Ah ! si tu savais... », fais-je en élargissant mon sourire. Mon visage, éclairé d'en dessous par la lueur tremblotante, brille encore du sang du prêtre qui macule mon museau. Une de mes incisives est brisée en biseau, accentuant mon air carnassier. Maintenant, mon sourire suffisamment large révèle mes canines cariées.

INTRODUCTI

La peur est encore montée d'un degré dans les yeux du félis, on dirait presque de la terreur à présent, hi, hi, hi...

« Et merde et merde et merde ! » La petite ritournelle des situations désastreuses me trotte dans la tête depuis que j'ai pris la décision de forcer ce coffre. Je m'attendais à quelque chose d'autrement plus difficile, mais j'ai visiblement des prédispositions pour le métier de malandrin. Crocheter une serrure, c'est étrangement un peu comme faire la cour... En quelques minutes, la serrure s'était laissée ouvrir, dévoilant le contenu du coffre. Je me suis senti comme un adolescent à son premier rendez-vous amoureux, quand enfin la femme convoitée accepte ses avances et l'emmène dans sa chambre. Une fois la porte du coffre ouverte, j'ai compris pourquoi ça avait été aussi facile.
Pas la peine de dépenser tout son argent dans un coffre-fort inviolable – d'ailleurs ça n'existe pas – quand on peut s'offrir les services d'un mage. Pour continuer dans les métaphores, disons qu'une alarme magique sur un coffre, c'est un peu comme quand vous vous offrez les services d'une fille de petite vertu et qu'une fois arrivé sur le lit, vous vous apercevez que c'est un mec. Ça fait un choc, non ? Eh bien là, pareil, le choc.
Je m'explique : vous prenez la grave décision de cambrioler votre employeur avant de prendre la fuite pour échapper au carcan familial bla bla bla... enfin, on connaît tous ça. Vous mettez vos plus beaux habits noirs – on ne cambriole pas en guenilles ! Vous préparez votre coup avec minutie, vous ne laissez aucun détail au hasard : plan de la boutique, matériel de crochetage, horaires des gardes et de leurs rondes, vous prévoyez même différents points de chute au cas où une course poursuite s'engagerait dans Samarande. Mais ce n'est qu'une fois sur place que vous vous apercevez que votre patron – pardon ex-patron – n'a aucune confiance en ses employés. Au point de ne pas les prévenir qu'il a fait placer une alarme magique sur son fichu coffre !
Enfin bon, ce n'est pas la peine de chialer là-dessus, ça ne va pas m'aider à échapper à mes collègues – pardon, ex-collègues. Surtout que nous, les nains, nous ne sommes pas vraiment taillés pour la course, si vous voyez ce que je veux dire. Non, vous ne voyez pas ?
Eh bien ! regardez un peu plus bas, vous allez comprendre !
Chierie de furoncle vérolé à la mords-moi le gouri, cette histoire va finir dans les égouts, j'en mettrais mes lorgnons sur l'enclume.

Planquer le tonnelet de poudre dans ces égouts n'était sans doute pas la meilleure idée que j'ai eue. Mais jamais il ne pensera à le chercher dans un endroit aussi humide...
Ça fait maintenant une bonne dizaine de minutes que je poireaute. En arrivant, j'étais encore un peu essoufflée. Quand on a un mage aux trousses, on évite de rester plus d'une demi-heure au même endroit, simple question de survie. Mais ça ne me dérange pas, bien au contraire, j'ai toujours vécu comme ça. Il est peut-être déjà sur mes traces, à moins qu'il n'ait lu dans mes pensées que la poudre était ici. C'est le seul moyen qu'il me reste pour réussir à me débarrasser de lui, et encore... Comme il est sans doute assez intelligent pour déjouer une attaque frontale, il faudra ruser. Mais qu'il se méfie, je suis une femme et il me sous-estime

sûrement... Je vais traquer cet odieux magicien jusque dans son refuge et je planterai sa tête au bout d'une pique !

Ma vengeance doit attendre cependant : j'ai besoin de ce tonnelet de poudre, et j'ai bien l'impression que ce crétin de félis est encore là-dedans. Je l'ai entendu crier quand le nain s'est engouffré dans la bouche d'égout. Il a dû lui tomber directement sur le dos. Et une deuxième douche pour le félis ! Je crois bien que j'ai entendu trois personnes pousser divers jurons tous plus fleuris les uns que les autres. Et vu la discussion qui s'est engagée, l'un d'entre eux – peut-être bien le nain – a une fameuse grande gueule.

Toujours est-il que je n'ai pas vraiment le choix, il faut que j'y aille aussi. Comme ils sont en grande discussion je devrais pouvoir tirer mon épingle du jeu. Je ne suis pas vache, je ne vais pas les tuer. Ce ne sont pas eux mes proies. Quelques pas rapides et me voilà devant la bouche d'égout. Ça continue à blablater là-dedans. Je sors mon arbalète et engage un carreau avant de me glisser par l'ouverture. J'atterris discrètement derrière le félis, il a les bras levés au-dessus de la tête, avec les traits de quelqu'un qui ne sait pas trop où trouver un lieu d'aisance alors qu'il en a dramatiquement besoin. Le nain, lui, est en train de palabrer avec un gouri miteux qui le menace de son arbalète. Ils sont donc bien trois, je ne m'étais pas trompée.

– Messieurs ? leur dis-je en pointant négligemment mon arbalète vers la tête du gouri. Il va falloir être très prudents si vous ne voulez pas finir votre triste existence au beau milieu de la fange !

– Ouais ! Et va falloir que tu sois très prudente aussi, l'Effarat, si tu veux pas que j'te troue la peau ! me menace le gouri.

– Heu... j'y suis pour rien moi, lance le félis en prenant un air innocent.

– Bon, c'est pas tout ça, mais je crois que je vais vous laisser discuter entre amis, hein ? Je voudrais pas vous déranger, surenchérit le nain.

– Toi, tu bouges pas d'un poil, sinon j't'ouvre en deux ! lui crie le gouri.

Je tente de reprendre les choses en main, bien décidée à ne pas laisser la situation m'échapper.

– Hé là, du calme, les gars ! Tout va bien se passer et personne ne va mourir si vous faites ce que je vous dis.

– Et si on fait pas c'que tu nous dis ? m'interroge le gouri, un sourire mauvais retroussant ses babines.

C'est à cet instant que le nain part d'un grand éclat de rire. Surpris, le gouri appuie sur la détente de son arme. Le carreau d'arbalète vient frapper la pierre dans mon dos : il est passé à deux doigts de la tête du félis. C'est alors que je m'aperçois que ma main s'est également crispée. J'ai tiré sans même m'en apercevoir et le carreau s'est fiché dans l'eau saumâtre, aux pieds du gouri.

Je crois que c'est l'ironie de la situation qui nous sauve la vie. Quatre imbéciles coincés dans les égouts qui viennent de se rater. Il y a de quoi rire et c'est ce que nous faisons.

Nous finissons la journée autour d'un verre de vin dans la première gargote que nous dénichons. Nous décidons de travailler ensemble. Il faut espérer que quatre bras cassés associés survivent plus longtemps ensemble que quatre bras cassés isolés...

BONJOUR ET BIENVENUE DANS L'UNIVERS DE LA PRINCIPAUTÉ DES SEPT CITÉS

La première édition

C'est donc avec ce livre que débute un nouvel épisode d'une aventure initiée en 1995 par Croc et la Siroz Dream Team avec la parution de la première édition de Nightprowler. Dix ans c'est long et le livre que vous avec entre les mains est bien différent de celui dont il se veut la continuité.

Le système de règle est complètement différent. L'univers de jeu est devenu plus pessimiste, avec un accent net sur les côtés sombres de la condition humaine. Pauvreté, crime, corruption, obscurantisme : voilà le terreau noirâtre et putride sur lequel la société de la Principauté est aujourd'hui bâtie, vingt années et une guerre civile après les événements de la première édition.

C'est en quelque sorte un renouveau, mais un renouveau selon les leçons données par les grands auteurs de la dark fantasy tels que Glen Cook, G.R.R. Martin, Steven Erikson, et tant d'autres.

Le jeu

Ce n'est pas un secret, c'est même écrit en quatrième de couverture : L'action se déroule dans la Principauté des Sept Cités, et les personnages sont des criminels de toutes sortes.

Se tourner vers une vie de forfaits et de larcins est leur choix ou plutôt le moins mauvais qui s'offrait à eux. La vie n'est pas facile. La guerre n'a pas arrangé les affaires et le pouvoir en place essaie de serrer la vis, en résumé les professions criminelles ont la cote. Les gars et les filles incarnés par les joueurs ne sont pas des bons à rien, ils ne sont pas mauvais, ils font juste un boulot, leur boulot.

Leur gagne-pain... parlons-en. On a bien dit criminel, pas vaurien, ni canaille. Dans cette seconde édition il s'agit d'évoluer au sein d'une société parallèle qui a ses professions, ses règles et ses pouvoirs. Les personnages partent peut-être en bas de l'échelle, mais ils ont bien l'intention de gravir les échelons jusqu'au sommet. Aujourd'hui ils volent des coraillons au marché mais demain ils feront peut-être la loi dans une rue, un quartier et même, un jour, participeront aux grandes décisions de leur ville et de la Principauté. De toute façon ils n'ont pas le choix : il y aura toujours derrière eux quelqu'un de plus petit, plus vif et plus futé qui convoitera leur place, et s'ils ne s'approprient pas celle de ceux qui sont devant, ceux qui les poussent au cul finiront par les faire tomber. Simple question de survie : devenir plus fort ou disparaître. Et il faut être franc, cette dernière solution est la plus probable, cet univers est mortel, pas question d'aller ferrailler à tout bout de champ, car les coups d'épée font mal et s'en sortir vivant n'a rien à voir avec la chance. Chaque risque est calculé, et le gros de leur travail consiste à

les identifier, les éviter et quand ça n'est pas possible les réduire à leur strict minimum. On joue avec la vie des autres, y compris celle de ses associés et camarades, mais pas avec la sienne, faut pas déconner.

La mécanique

Comme dit précédemment le système de jeu est entièrement nouveau. Il met l'accent sur la difficulté de la vie de criminel dans la principauté, sur la prise de risque et sur le fait que prendre son temps est souvent la meilleure solution - si bien sûr elle s'offre à vous. La procédure de création vous permettra d'avoir des personnages qui ont un peu de profondeur, mais qui parfaits débutants, auront beaucoup de mal à s'en sortir dans la vie de tous les jours. Cette seconde édition n'est pas celle des héros, elle est celle de la débrouille.

Voilà...

Voilà, le chemin fut long et toute l'équipe de 2d Sans Faces a travaillé durement pour vous préparer cette nouvelle version. Nous espérons qu'elle vous apportera un grand nombre d'heures de jeux et beaucoup de plaisir.

Bonne lecture et bons jeux !

YANN LUGRIN (CHEF DE BANDE)

Le site web officiel :
http://www.2dsansfaces.com/nightprowler

CHAPITRE I

C H A P I T

Le Monde des Sept Cités

Certains croient que tracer des cartes constitue une occupation fastidieuse et inutile. C'est pourtant grâce à elles que les bourgeois de Samarande peuvent étonner leur petit cercle d'amis avec la coupelle de fruits exotiques artistiquement disposée sur la table de réception. Grâce à elles que le collectionneur peut admirer cette magnifique statuette djazare en ivoire. Et pour vous parler d'un sujet qui vous touche de plus près, c'est aussi grâce à elles que les contrebandiers peuvent éviter les récifs et les autorités portuaires un peu trop curieuses.

Ne soyez donc pas déçu d'avoir atterri ici, car vous en ressortirez avec assez de connaissances sur la géographie du Monde Connu et des terres au-delà pour vous faire passer pour un bourlingueur de premier ordre. Et surtout, vous saurez avec exactitude ce qu'est réellement le Monde Connu, une simple parcelle de notre planète, une minuscule partie d'un grand tout que le Culte de la Pensée ne veut pas reconnaître à sa juste valeur. Comme vous le savez – et vous vous trouvez sans doute ici pour cette raison – nous luttons pied à pied contre le clergé arlamiste et sa volonté de maintenir la populace dans l'ignorance.

Cette lutte contre l'obscurantisme passe par la révélation de ce qui constitue réellement notre monde. Si nous arrivons à prouver à nos contemporains que les prêtres leur mentent déjà sur ce point, ils accepteront plus facilement les autres vérités. Dans ce combat, sachez aussi que les elfes s'avèrent nos principaux alliés car leurs vastes connaissances des routes maritimes qui sillonnent le Monde Connu ne sont qu'une infime partie de ce qu'ils savent sur la totalité de notre globe.

Oui, « globe »… Nous pensons – moi le premier – que notre monde est une sphère ; de nombreux indices tendent à le prouver. Et ne vous esclaffez pas dans le fond, cette théorie est bien plus plausible que l'idée ridicule d'un monde qui s'arrêterait aux limites que les dogmes arlamistes lui ont fixées !

Bien sûr, tracer des cartes, veiller à ce que vos déliés et hachures ne tremblent pas, à la justesse de votre compas et votre sextant, à l'exactitude de vos relevés, toutes ces petites activités ennuyeuses que vous allez pratiquer ici vous paraîtront inutiles.

Mais n'oubliez jamais qu'un véritable scientifique est formé à toutes les disciplines, et pas seulement à celles qui l'intéressent. La compréhension de l'histoire n'est rien sans celle autrement plus subtile de la géographie. Et il n'y a pas de géographie sans cartographie.

C'est bien simple, il n'existe pas d'évolution commune possible sans le partage de la connaissance. Et nous ne pouvons partager notre savoir avec des hommes dont nous ignorons l'existence. Pensez aux Keshites : nous ne saurions rien d'eux si, de par le passé, des explorateurs n'avaient accompli tout ce travail de cartographie que nous allons étudier et enrichir aujourd'hui.

Comme vous le savez, nous ne sommes pas vraiment en accord avec la politique ségrégationniste du gouvernement de la principauté. Et ces cartes que nous traçons nous permettent de prendre contact avec les autres peuples qui souhaitent eux aussi voir les Sept Cités redevenir le carrefour culturel qu'elles étaient autrefois.

Mais trêve d'apitoiement, vous êtes ici pour apprendre, pour devenir ceux qui, dans l'avenir, guériront la principauté de la gangrène fasciste qui s'accroche, telle une sangsue boursouflée, aux hautes sphères du pouvoir.
Vous êtes les guérilleros de l'intelligentsia samarinienne. Sur vos épaules repose l'avenir de notre péninsule. Alors je vous en prie, mes enfants, apprenez vos leçons !

ENTENDU LORS D'UN COURS DONNÉ PAR DESDÉNALES,
MAÎTRE CARTOGRAPHE DES ISIDORIENS.

CHAPITRE I

La Principauté des Sept Cités est une nation fière mais repliée sur elle-même, traumatisée par une longue histoire chargée d'événements tous plus effroyables les uns que les autres. Ses habitants méprisent les inconnus, ignorent l'étranger et se défient de toute forme de progrès. L'ambiance y est pesante. Clergé et politique s'enchevêtrent en un réseau d'intrigues byzantines, le travail manque ainsi que les ressources, la pauvreté se répand. La Principauté craint pour ses frontières, pour ses marchands et pour ses habitudes qui semblaient si bien établies. Elle craint ses voisins, ses citoyens, les peuples non humains, les ombres des caves et des ruelles. La Principauté a peur, la Principauté est peur... Vos personnages, jeunes truands, malandrins et voleurs à la petite semaine, évolueront dans ce monde. La plupart d'entre eux n'en connaissent d'ailleurs aucun autre. Ce premier chapitre parle d'histoire et de géographie et fait un tour d'horizon du monde des Sept Cités, ou du moins, de la partie qui intéresse la population de la Principauté. Il tente d'expliquer les origines de la navrante mentalité de clocher si répandue dans celle-ci.

Histoire du Monde Connu

L'essentiel de l'histoire du Monde Connu est contenu dans deux ouvrages dont l'objectivité laisse franchement à désirer. Leur rédaction s'est faite dans des conditions bien particulières et de fait, il faut considérer leur contenu avec prudence. Attention cependant : cette dernière affirmation prononcée trop haut dans la Principauté peut vous valoir la pendaison. Rares sont les contestataires...

Le premier ouvrage en question est le Livre des Âges, référence de l'Arlamisme. Il recueille la parole d'Arlam et explique la création du monde et ses débuts, tout cela rédigé par son clergé et donc dans une ligne de pensée bien précise. À noter que les non-Uméloriens possèdent des versions très différentes de la genèse.

Le Livre des Âges est un texte sacré, mais il diffère fortement de sa version solomane ou khalère (les Khalers se prétendent peuple élu depuis des millénaires). Quant aux autres peuplades, converties de force, elles ignorent ce genre d'ouvrage. Les Cassars, les Stövengers, les Keshites et les Djazars ont chacun leur propre religion.

Dans ses différentes versions, le Livre des Âges est lu et respecté dans la plupart des pays du Monde Connu. En revanche, l'interprétation et l'application de ses préceptes ne semblent pas faire l'unanimité. Il existe, de plus, un texte annexé au Livre des Âges appelé le Livre des Mystères. Recueil de dix mille versets particulièrement hermétiques, dont une bonne partie décrit les lois naturelles édictées par Arlam lors de la Création. Il s'agit du premier texte étudié dans les écoles de magie. Le second ouvrage, les Chroniques Uméloriennes, est constitué d'un ensemble de textes présentant l'avantage d'être datés. Il narre la fondation, l'ascension et la chute du royaume d'Umélor. La Principauté des Sept Cités étant une ancienne province de ce royaume, son histoire y est intimement liée. Le contenu de cet ouvrage a une orientation fortement umélorienne et tend à minimiser l'importance des autres peuples.

Le Livre des Âges

« À l'origine, le Néant était partout et avait la Nuit pour seule compagne. Pourtant, la Pensée apparut parmi les ténèbres profondes, d'abord inquiète et timide. Au fil de l'éternité aveugle, la Pensée prit conscience d'Elle-même. Puis, Elle voulut connaître ce qui était autour d'Elle, et découvrit qu'il n'y avait rien. »

Le Livre des Âges
VERSET PREMIER

Le Livre des Âges conte en long et en large comment La Pensée fit son apparition dans le Néant et créa des œuvres de matière primordiale avant d'en venir à la création du monde. Celui-ci fut édifié petit à petit et ses éléments sauvages domptés par les règles prononcées par la Pensée. Elle créa ensuite

sept gardiens pour faire respecter ces règles et pour veiller sur le monde.

Ces gardiens, les hommes, étaient dépositaires d'une partie de la puissance de la Pensée incarnée dans ce qu'ils avaient de plus précieux et d'unique : leur âme. Les noms de six de ces gardiens étaient Mélor, Kahal, Jazerh, Solem, Steev et Kesh. Plus tard, le septième homme vit son nom effacé du Livre des Âges, un espace blanc figurant traditionnellement aux emplacements où il devrait apparaître.

« Ils disposaient de la vie éternelle, ils ignoraient le deuil, la tristesse et la peur. Ils apprirent à maîtriser les éléments, à commander aux bêtes et à faire de ce monde le jardin de la fierté de la Pensée. »

Le Livre des Âges
verset cinq cent treize

La Pensée créa ensuite les femmes pour permettre aux hommes et à leur espèce de croître pour peupler les terres.Au fil des générations, ces terres n'offrirent plus assez d'espaces vierges et l'envie naquit chez les fils des fils des Pères. L'envie, puis la haine.

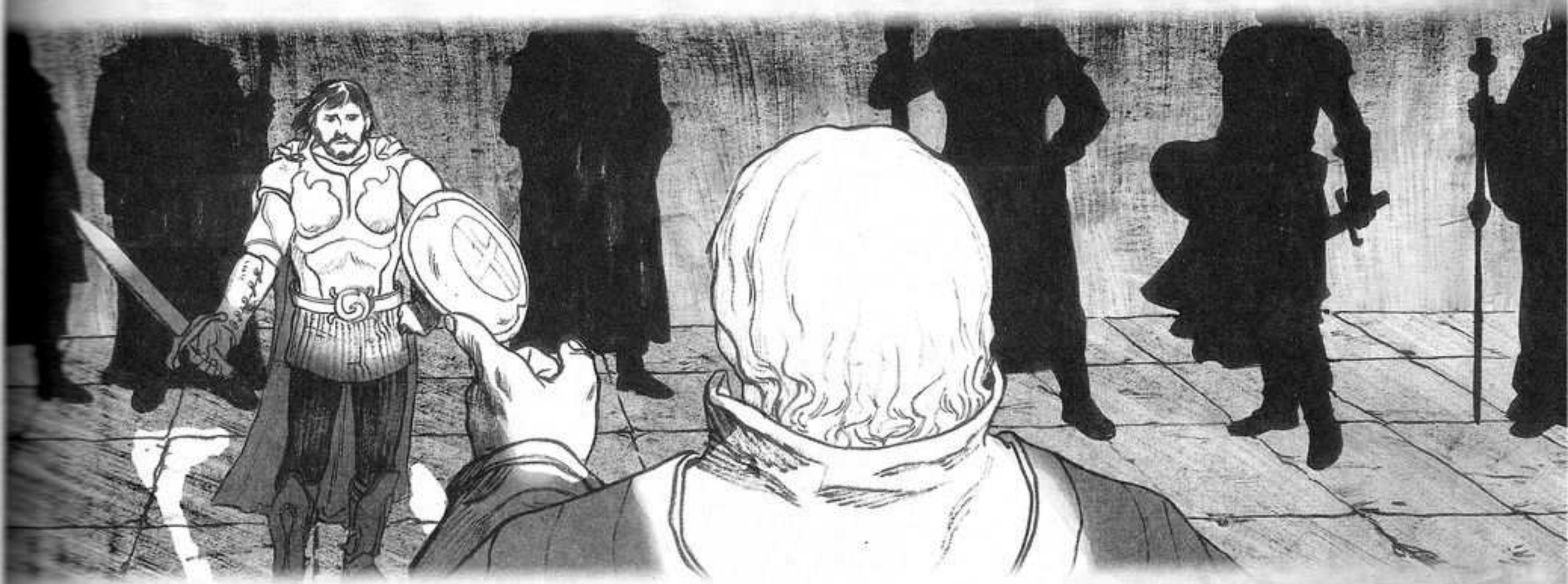
« Le premier homme à mourir vit son âme arrachée et jetée comme une insulte à la face de la Pensée. La Pensée fut d'abord surprise et contempla Ses fils se combattre les uns les autres, saccageant ce qu'ils avaient mis tant de temps à construire. »

Le Livre des Âges
verset six cent nonante-huit

Alors, les hommes apprirent la mort, le deuil et la douleur que crée l'absence. Ils en conçurent de l'amertume et encore plus de haine envers leurs voisins. Ils se rangèrent en ordre de bataille en vue d'un terrible affrontement.

« Tous étaient réunis dans les champs non moissonnés pour se livrer la dernière bataille. Tous n'avaient que la haine comme langage. Ils virent alors une petite flamme au milieu du ciel, et cette flamme éclata en une aveuglante colonne de lumière. La voix qui en sortit fit défaillir les faibles et pleurer les plus forts. »

Le Livre des Âges
verset sept cent quinze



Certains, animés de mauvaises intentions, obligèrent les âmes pures à leur céder leurs biens par la force. Les fils du septième Père, dont le nom était encore connu en ce temps-là, furent ainsi dépouillés de leurs terres et du fruit de leur labeur. Le septième Père éprouva de la colère et vengea sa famille dans le sang. Ainsi débuta la première guerre.

La Pensée se révéla aux descendants des Pères qui ne la connaissaient pas encore et ceux-ci la nommèrent Arlam, Celui-Qui-Peut-Tout. Ils apprirent qu'ils lui devaient tout : leur existence et leur monde. Ils s'agenouillèrent et implorèrent son pardon, mais cela ne suffit pas à Arlam qui voyait encore la colère et la rancœur dans leurs esprits. Arlam mena les sept Pères et les premières générations au sommet de la plus haute montagne puis il leur montra sa toute-puissance.

CHAPITRE I

Piotr Evicar, La mémoire des Âges (ouvrage interdit)

Il est étonnant de constater que le Livre des Âges ne fait nulle part mention de la création des races non humaines. La rédaction de ce texte date d'avant le Grand Exode, époque reculée à laquelle nous ne connaissions pas encore l'existence des elfes et des nains. Les auteurs sont en partie excusés, mais cela reste un grand problème théologique : si Arlam a tout créé, pourquoi ces deux races n'apparaissent-elles jamais ? Le problème des félis et des gouris est tout autre. D'après les témoignages dont nous disposons, ces deux races ont toujours vécu aux côtés des humains dans les lieux à forte densité de population, mais jamais le Livre des Âges ne précise quand et comment Arlam les créa. Voilà pourquoi beaucoup de gens les classent dans les créatures impies des origines.

« Les premiers éléments furent soustraits momentanément aux lois et se combattirent à nouveau. Leur fureur détruisit les Hommes, noyés par les océans, écrasés par les montagnes, brûlés par le feu et balayés par de violentes tornades. Les Pères implorèrent la grâce d'Arlam, offrant leurs vies. Mais Il se détourna d'eux. »

LE LIVRE DES ÂGES
VERSET SEPT CENT NONANTE

Finalement, Arlam damna le peuple qui le premier avait versé le sang et le septième Père vit son nom oublié de tous, car il avait failli à sa tâche de gardien. Depuis ce jour, seuls six des Pères sont encore nommés.

« Vous irez seuls face aux Ténèbres dans la peur de la mort. Vous serez responsables de vos actes. Mais sachez que je vous attends et qu'un jour je vous enverrai mon Messager. Il désignera alors le peuple qui se sera le plus approché de mon message. Je lui octroierai alors la Félicité et le monde lui appartiendra. »

LE LIVRE DES ÂGES
DERNIER VERSET

Réunis une dernière fois, les sept Pères reçurent le dernier message d'Arlam qu'ils consignèrent dans le Livre des Mystères. Son écriture acheva la rédaction du Livre des Âges. Arlam changea le monde et l'agrandit, troublant ainsi les créations impies qui vivaient à la frontière de la Création. Puis, il donna une contrée à chacun des six Pères des hommes, négligeant le septième. Damné, son nom oublié à jamais, il fut condamné à errer avec ses descendants.

Les sept Pères devinrent les fondateurs des sept peuples : Mélor pour les Uméloriens (et les Cassars), Kahal pour les Khalers (et les Effarats), Jazerh pour les Djazars, Solem pour les Solomans et Steev pour les Stövengers. Kesh et son peuple partirent au loin rejoindre les terres distantes qu'ils avaient reçues.

Le Père sans nom et son peuple, condamnés à l'errance, sont probablement à l'origine des Izganes, peuple libre à leurs yeux, criminel aux yeux des autres.

Longtemps, on s'interrogea sur le devenir de Kesh. Il y a plusieurs siècles de cela, un aventurier umélorien fit un étrange voyage très loin en Orient et découvrit un curieux empire peuplé d'hommes à la peau jaune et aux yeux bridés. Il revint accompagné de l'un d'eux et cela ne fit plus aucun doute : les Keshites, fils de Kesh, existaient bel et bien et avaient prospéré.

Nul ne sait ce qu'il advint, ni combien de temps il s'écoula de la disparition des Pères et de l'abandon des peuples à eux-mêmes, au commencement de l'histoire officielle : on qualifie d'Âge Sombre cette période située entre la fin de la rédaction du Livre des Âges et le début de celle des Chroniques Uméloriennes. Les gouris et les félis apparaissent pour la première fois dans les textes qui datent de la fondation de la civilisation umélorienne. Ils ne sont mentionnés nulle part dans le Livre des Âges. Les elfes et les nains demeurent encore un autre mystère, leurs origines étant inconnues.

LES CHRONIQUES UMÉLORIENNES

La rédaction des Chroniques Uméloriennes

Les Chroniques Uméloriennes retracent l'histoire en partie légendaire du royaume d'Umélor qui, jadis, s'étendait sur l'actuel monde umélorien et sur les terres à présent noyées par la Mer Umélorienne.

On considère ce texte comme fondateur et historique dans le monde umélorien. Pourtant, sa rédaction commença bien après les premiers événements qu'il décrit et fait certainement la part belle à la légende et à l'histoire « officielle ».

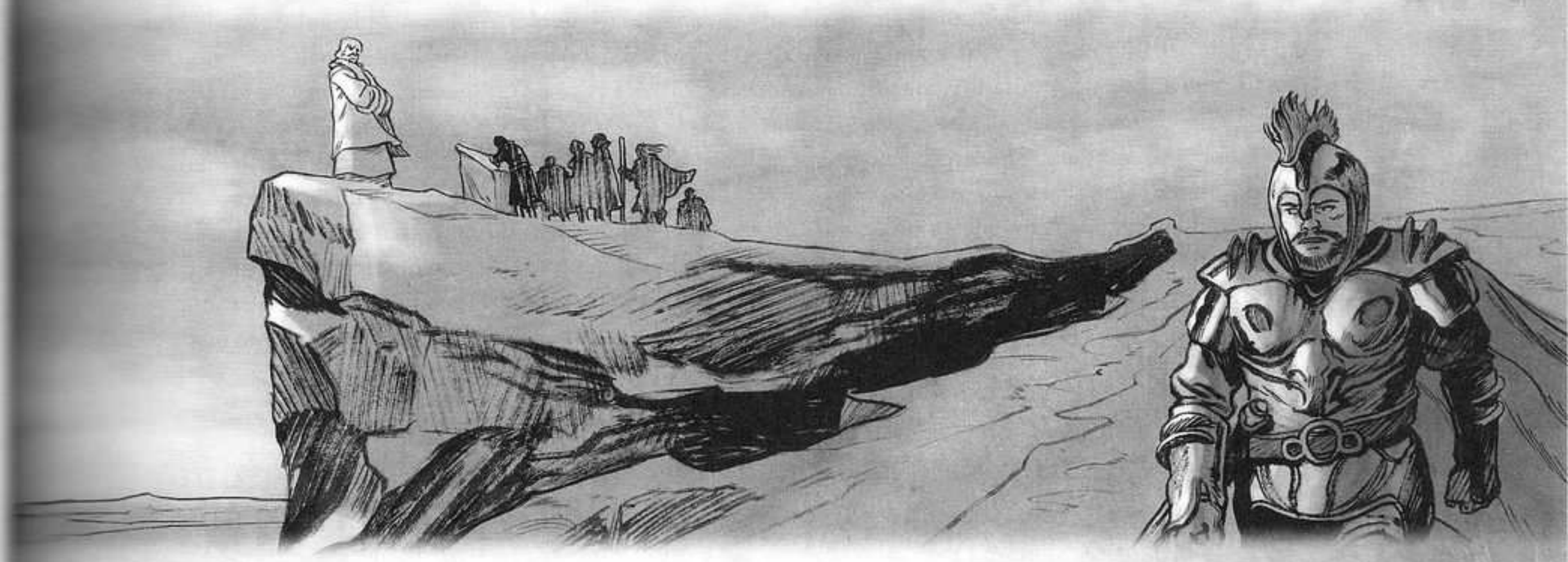
La rédaction des Chroniques Umélorienne débuta au cours de la Deuxième Époque du Renouveau à l'instigation des premiers Patriarches. Pour réaliser un projet d'une telle ampleur, tous les érudits et historiens du royaume d'Umélor furent mis à contribution. Tandis que certains s'employaient à retranscrire le passé, d'autres rédigeaient l'histoire en cours. De là découle l'orientation franchement « umélorienne » des Chroniques, qui constituent autant un texte historique qu'un ouvrage de propagande souvent très partial. De fait, les informations fournies par les Chroniques Umélorienne doivent être considérées avec circonspection.

La Dynastie Galaharienne (1-348)

Les Chroniques commencent avec Galahar, fils d'un roi barbare. Sa geste, un long poème épique, raconte comment il vainquit de nombreux ennemis et de terrifiants monstres. Il erra de nombreuses années, accumulant pouvoir et connaissance.

Au retour de l'une de ses aventures, il découvrit que son père avait été assassiné. L'an 1 du calendrier correspond au couronnement de Galahar, alors âgé de moins de 30 ans. Il entreprit, sitôt intronisé, de venger son père et d'éliminer, l'un après l'autre, les conspirateurs avant d'envahir leurs territoires. Galahar montra non seulement sa force mais également sa sagesse, gagnant le respect dans la guerre et dans la paix. Il réussit là où personne n'avait jamais réussi auparavant : il rallia à lui le plus grand nombre de tribus possible et étendit son royaume. À la fin de sa vie, l'ensemble d'Umélor était pacifié et se tournait vers la civilisation.

Galahar mourut en 93, à l'âge de 120 ans, et son fils aîné lui succéda. La Dynastie Galaharienne dura près de quatre siècles, durant lesquels les successeurs de Galahar perpétuèrent son œuvre de civilisateur. L'Urtanve fut annexée en 104 et devint ainsi la septième province du royaume. Umélor, alors un royaume florissant, suscita des jalousies dans les royaumes voisins. Le Royaume de Sélim lança une attaque surprise en 157 et s'enfonça très loin à l'intérieur des terres avant qu'Umélor réagisse. Le petit-fils de Galahar arrêta finalement les Sélims à la bataille de Farrande. La reconquête des terres fut longue, le conflit s'enlisant et dura finalement près de deux siècles. Il s'agit de la Première Guerre Sélimite. Au début du quatrième siècle, de graves dissensions éclatèrent dans l'Empire Sélim. Le royaume d'Umélor, avec à sa tête le roi Fadaral VIII, en profita pour chasser les derniers envahisseurs et fonda la citadelle d'Ankira qui garde depuis le détroit de la Mer Pourpre. Les Sélims signèrent la paix en 332. Les deux royaumes reconnurent alors mutuellement leurs frontières et tissèrent des liens commerciaux.



Fadaral VIII mourut sans héritier en 348. La crise dynastique qui s'ensuivit plongea le royaume dans le chaos, Umélor se morcelant suite au soulèvement de plusieurs provinces. La multitude des prétendants au trône, tous plus désireux les uns que les autres de régner sans partage, fit immanquablement éclater la guerre civile.

CHAPITRE I

José Molondin, Les impostures d'Arlam (ouvrage interdit)

Le Livre des Âges a été amputé d'un bon tiers. Nous en tenons pour preuve un récit de Saint-Nicodème lui-même, qui demande pardon à Arlam pour ce péché commis vers 1780 sur ordre du second Patriarche d'Urtanve. Nous ignorons la nature des versets supprimés, mais nous sommes persuadés qu'il s'agit des origines des félis et des gouris et de la guerre que se livrent ces deux races depuis toujours.

La Dynastie Vérilane (364-584)

Après deux décennies de guerre civile, Vérilane 1er fut sacré roi d'Umélor. Ce lointain cousin de Fadaral VIII, bien que faisant preuve de grandes capacités guerrières, se fit principalement connaître par sa grande piété. Le clergé arlamiste prit son essor sous son règne et durant sa dynastie, la civilisation umélorienne se mit à briller. La plupart des grandes villes actuelles datent de cette époque.

En 580, alors qu'Umélor était à nouveau au sommet de sa puissance, le clergé d'Arlam demanda à Taradihn XI le droit de fonder une cité, futur centre du culte. Le roi accepta, mais sous la pression d'autres groupes, leur fit don d'une terre lointaine et sans grand intérêt, au sud de l'Empire. Le culte d'Arlam y construisit donc Elyath, la Cité Sainte, dont le rayonnement s'étendit bientôt à tout le Monde Connu malgré son éloignement relatif du cœur de l'empire. La ville attira de nombreux pèlerins et qui finirent par déborder sur un petit bourg fluvial, Samarande, qui devint rapidement une ville importante. La Dynastie Vérilane prit fin avec la mort de son dernier représentant, Taradihn XI, en 584.

La Dynastie Taharienne (584-721)

Sentant sa fin proche, Taradihn XI désigna son successeur qui prit le nom de Tahar 1er. Durant son règne, les pirates sélims devinrent un problème récurrent. Il entreprit la construction d'une flotte de vaisseaux de guerre pour faire face à cette nouvelle menace.

La guerre éclata en 627 sous le règne de son petit-fils Tahar III qui, plutôt que de se contenter de défendre les côtes umélorienes, attaqua les Sélims.

La Deuxième Guerre Sélimite dura près de quinze ans et se généralisa sur tous les fronts. La province d'Elyath, devenue une position stratégique, fût le théâtre de nombreuses batailles. Les Sélims l'occupèrent mais, se voyant incapables de tenir cette position, rasèrent finalement Samarande et la Cité Sainte.

En 642, Tahar IV remporta une victoire navale décisive qui força les Sélims à accepter sa suprématie sur l'actuelle Mer de Tahar, ainsi appelée de nos jours en sa mémoire. Elyath et Samarande furent reconstruites.

En 687, des vétérans de la Deuxième Guerre Sélimite, devenus moines, fondèrent l'Ordre des Gardiens de la Foi avec la bénédiction du clergé d'Arlam. Petite troupe chargée de la défense de la Ville Sainte à ses débuts, l'Ordre des Gardiens de la Foi devint le bras armé redoutable et redouté du clergé arlamiste. Au cours des siècles l'Ordre implanta des commanderies dans tout le royaume d'Umélor.

Tahar VII et la dynastie dont il était le dernier représentant s'éteignirent en 721. Il laissa à son successeur Orianos 1er, un duc puissant et respecté, un royaume en proie à de graves crises internes : la taille et la puissance d'Umélor avaient pris de telles proportions que le système croulait sous son propre poids et montrait ses limites.

La Dynastie Orianique (721-841) et les réformes

Orianos III entreprit de réformer l'administration et le système judiciaire, puis développa le commerce. Il dut faire face aux premiers conflits entre riches villes marchandes et villes pauvres tenues par la noblesse. Il prit le problème à bras le corps dès 728 et modifia le découpage des provinces, créant ainsi, entre autre, la province d'Elyath.

Il nomma un gouverneur pour la nouvelle province dont la première tâche consista à diriger la création d'une capitale administrative et militaire, la future Askelane, soufflant ainsi la politesse à, Elyath et Samarande en compétition tendue pour ce titre.

En 774, la reine donna naissance à deux jumeaux, future source de grands bouleversements. Le premier, le futur Orianos X, aîné d'une courte tête, devait succéder à son père. Le second, Nachal, devint célèbre pour d'autres raisons. Beaucoup craignirent un conflit dynastique, mais la grande affection que se vouaient les deux frères, calma les craintes. Orianos X, fin politicien et bon stratège, gagna sa première bataille contre les barbares d'Iméria à l'âge de dix-neuf ans. Nachal fût d'abord attiré par la religion, mais il se tourna par la suite vers l'étude de la magie.

Orianos X succéda à son père en 791. Il convoqua son frère à ses côtés et en fit son conseiller. Durant dix ans, ils agirent en bonne intelligence et Umélor vécut une période prospère et florissante. Mais pendant ce temps, un mage belliqueux prit le pouvoir dans le Royaume de Sélim et, en 801, il lança une vaste offensive militaire contre la province d'Elyath. Ainsi débuta la Troisième Guerre Sélimite.

Les Gardiens de la Foi tinrent la citadelle d'Askelane durant une année, mais finalement lâchèrent prise. Elyath tomba à nouveau en mains ennemies et le conflit se poursuivit sur la mer. Les Sélims fondèrent Anatalia en 802 sur une petite île au large de Samarande.

La situation était mauvaise pour Umélor. En voulant garder le contrôle des mers, les deux frères perdirent la province d'Ankira en 805. Les armées sélimites lancèrent de vastes offensives sur les provinces d'Urtanve, d'Assidoine, d'Anvard et en 807 arrivèrent en vue de Madarale.

La situation était désespérée, jamais Umélor n'avait été pareillement aux abois. Nachal s'en alla alors chercher des renforts auprès des barbares d'Iméria, en échange de leur autonomie, un futur sujet de discorde entre les deux frères. Il revint en 809, juste à temps pour empêcher la prise de Madarale. Les Sélims, devenus trop confiants, subirent une si lourde défaite face aux forces conjuguées d'Umélor et des farouches Stövengers d'Iméria, qu'ils commencèrent lentement à reculer.

La reconquête du royaume dura jusqu'en 823. Elle se termina par la reprise d'Elyath, Anatalia restant aux mains des Sélims pour encore de nombreuses années.

Les deux frères jouissaient à ce moment d'une immense popularité. Orianos X entreprit la reconstruction du royaume mais, curieusement, éloigna son frère des honneurs du pouvoir. Peut-être par jalousie, le peuple voyant en Nachal l'artisan de la victoire ? Leur amour fraternel avait-il été érodé par le temps ? Ses raisons resteraient à jamais un mystère. Quoi qu'il en soit, le climat se détériora peu à peu entre les frères qui en vinrent à se détester.

En 828, Orianos accusa Nachal de complot contre la couronne et le condamna à l'exil dans une lointaine province. Il fit enfermer le magicien mais, le jour précédant son départ forcé, celui-ci disparut mystérieusement de sa cellule. D'après les rumeurs, le roi l'avait fait assassiner, mais en réalité Orianos fut terriblement affecté par cette disparition. Il vieillit prématurément et dépérit. Avec le départ de son frère, il perdit une grande part de lui-même et n'eut plus la

CHAPITRE I

force de diriger. À 67 ans, las et usé par le pouvoir, aucun de ses fils n'ayant la stature pour prendre sa relève, il assista impuissant aux complots qui dans l'ombre commençaient à se tramer.

La naissance des Ténèbres (841)

Soudainement, en 841, Nachal revint d'on ne sait où, hautain et impérieux. Orianos l'accueillit comme un frère, les bras grands ouverts et implora son pardon. Le magicien, irrité, lui répondit qu'il était venu en ennemi. Il annonça alors la fin d'Umélor devant une assemblée médusée, puis disparut sans crier gare, laissant un froid certain derrière lui.

Dans ses recherches, Nachal avait découvert qu'Arlam, en agrandissant les terres, avait éveillé d'autres mondes et en avait scellé les accès de peur que les habitants de ces lieux impies ne s'attaquent à ses créations. Il réunit l'Ordre Incarnat, un ordre de magiciens dont il était le maître, et au cœur des Monts Ocres commença un terrible rituel. Au terme de sept jours de sacrifices et de transes, une immense faille apparut. Nachal y pénétra et revint quelques jours plus tard à la tête d'une armée démoniaque.

Ce fut la Naissance des Ténèbres.

Les Ténèbres (841-1768)

Un millénaire de terreur. Voilà ce que subit le Monde Connu, voilà ce que traversèrent les ancêtres des gens d'aujourd'hui. Et la menace de nouvelles Ténèbres pèse encore de nos jours. Le Monde Connu n'a jamais vécu d'ère plus tragique. Il existe très peu de documents sur cette période, quelques textes, généralement des odes guerrières. On sait que les hommes se tournèrent vers l'étude de la magie et des arts guerriers plutôt que vers la littérature, afin de combattre les horreurs infernales qui les attaquaient. Parmi ces horreurs, des témoignages dignes de confiance parlent de morts-vivants. Les textes se contredisent, ne suivent souvent aucun ordre chronologique et omettent même des informations importantes, mais les rares récits de l'époque parlent également de « hordes démoniaques », de « troupes maléfiques », de « noires colonnes » ou d'« armée des morts ». Des légions cruelles, violentes et qui ne venaient pas de notre monde.

Pourtant, l'espoir ne disparut jamais. Les Gardiens de la Foi combattirent avec bravoure et se trouvent au centre de la plupart des épopées mythiques qui traversèrent les âges. Certains sont devenus saints et martyrs. Selon les textes, ils auraient possédé des pouvoirs divins, des dons d'Arlam pour protéger notre monde. Ils n'abandonnèrent jamais, malgré les massacres aveugles, les guerres sans merci, les charniers et les bûchers qui embrasaient le monde. Nachal continua sa quête de destruction. Sombrant de plus en plus dans l'abîme de la démence, il invoqua un monstre terrible, le Shakwehr, qui détruisit en quelques minutes la citadelle d'Ankira. Il fallut encore traverser deux siècles de destruction et de pillage pour que Saint-Gornar et les Gardiens de la Foi terrassent cette créature. Le monstre sombra dans la mer qui porte maintenant son nom.

La dernière période des Ténèbres se révèle encore plus obscure, même si les noms de quelques-uns de

ses plus terrifiants acteurs n'ont pas été oubliés. Trois dragons venus d'on ne sait où portèrent un coup fatal aux hommes. Il s'agit de Heloderma Suspectum, Ashabba Taliassar et Deraji Sorkess. Curieusement, il n'est fait nulle part mention de leur origine, même s'ils sont plusieurs fois appelés les dragons infernaux. Ils attaquaient toute armée sur leur chemin, humaine ou infernale, et décimaient les champs de bataille. Personne ne devina jamais leur but ni leur origine, mais ils bouleversèrent le cours de l'histoire.

L'histoire de Saint-Artus demeure le seul épisode à peu près clair de cette époque : seul dans le désert, il eut une étrange conversation avec la femelle du groupe, Heloderma Suspectum. Nul ne sait la teneur de cette discussion, mais toujours est-il que celle-ci se retourna contre ses congénères et mit sa puissance au service des hommes pour combattre les forces des Ténèbres.

On pense que ce revirement date du dernier siècle des Ténèbres car les forces de Nachal apparaissent de moins en moins dans les témoignages existants, probablement diminuées par les pouvoirs d'Heloderma Suspectum. Par contre, la guerre contre les deux dragons mâles prit une tournure autrement plus dramatique. Leurs pouvoirs défiaient l'imagination : un texte non daté indique que le duel entre Heloderma Suspectum et Ashabba Taliassar souleva les Monts Ocres et referma en grande partie la faille ouverte par Nachal. Il est écrit ailleurs qu'une seule respiration de ces dragons enflammait des bourgs entiers et faisait fondre des glaciers. Ils semblaient commander aux éléments, ce qui fit dire à certains sages que les dragons étaient des créations impies, premiers êtres élémentaires engendrés par la Pensée. Des hommes s'illustrèrent aux côtés du dragon femelle.

Tous Gardiens de la Foi ou membres du clergé, ils se préparèrent à livrer le plus terrible des combats depuis bien des années, entraînant dans leur sillage tous ceux qui pouvaient porter une arme, femmes et enfants compris. Il s'agit là de la plus grande bataille jamais livrée de toute l'histoire. La Bataille du Dernier Salut eut lieu en 1768.

La Bataille du Dernier Salut (1768)

Cette bataille vit s'affronter tous les peuples humains alliés à Heloderma Suspectum contre les deux dragons mâles. Ironie de l'histoire, ce choc titanesque eut lieu non loin de l'endroit où Galahar le roi conquérant avait vu le jour. Ce quitte ou double de l'humanité dura trente et un jours, durant lesquels le Monde Connu s'embrasa et les forces déchaînées des dragons, des prêtres, des magiciens et des forces démoniaques restantes déclenchèrent le Cataclysme. La faille ouverte par l'Ordre Incarnat s'effondra et donna naissance à la future Mer Captive. Les terres alentours s'enfoncèrent dans les flots et le barrage naturel de la Mer Extérieure céda. La Mer Umélorienne naquit de ces transformations, envahissant une grande partie des terres du royaume d'Umélor. Quand Umélor sombra à jamais sous les flots tumultueux, ils engloutirent aussi les forces démoniaques. Les terres côtières n'émergèrent que bien des mois plus tard lorsque le niveau des eaux se fut stabilisé.

Le Renouveau, Première Époque (1768-1871)

La victoire eut un goût amer pour les hommes. Ils étaient libres, mais réduits à l'état de barbares sur des terres dévastées. Des rois apparurent à la tête de tribus et guerroyèrent. Les Sélims fondèrent les bases de l'Empire Soloman, probablement sous le règne d'Abarkar le Magnifique (1802-1845) et les anciennes cités du royaume umélorien se reconstruisirent (Madarale et Farrande entre autres).

La civilisation renaissait lentement. En d'autres lieux, les Cassars, isolés par une mer encore furieuse, reprirent un mode de vie tribal, adorant des idoles impies. Les Stövengers fortifièrent leurs positions dans la lointaine Iméria et apprirent à maîtriser les mers. Ils prirent l'habitude de lancer des raids sur les cités-états au sud de leur patrie. Les Djazars partirent vers le sud, au-delà du Désert Blanc, et les Khalers envahirent les anciennes provinces sélims jusqu'aux Phalanges (qui n'apparaissaient pas sur les cartes antérieures). Ce premier siècle du Renouveau s'avéra une période difficile. Famines, épidémies et catastrophes naturelles sévissaient partout, sans compter les créatures infernales survivantes qui menaçaient toujours la sécurité du Monde Connu. La mer se déchaînait et apportait son lot de tornades et de cyclones. En 1856, un tremblement de terre détruisit une partie de l'Urtanve.

En 1860, une tempête de grêle de cinq jours dévasta toutes les cultures en Anvard. Pourtant, petit à petit, les éléments se calmèrent, les saisons reprirent leur rythme, des bribes de civilisations et de vieilles habitudes réapparurent. Le royaume d'Umélor se releva de ses cendres sous le règne d'Hugmar, avec Anvard et l'Assidoine pour commencer, tout en affrontant les Sélims dans une guerre d'escarmouches sans réel enjeu.

CHAPITRE I

Le Renouveau, Deuxième Époque (1871-1985)

Après un siècle de confusion, les terres du Monde Connu finirent par se stabiliser et tremblèrent de moins en moins. Le roi Hugmar encouragea la reconstruction et soumit les tribus barbares du nord de l'Urtanve et de la Roménie. En 1865, il infligea une cuisante défaite aux Stövengers qui mirent fin à leurs raids. Dans les années 1870, sept prophètes venus d'horizons lointains commencèrent à faire parler d'eux.

Les Chroniques Uméloriennes les décrivent comme faisant chacun partie de l'une des peuplades originelles. Le peuple les appela les Patriarches quand ils diffusèrent à travers Umélor les Saintes Écritures du Livre des Âges. Leur parole d'espoir était partout bien accueillie. Ils posèrent les bases du clergé actuel et attirèrent de nombreux adeptes ; grâce à leurs appuis au sein de la population, ils gagnèrent progressivement de l'influence.

En 1882, Ulrich III, petit-fils d'Hugmar, se convertit publiquement et fit ainsi de l'Arlamisme, à nouveau, la religion officielle. Avec l'appui populaire des religieux, à qui il accorda de grandes libertés, il gagna en puissance. Le pouvoir royal s'assura une plus grande autorité et les rois suivants réaffirmèrent leur emprise sur tout le territoire, pendant que les Patriarches s'occupaient de la réorganisation du royaume. À la fois politique et religieux, le pouvoir central du nouvel Umélor avait une très forte assise. En 1915, les Patriarches désignèrent leurs successeurs avant d'aller se coucher, tous le même jour.

Ils ne se réveillèrent jamais et furent enterrés à Farrande, dans une magnifique basilique. Depuis, chaque Patriarche nomme lui-même son successeur. Hélas, les patriarches suivants ne firent pas tous preuve d'autant de sagesse dans leurs choix que les premiers. Le fanatisme se développa. L'intégrisme se fit plus dur et la présence solomane et khalère sur les terres du sud de plus en plus insupportable. Les Patriarches devinrent un instrument de pouvoir.

La Guerre Sainte (1985-1992)

Les Solomans et les Khalers respectaient eux aussi les préceptes du Livre des Âges mais ne voyaient dans les Patriarches qu'une manifestation de l'impérialisme umélorien. Ainsi, ils raccompagnèrent sagement de nombreux missionnaires arlamistes aux frontières de peur que ces derniers ne confondent piété religieuse et politique.

Les Patriarches, furieux de voir leurs campagnes de prosélytisme ainsi contrées, cherchèrent un moyen de pousser le roi d'Umélor à la guerre. Leur influence n'était pas assez grande, mais la volonté hégémonique du royaume pouvait rejoindre leurs ambitions, à condition de fournir un prétexte.

Ce prétexte, ils le trouvèrent vite. Les missionnaires rapportèrent que les Khalers avaient fondé en 1899 la ville de Djeddir à quelques kilomètres seulement des ruines d'Elyath. Les Patriarches demandèrent audience au roi, sous prétexte de vouloir reconstruire la Cité Sainte et de récupérer cette terre consacrée.

Umélor hésita d'abord avant de revendiquer cette ancienne province. La Guerre Sainte éclata en 1985, au moment où l'empire décida de reconstruire les Cités de la péninsule. Les Gardiens de la Foi débarquèrent en force, prirent Djeddir en quelques semaines et annexèrent tout le territoire aux alentours, soit l'actuelle Principauté des Sept Cités. À la même époque, Anatalia fut reconstruite et devint Antalia, porte maritime de la province et fief de la marine de guerre d'Umélor.

Le clergé hurla son indignation et brandit la menace d'une seconde période de Ténèbres. Le moral des troupes remonta et les hommes remportèrent quelques victoires. Les exhortations marchèrent dans un premier temps, mais les attaques démoniaques se firent plus insistantes et surtout frappaient tous les belligérants. La panique s'empara du monde.

Le royaume d'Umélor perdit la province au profit des forces des Ténèbres qui frappaient les deux camps.

José Molondin, Les impostures d'Arlam

(ouvrage interdit)

L'histoire des sept Patriarches est sans doute le mensonge le plus éhonté du clergé. Un par peuple, disent-ils ? Quelle farce ! Les Keshites n'ont été découverts qu'après les secondes Ténèbres et je doute fort que le peuple assassin, sans doute izgane, fût représenté. Il s'agit là une habile manœuvre politique du clergé qui avait survécu aux Ténèbres pour retrouver sa puissance d'antan.

Les Émirats Khalers réagirent violemment en lançant une série de raids malheureux sur Umélor qui remporta non seulement des batailles, mais également un prestige comme il n'en avait plus connu depuis longtemps. La puissance du royaume, à nouveau à son apogée, commençait à inquiéter ses voisins. Les Solomans, voyant cela d'un mauvais œil, s'allièrent avec les Khalers. Le front se stabilisa avant la défaite de la marine umélorienne devant Ankira. Dès lors, la situation tourna à l'avantage des Solomans, tandis que Djeddir et la citadelle reconstruite d'Askelane subissaient un siège éprouvant de la part des Khalers. L'effort de guerre se révéla trop important pour le royaume d'Umélor qui n'avait pas fini de panser les plaies du Cataclysme.

Le peuple en faisait les frais et se mit à contester les dépositaires du pouvoir. Le roi orienta politiquement les réclamations vers le clergé, tout en cherchant un moyen de se sortir de ce pétrin. De plus en plus de gens accusaient les religieux d'avoir provoqué une guerre difficile et longue. Le pouvoir des Patriarches s'effritait, certains religieux furent même lapidés. La guerre civile menaçait. C'est alors qu'en 1989, Djeddir fut attaquée par un démon. Le massacre s'avéra si terrible que les troupes d'invasion khalères n'eurent ensuite qu'à entrer, sans rencontrer de résistance.

Le Grand Exode (1992)

Comme les armées démoniaques étendaient leur influence au-delà de la province d'Elyath, la situation s'avérait franchement désespérée pour Umélor, les Émirats Khalers et l'Empire Soloman. Mais alors que le retour des Ténèbres paraissait inévitable, l'histoire prit un tournant totalement inattendu à la fin de l'année 1992.

Au large des côtes d'Anvard et de la Cassarie, des marins aperçurent d'immenses nefs, étranges et superbes. Au début, on s'étonna devant tant de magnificence, mais bientôt, sur l'initiative de quelques fanatiques religieux, on dépêcha le gros de la marine de guerre umélorienne pour une attaque immédiate. En moins d'une journée, elle fut intégralement coulée. Les habitants elfes et nains des nefs envoyèrent après cela des parlementaires auprès du roi d'Umélor.

Ce deuxième contact, pacifique, se passa tellement bien qu'une union sacrée naquit contre les forces des Ténèbres. Le conflit dura encore trois ans, mais la magie des elfes permit d'endiguer les créatures démoniaques vers l'intérieur de la province d'Elyath. Par la suite les hommes lancèrent des raids et renouèrent avec la victoire.

CHAPITRE I

APRÈS LES CHRONIQUES UMÉLORIENNES

L'histoire du Monde Connu ne s'arrête pas avec la fin des Chroniques Umélorienne, mais les textes qui relatent la suite des événements sont peu nombreux. Ce qui est présenté ici provient en grande partie des travaux d'un groupe de chercheurs et d'intellectuels à la recherche de documents et témoignages d'époque, pour la rédaction de ce qu'ils pensent intituler Les Chroniques Samariniennes.

À la fin de l'année 1995, les nains (du moins une partie d'entre eux) voulurent débarquer à leur tour et prendre part au combat. Menés par leur chef Tilan Arkaviar, ils se lancèrent à l'assaut de la faille et firent preuve d'un héroïsme sans précédent. Tous moururent au combat, mais cette victoire de la Bataille des Arkavians permit de reprendre la Province et de refermer la faille.

Malgré tout, aujourd'hui encore la guerre n'est pas tout à fait terminée, car des créatures démoniaques errent toujours dans les rues des Sept Cités. On est cependant loin de l'horreur des guerres des Ténèbres. Pour une raison inconnue, malgré l'offre qui leur avait été faite, les elfes refusèrent de s'installer complètement à terre et, à quelques exceptions près, ils vivent encore sur leurs nefs. Par contre, ils débarquèrent les nains plus ou moins de force.

Ici se terminent les Chroniques Umélorienne, en l'an 1998 pour être exact. À cette date, les religieux commencèrent la reconstruction de la Cité Sainte et Elyath retrouva son statut de province. À partir de là, le royaume d'Umélor perd graduellement son influence.

José Molondin, Les impostures d'Arlam

(ouvrage interdit)

Le retour des Ténèbres est assez curieux et la version qu'en donne le clergé suspecte sur de nombreux points. Tout d'abord, les premiers démons sont apparus soit en présence des Gardiens de la Foi qui les éliminèrent donc rapidement, soit auprès des Khalers qui perdirent beaucoup des leurs. Ensuite, il faut quand même avouer que le retour des Ténèbres tombait à pic pour le clergé en mal de reconnaissance. De là à suggérer que les prêtres d'Arlam aient volontairement ouvert une faille pour libérer quelques monstres, il n'y a qu'un pas que j'ose franchir. Ils se sont par la suite montré incapables de contenir les hordes ténébreuses et ont failli mener le monde à la catastrophe. Il faut espérer que cela leur a servi de leçon, car il y a fort à parier que cette faille existe toujours et qu'elle se trouve à Elyath.

La fondation de Kalaar (2005-2007)

En 2005, les nains demandèrent audience au roi pour obtenir le droit de construire une cité. Hugmar VI accepta, en signe de reconnaissance pour les hauts faits des guerriers nains durant la guerre, mais surtout par crainte de les voir accueillis par les Solomans ou les Khalers. La plupart des provinces refusant d'avoir cette peuplade de fauteurs de troubles étrangers sur leur territoire, ils reçurent une partie de la province d'Elyath. Elle était lointaine, en reconstruction et les religieux craignant d'affronter le courroux royal n'osèrent pas se plaindre de l'arrivée de ces nouveaux voisins. Kalaar devint ainsi en 2007 la sixième cité de la province d'Elyath.

Au début, ce n'était qu'un village dans les contreforts des Monts Ocres, non loin du lieu historique où les Arkavians avaient livré leur ultime bataille, mais les nains montrèrent rapidement leurs capacités de travailleurs et d'artisans et firent de leur ville une merveille. Ils découvrirent dans ses galeries souterraines s'enfonçant très loin sous la surface des filons d'or et de fer, qui améliorèrent grandement la situa-

François de Silèse, Mémoires d'un Historien

J'ai eu la chance d'assister à l'arrivée des premières nefs elfiques sur nos côtes et je dois dire que cette image ne quittera jamais ma mémoire. Nous avions bien sûr toutes et tous entendu parler du massacre perpétré contre notre flotte envoyée détruire cette possible menace, ainsi que de la délégation qui avait parlé avec notre souverain. Mais voir ces nefs fut l'un des spectacles les plus époustouflants que l'on puisse imaginer. D'immenses villes flottantes, de plusieurs centaines de mètres, superbes et majestueuses. Elles étaient faites d'un bois à la couleur pure et pourtant elles résistaient à toutes les attaques habituelles. Leurs décorations étaient si belles et si merveilleusement réalisées qu'aucun de nos artisans ne pouvait rivaliser. Elles avançaient majestueusement sur les flots, leurs voiles gonflées par le moindre souffle de vent. Oui, sans doute la Magie a aidé à créer ces merveilles, mais je ne connais rien au monde de si impressionnant. Je suis déçu que personne d'extérieur n'ait le droit de monter à bord, mais j'attends ce jour avec envie, car mon désir de découvrir les mystères qui y résident et de voir de près ces merveilles dépasse tout ce qui m'a poussé jusqu'à aujourd'hui.

tion économique de la province. D'abord hostiles, les autres Cités accueillirent ces richesses avec avidité, les relations se normalisèrent et la province devint bientôt le territoire le plus riche du royaume.

La chute d'Umélor (2110-2290)

Dans le siècle qui suivit la fondation de Kalaar, la province vécut une série de bonds économiques et compta dès lors comme l'une des plus prospères du royaume d'Umélor. Ce développement se manifesta par l'agrandissement des villes, ce qui engendra alors de nombreux problèmes d'urbanisation, notamment pour l'alimentation des villes en eau potable. Le Conclave magique des Cités de 2110 réunit architectes, urbanistes, décideurs et magiciens pour mettre au point diverses solutions à l'extension continuelle des villes de la province.

À force, le pouvoir umélorien s'inquiéta de la puissance croissante des gouverneurs d'Elyath. En 2121, il limita leur pouvoir en accordant aux villes de la province d'Elyath un statut de cité franche semi-indépendante et de fait, une plus grande liberté économique. Le gouverneur ne conservait que le pouvoir politique. Contrairement aux attentes du pouvoir central, non seulement cela ne mit pas fin à la prospérité de la province, mais au contraire les Cités Franches grandirent et devinrent un centre culturel. Les utopies et les idéologies libertaires développées en ces lieux commencèrent à progresser au sein des autres provinces, au grand désarroi du clergé et du roi. Dès 2200, le pouvoir royal et religieux s'affaiblit fortement ; d'abord dans la région des Cités Franches, puis dans tout Umélor.

En 2215, à Samarande, quelques centaines d'insurgés, principalement des étudiants épaulés par quelques maisons nobles et des bourgeois radicaux, décidèrent de se libérer du joug archaïque de la royauté. Portant un bandeau noir au bras gauche, ils dressèrent des barricades dans toute la ville de Samarande. Malheureusement, les autres Cités Franches ne suivirent pas le mouvement et les troupes militaires stationnées à Askelane écrasèrent la contestation des Bandeaux Noirs. Profitant de l'occasion, le roi redonna les pleins pouvoirs à son gouverneur qui incarna désormais aux yeux de l'ensemble des habitants des Cités la tyrannie d'un pouvoir lointain et contesté, de plus en plus coupé des réalités. Les gouverneurs successifs dirigèrent les Cités d'une main de fer dans un gant de fonte.

Au fil des édits royaux, les idéaux libertaires rencontrèrent de plus en plus d'échos au sein des élites dont l'influence s'érodait. Une nouvelle insurrection eut lieu en 2258. Les Bandeaux Noirs qui avaient combattu 43 ans plus tôt furent élevés au rang de martyrs, alors que Samarande et Djeddir se soulevèrent simultanément. Le gouverneur fuit à Askelane où son comportement odieux fit balancer le cœur des soldats vers le camp des insurgés. Enfin, Kalaar se révolta pour suivre le mouvement, Antalia par solidarité avec les autres troupes et finalement Elyath par pragmatisme du pouvoir religieux. Lorsque les troupes d'Umélor arrivèrent dans la

CHAPITRE I

Province, elles n'eurent d'autre choix, devant l'union des Cités, que de rebrousser chemin la tête basse.

Incapable de reprendre le contrôle de la province d'Elyath, Umélor abandonna les Cités Franches. Le pouvoir royal déjà affaibli ne s'en releva pas. Contaminées par les idéaux de liberté et d'autonomie des Cités, les autres provinces commencèrent également à contester le pouvoir central et, une à une, parfois pacifiquement, parfois dans le sang, elles gagnèrent leur indépendance.

En trente ans, le vieux royaume d'Umélor cessa d'exister. Cette situation se révéla tentante pour les conquérants solomans, mais les différents royaumes issus de la chute d'Umélor, s'ils s'étaient révoltés contre un pouvoir central décadent, montrèrent qu'ils pouvaient aussi s'unir contre les tentatives d'invasions extérieures. Une année après l'indépendance de la province d'Elyath, plusieurs mois de conflits politiques connurent leur conclusion avec l'acceptation d'une constitution. Un Prince issu de la meilleure noblesse prit la tête du pouvoir politique.

Samarande devint la capitale de la nouvelle Principauté et un gouverneur fut nommé à la tête de chaque ville, à l'exception de Samarande et Elyath, respectivement dirigées par le Prince et le Patriarche local.

La chute de Kalaar (2311-2312)

Un jour, les nains découvrirent un riche filon de minerai qu'ils exploitèrent toujours plus profondément. En 2311, un coup de pioche de trop les fit déboucher dans un monde souterrain : le royaume d'Heloderma Suspectum. La femelle dragon, que l'on croyait morte avec ses deux frères lors du Cataclysme, possédait désormais une nombreuse descendance, les terribles hélodermes. Ils vivaient depuis des siècles dans les profondeurs des Monts Ocres où ils avaient creusé un immense réseau de galeries. Dès leur découverte, les hélodermes partirent à l'assaut de la ville naine, commettant exaction sur exaction et contraignant les nains de Kalaar à demander de l'aide aux autres Cités. Elles montèrent et envoyèrent plusieurs corps expéditionnaires à Kalaar, en pure perte. Le conflit dura quelques mois, qui virent l'annihilation des corps expéditionnaires. Les récits rapportés par les soldats survivants horrifièrent la Principauté et poussèrent finalement le Prince à abandonner la ville des nains. Tandis que les Cités terrorisées se protégeaient derrière leurs murailles, il ordonna la condamnation des entrées des galeries et que les Gardiens de la Foi surveillent l'accès aux Monts Ocres. La peur grandit dans les Cités, tous s'attendaient à voir une nouvelle invasion des Ténèbres, mais il ne se passa rien de plus. Pourtant, même si les hélodermes ne partirent pas à la conquête de la Principauté, les nains firent les frais de la colère des citadins. Suite à maints bûchers, lapidations, meurtres et autres expressions de la vindicte populaire, la plupart des survivants s'enfuirent en direction de la Cassarie et du royaume de Farrande. Quelques uns se réfugièrent dans l'arrière-pays.

Kalaar tomba en ruines et les citoyens de la Principauté acceptèrent progressivement l'idée d'une guerre possible avec les hélodermes. Après une décennie, des nains revinrent par petits groupes. Discrets et travailleurs, ils profitèrent de leurs talents d'artisans pour se faire à nouveau accepter par les citadins. On ne parla plus jamais du pogrom qu'ils subirent, préférant croire à un mauvais rêve.

Le blocus soloman (2406)

Le 23ème siècle contribua à forger l'esprit citadin, en particulier samarinien : l'ego de gens arrogants, enfermés derrière leurs murailles dans l'attente d'une invasion héloderme et se croyant le centre du monde.

Cette dernière affirmation n'était pas totalement dénuée de sens, car la position de la Principauté au centre de la Mer Intérieure en faisait un passage logique pour les marchands de toutes nations. Avoir un comptoir en terre samarinienne se payait très cher, mais cela permettait de profiter de l'incomparable rayonnement économique, culturel et intellectuel de la région. Samarande représentait le centre scientifique, magique et spirituel du Monde Connu.

Les premières banques y apparurent, ses universités n'avaient pas d'égales, des courants architecturaux majeurs y naquirent, etc. De nombreuses inventions y virent également le jour, comme la presse à imprimer ou l'horloge mécanique. Cette gloire suscita les appétits de l'Empire Soloman. En 2406, les armées solomanes débarquèrent près de Djeddir. Mal informées, mal préparées et tout aussi mal équipées, elles se heurtèrent à l'armée des Cités qui remporta là sa plus éclatante victoire. En effet, la Principauté vivant encore dans la crainte permanente d'une invasion héloderme, était préparée en conséquence. Les Solomans changèrent de tactique et plutôt que de tenter de prendre les Cités par la force, ils imposèrent à la Principauté un blocus maritime de plusieurs mois. Les quelques tentatives pour forcer le blocus finirent en désastres et la flotte des Cités perdit nombre

de bâtiments. Affamés mais déterminés à ne pas plier, les citoyens de la Principauté écrivirent alors une page d'histoire dont ils sont, aujourd'hui encore, particulièrement fiers. Avec discipline, ténacité et une ingéniosité militaire avérée, ils tinrent tête à l'envahisseur soloman, envahisseur qui enrageait de voir toutes ses tentatives de mettre pied-à-terre échouer lamentablement.

Mais la résistance des citadins aurait été inutile si les Uméloriens et les Khalers n'avaient pas également subi les conséquences économiques de ce blocus. Ils envoyèrent alors une flotte au secours des Cités, sans doute dans l'espoir inavoué de s'emparer du morceau. Les Solomans, désabusés et fatigués, refusèrent un combat perdu d'avance et se retirèrent. Les autres nations comprirent que la position de neutralité de la Principauté était une bonne chose qu'il fallait protéger. De fait, les Sept Cités bénéficient depuis d'une aide militaire officieuse.

L'essor de la bourgeoisie (2410-2656)

L'essor économique de la Principauté favorisa celui d'une classe sociale jusqu'alors de second plan : la bourgeoisie. De grandes fortunes, sans titre, réclamèrent à la noblesse une part du pouvoir avec de plus en plus de véhémence.

Cette situation conduisit à un bouleversement politique majeur en 2476. Le Prince, acculé suite à une série de scandales (dont on attribue la responsabilité à la pègre), réforma le gouvernement et concéda une partie de ses pouvoirs aux gouverneurs. Il continuerait à nommer les gouverneurs d'Antalia et d'Askelane (Samarande étant gouvernée par lui-même et Elyath étant propriété du clergé), alors qu'un collège d'électeurs – en fait les cinquante plus grosses fortunes – élirait le gouverneur de Djeddir. Ce poste fut donc traditionnellement offert à un représentant de la bourgeoisie qui gagnait ainsi un siège au Conseil.

Le Prince conserva un droit de veto, limité si les gouverneurs faisaient bloc contre lui ; cependant, comme il disposait d'une voix en tant que gouverneur de Samarande, cela n'arriva jamais. La bourgeoisie continua à user de son influence aux dépens de la noblesse.

En 2534, les bourgeois de Bejofa, le plus grand quartier de Samarande situé sur la rive nord du Sahar, firent pression pour obtenir le titre de Cité avec les mêmes droits que Djeddir. La manœuvre fonctionna, sous prétexte de rétablir un équilibre de population entre les Cités, la bourgeoisie gagna un siège supplémentaire au Conseil. La noblesse, ulcérée et solidaire du Prince, décida d'abandonner Bejofa et de venir s'installer à Samarande. Les bourgeois se frottèrent les mains devant l'orgueil mal placé de leurs rivaux, car Bejofa avait tout pour devenir la plus belle des Cités. Malheureusement, les autorités de la nouvelle Cité furent incapables de tenir leurs promesses, tant la corruption et le trafic d'influence s'étaient répandus. Le climat se détériora, la criminalité augmenta, les rues mal entretenues devinrent insalubres, les épidémies frappèrent et les riches bourgeois fuirent la ville à leur tour. Depuis, la septième Cité n'est plus que l'ombre d'elle-même et a hérité du titre un peu galvaudé de Cité des Voleurs.

La situation se maintint durant un siècle. Le nombre d'habitants augmenta progressivement et la Principauté devint cosmopolite. La noblesse et les magiciens, vestiges de l'ancien royaume d'Umélor, virent leur pouvoir s'éroder au profit de la bourgeoisie marchande et des scientifiques. Le clergé tenait les affaires spirituelles d'une main de fer mais se heurtait au libéralisme qui agitait la société.

On commençait à parler de république, de sénat, d'athéisme. Tout cela gangrena le fragile équilibre politique et social d'un État aux richesses mal partagées, fief de trop nombreux pouvoirs. Par la suite, des Uméloriens de pure souche prirent le contrôle de la majorité des places importantes dans le commerce et l'industrie. Pour affirmer leur pouvoir et ainsi s'assurer une position solide, ils firent dès cette époque passer des lois ségrégationnistes limitant le nombre d'échoppes et commerces tenus par des non-Uméloriens.

Rapidement, les guildes furent toutes dirigées par des Uméloriens plutôt obtus et peu tolérants, les perpétuels accrochages militaires avec les armées solomanes faisant monter la crainte de l'étranger dans beaucoup de Cités.

La Guerre Civile (2656-2658)

Arriva alors l'événement qui marqua le début d'un changement fondamental dans la société des Cités, la Guerre Civile. Accessoirement, il décrit aussi les bouleversements survenus depuis Nightprowler Première Édition.

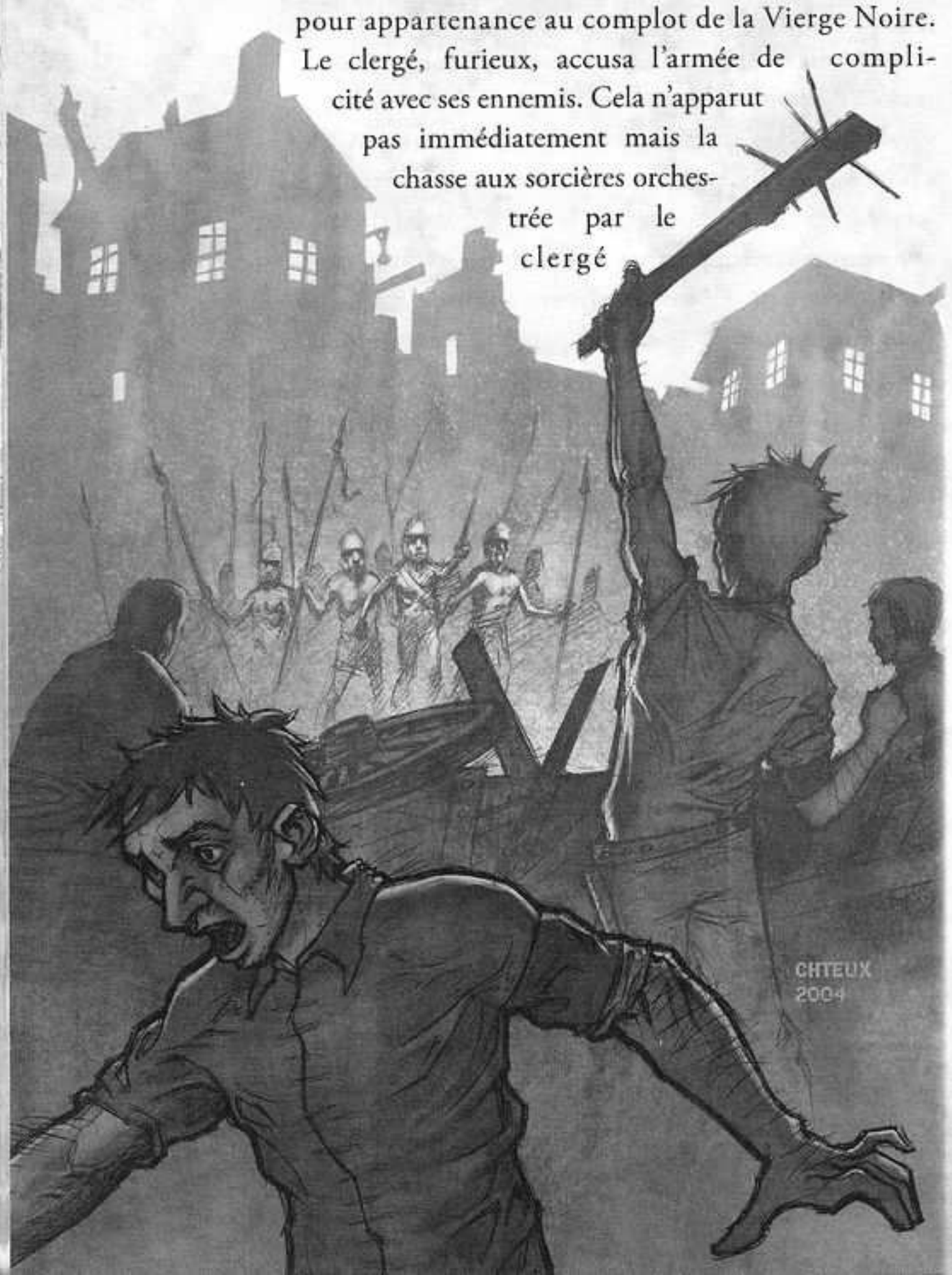
La Vierge Noire, une secte que le clergé pensait complètement contrôler, lança contre lui une campagne d'assassinats le soir du 36e jour de Mélor de l'an 2656. Les Gardiens de la Foi intervinrent mais se trouvèrent pris dans des embuscades tendues dans des ruelles d'Elyath et de Samarande par de jeunes bretteurs mieux

CHAPITRE I

préparés qu'eux à la guérilla urbaine. Des églises furent pillées, un temple-caserne incendié. Les combats durèrent trois jours et l'armée mit curieusement du temps à intervenir, soi-disant à cause de problèmes logistiques. Finalement, les combats cessèrent et les membres de la secte capturés racontèrent une étrange histoire concernant l'apparition de la Vierge Noire elle-même, qui les aurait menés au combat.

Cet incident eut des répercussions politiques extrêmement graves. Le Prince Eromë IV envoya ses services secrets enquêter mais ceux-ci ne lui apprirent pas grand-chose. Lors des affrontements, le Clergé avait perdu d'anciennes reliques datant de la première Guerre des Ténèbres et l'armée semblait avoir été victime de l'incompétence de certains officiers. Seules quelques troupes, stationnées à Askelane, passèrent outre les ordres de leurs supérieurs et réagirent. Ces troupes furent punies, malgré leur brillante initiative, pour avoir rompu la chaîne de commandement.

La justice fit son travail et punit durement les coupables présumés. Hélas, cet épisode aiguillonna l'animosité grandissante entre la noblesse, qui avait perdu de nombreux officiers dans les procès, et la bourgeoisie, dont plusieurs représentants furent exécutés pour appartenance au complot de la Vierge Noire. Le clergé, furieux, accusa l'armée de complicité avec ses ennemis. Cela n'apparut pas immédiatement mais la chasse aux sorcières orchestrée par le clergé aggrava sérieusement les problèmes de criminalité de la Principauté, au point qu'une véritable guerre de l'ombre débuta entre les différentes Familles, puissants syndicats du crime auxquels, dit-on, certains membres du gouvernement étaient affiliés.



Bientôt, la population commença à en faire les frais ; tout un quartier de Bejofa disparut sous les flammes. Un seuil important fut franchi à la fin de l'automne 2656. La Famille criminelle connue sous le nom des Anciens vit l'arrivée au pouvoir d'un nouveau chef en la personne d'Arnaud, fils de Draqo l'ancien maître. Une frange importante des Anciens se rebella devant ce que beaucoup considéraient comme une manipulation de leur ancien chef et les luttes intestines tournèrent très rapidement en règlements de comptes.

Nombreux furent les cadavres retrouvés dans les semaines qui suivirent : la Famille criminelle des Anciens, jusque-là la plus importante de la Principauté, se brisa en des groupuscules épars, livrés à eux-mêmes. Les mauvaises langues affirmèrent que cette situation s'avérait normale pour une Famille traditionaliste attachée aux vieilles valeurs de la noblesse, qui n'avait pas su s'adapter à la nouvelle donne politique. Par conséquent, la place était libre dans beaucoup de quartiers et la lutte ne faisait que commencer.

Devant l'incapacité patente du pouvoir à rétablir l'ordre dans les rues de Samarande, les républicains décidèrent de prendre les choses en main. Le temps était venu de faire avancer la Principauté vers un État plus libéral. Les républicains sortirent au grand jour à la fin de l'année 2656, le bras orné d'un bandeau noir. Ils profitèrent du mécontentement général pour dresser des barricades.

L'armée intervint mais hésita à provoquer un bain de sang. La situation était tendue, d'autant que les magiciens de toute la Principauté auguraient que le lendemain serait un jour néfaste pour la nation. Le Prince Eromë IV se rendit alors sur les barricades. Pris, il disparut dans un combat d'une violence rare.

Une patrouille retrouva plus tard dans le Sahar un corps mutilé, méconnaissable mais vêtu de ses atours. Avec consternation, on en déduisit qu'il était bel et bien mort. L'armée se scinda en deux et les troupes commandées par la noblesse se lancèrent à l'assaut des barricades.

La situation dans les autres villes s'envenima sans que les loyautés fussent clairement définies. Djeddir, sous l'impulsion de son gouverneur Ilatch Braorde, rejoignit le clan bourgeois et réclama une constitution républicaine. Le clergé condamna sévèrement Ilatch Braorde ; et le surlendemain de sa déclaration, il ne réchappa que de justesse à une tentative d'assassinat.

Après quelques semaines de chaos, chaque ville était livrée à elle-même. L'armée basée à Antalia se débattait avec d'autres problèmes – monstres errants, pirates et autres trouble-fête – et refusa de participer aux opérations. Askelane était tenue d'une main de fer par René d'Argor et la Famille mineure des Partisans.

Ce même René d'Argor fit libérer, le 13 Mélor 2657, les troupes injustement condamnées pour désobéissance et arrêter Vard de Gadarhin-Askelane, gouverneur de la Cité, dont il prit la place. L'armée ne réagit pas tout de suite. Par contre, la ville d'Elyath lui apporta son soutien. Peu après, le 8e jour de Kahal, Bejofa se proclama République de Bejofa.

La situation se révélait encore plus tendue à Samarande, où de nombreux groupes luttaient quartier par quartier, qui pour la République, qui pour le Prince. À partir de l'été, une vague d'assassinats mit un terme à beaucoup d'ambitions. Les belligérants, las, se retrouvèrent sans chefs.

À cette même époque, René d'Argor envoya ses troupes à l'assaut de Djeddir pour mettre fin à l'infamie républicaine des Braorde. Le siège dura jusqu'à la fin de l'année. Djeddir tomba le 9e jour du mois des Morts et Braorde fut pendu une semaine après.

Le Prince Eromë IV, que tous croyaient mort, réapparut alors et reprit le contrôle de quelques troupes. À ses côtés, un individu peu connu : Flavien Corbi, le chef des Reîtres, une Famille criminelle de faible envergure. Il rallia une partie de la noblesse ainsi que quelques bourgeois dégoûtés de toute cette folie sanguinaire et reprit le contrôle de Samarande. Le Patriarche d'Elyath déclara que ce Prince n'était qu'un démon.

Il n'en fallut pas plus à René d'Argor pour marcher contre la ville de Samarande, espérant à juste titre attirer dans son sillage une partie de l'armée. Le siège dura plusieurs mois. Les Républicains de Bejofa, comprenant le danger, négocièrent un accord avec le Prince et défendirent la Cité. Antalia et ses problèmes de pirates revinrent alors sur le devant de la scène, avec un appel désespéré : la flotte solomane était en vue, prête à tenter encore une fois l'invasion de la Principauté.

Profitant des courants d'hiver qui bloquaient toute intervention de la part des Royaumes uméloriens, l'Empire Soloman profita du chaos pour annexer cette Principauté qui le narguait depuis trop longtemps. Antalia tomba rapidement ce qui permit au général Mossyef Adaya de s'attaquer ensuite à Askelane. La ville ne possédait qu'une faible garnison et le Soloman s'en empara facilement. René d'Argor se vit alors coupé de tout soutien logistique.

Djeddir en profita pour se soulever immédiatement et les troupes du gouverneur d'Askelane se retrouvèrent dans une très mauvaise situation. René d'Argor connut la défaite entre Samarande et Elyath lors de la bataille de l'abbaye de Saint-Gornar le 40e jour du mois de Jazerh.

Durant ce mois, Djeddir parvint à résister à l'envahisseur alors qu'Elyath échoua et fut pillée. De son côté, Samarande se préparait à un nouveau siège. Mais, le 32e jour de Solem, la flotte solomane entra dans l'estuaire en profitant du bas niveau des eaux, qui eut pour effet d'empêcher les nefs elfiques de réagir. Les Solomans firent alors la démonstration de leur nouvelle arme : le canon. Les troupes du Prince se retrouvèrent prises entre deux feux et, malheureusement pour la Cité, la magie n'avait aucun pouvoir sur les bateaux solomans. Les nuages de poudre semblaient bloquer les énergies magiques.

Dans cette situation désespérée, les troupes du Prince s'apprêtèrent à livrer un dernier combat. L'aide vint alors d'une espèce que personne ne pensait capable d'héroïsme : les gouris. Ils s'attaquèrent de nuit aux gouvernails des navires solomans et rongèrent quelques autres pièces importantes. Les Solomans furent contraints de débarquer et de livrer une bataille en mauvais ordre, se séparant en deux groupes : l'un à Bejofa, où l'on vit gouris et félis combattre côte à côte ; et l'autre à Samarande, qui vécut là une intense bataille. Les Solomans perdirent une bonne partie de leur flotte et le gros de leurs troupes, mais Eromë IV périt également dans la mêlée, définitivement cette fois.

Suite à cette bataille, on remercia et félicita publiquement les gouris. On promit aussi de les payer grassement et de les faire entrer dans la société de la Principauté dès que celle-ci serait reprise. Les gouris attendent encore aujourd'hui ces récompenses…

La Guerre de Libération (2658-2659)

Les Solomans tenaient encore Antalia, Askelane et Elyath. L'héritier du trône, Eromë V, n'avait que seize ans et trop peu d'expérience. La noblesse fît cependant bloc autour de lui et il revint ainsi à la tête de l'armée pour se lancer à la reconquête du territoire. De leur côté, les bourgeois reprirent le contrôle de leurs manufactures et de l'économie. Très vite, la vie reprit son cours, de façon presque normale dans les Cités libérées de l'ennemi. Le travail devint pour beaucoup une manière de se plonger dans autre chose et d'oublier la

CHAPITRE I

L'apparition de la poudre (2657)

La poudre explosive apparut publiquement sous la forme de la poudre noire lors de l'arrivée de la flotte solomane dans l'estuaire du Sahar en 2657. Cette arme bruyante et surtout dévastatrice stupéfia la population qui découvrit une nouvelle forme de terreur. Nombreuses furent les bâtisses détruites et les victimes.

En prévision de la guerre de libération, un inventeur de génie sortit de l'ombre, révélant ce sur quoi il travaillait clandestinement depuis des années. Isidoro Marblade avait créé un autre mélange de poudre, rouge celui-ci, basé sur un charbon rare trouvé dans les Monts Ocres. L'origine exacte de ce minerai et la recette du mélange sont gardées secrètes, mais sa stabilité est très limitée. La poudre noire n'était déjà pas une référence dans ce domaine, mais celle de Marblade s'avéra pire encore, tout particulièrement en présence d'énergie magique.

Combinée avec l'isidore, une autre invention de Marblade, la poudre rouge, ou diablotine, permit de lutter efficacement contre les troupes solomanes et de reprendre les villes tombées entre leurs mains. Accueilli les bras grand ouverts dans la ville d'Antalia suite au rôle joué par ses inventions lors de la Guerre de Libération, le scientifique s'enferma dans la caserne du magnifique quartier de Blanche-Lumière pour travailler à la stabilisation de sa poudre en la mélangeant à la poudre noire des Solomans.

Ses recherches prirent fin le 7e jour d'Arlam 2665 avec l'explosion d'une grande partie de ce quartier. La vie de Marblade trouva un terme brutal lors de cet événement, de même que la bonne opinion que le public avait de la poudre.

Les gens, inspirés par les grands discours de magiciens et de clercs, en vinrent à craindre davantage la poudre. Ses détracteurs mirent en exergue son instabilité et les atrocités qu'elle pouvait commettre. On peut encore trouver de la poudre noire dans les cités, comme tout autre produit de contrebande, auprès de marchands solomans qui profitent ainsi d'un juteux trafic. Quant à la poudre rouge, elle est officiellement réservée à l'armée et aux Gardiens de la Foi, mais on peut aussi en trouver au marché noir à des prix faramineux. En effet, le coût d'exploitation du fameux charbon rouge des Monts Ocres (y compris le prix des gardes engagés pour protéger les mineurs des attaques hélodermes) s'avère tout simplement exorbitant.

guerre et ses malheurs. Les bourgeois à la tête de ce retour à la normale en profitèrent pour déployer des trésors de créativité dans l'avilissement des employés.

Les scientifiques commencèrent à évincer les magiciens grâce aux propriétés de cette fameuse poudre explosive. La puissance de cette arme avait révélé au grand jour le travail de quelques bricoleurs inconnus jusque-là. On se mit à voir dans la science une alternative que la raison pouvait saisir face à une magie souvent réservée à une élite. Le clergé subit aussi une certaine chute de popularité lorsque la science put enfin commencer à expliquer des phénomènes qui ne dépendaient jusque-là que de la volonté d'Arlam. Au milieu de tout cela, il ne faut pas oublier que le but premier de la science était guerrier. L'occupation solomane continuait toujours et il fallait chasser ces étrangers.

La poudre aida donc à la reconquête d'Elyath à l'automne 2658 et à celle d'Askelane dont le siège commença juste après. Mais avant cela, les inventions du génial Isidoro Marblade permirent de reprendre Antalia durant l'été. Il avait inventé l'isidore, une sorte de petit dirigeable propulsé par un homme activant une hélice avec ses pieds. On en construisit une quinzaine et on les envoyât bombarder les troupes solomanes qui tenaient la ville. Seuls quatre isidores revinrent, mais Antalia était libre.

Au cours de cette bataille, les Solomans touchèrent avec leur artillerie une nef elfique qui mouillait non loin de là. La réponse fut immédiate et signa leur défaite complète, car les elfes abandonnèrent leur neutralité et s'abattirent sur les envahisseurs. Les Solomans se rendirent durant l'hiver, affamés et épuisés par ces combats. La nef elfique, pour sa part toujours échouée dans le port de la ville, constitue un quartier de grand intérêt.

Les réformes (2660-2665)

Après cela, la Principauté fut presque laissée en paix. Presque, parce que sa situation centrale rendait encore beaucoup de monde envieux, même si les défaites cuisantes de tous les aspirants envahisseurs avaient refroidi les velléités conquérantes. Le Grand Duc d'Assidoine imagina envahir la Principauté, deux mois seulement après la libération d'Antalia. Toutefois, il renonça suite à une petite démonstration de la puissance de l'artillerie. La poudre était devenue davantage une arme de dissuasion. Les citadins se montrèrent contents de cette limitation exprimée pour la matière instable, d'autant que les Solomans détenaient toujours le secret de la poudre noire, plus stable.

Les bénéfices engrangés par la bourgeoisie durant la guerre de reconquête et sa montée en puissance changèrent la donne politique. Sous la pression des grandes industries, le jeune Prince fut plus ou moins contraint de créer en l'an 2661 la Chambre des Corporations, qui avait pour charge les affaires d'ordre économique. Son rôle consiste encore aujourd'hui à maintenir un marché stable et sain dans les Cités. En pratique, sa composition quasi exclusivement umélorienne empêche la mise en place d'un réseau réellement équilibré.

Les autres peuples et espèces ne sont pas vraiment intégrés dans le tissu économique de la Principauté et doivent se tourner vers le marché noir, le petit commerce de rue ou encore l'illégalité. L'un des membres les plus influents de cette Chambre est l'économiste Alfred Farrandin qui réforma le système monétaire, jusque-là affaire du clergé. Les pièces d'or, d'argent et de cuivre disparurent au profit de la couronne d'or, de l'écu d'argent et du sou de cuivre.

Le clergé arlamiste subit également à cette époque de grandes réformes. Discrédité par l'apparition sur le devant de la scène de la science et de ses explications raisonnables, il perdait ses fidèles et donc ses revenus. En 2664 se tint le fameux Concile d'Elyath où les hauts dignitaires cherchèrent à mieux vendre leur fond de commerce. Butés et terriblement renfermés, ces religieux firent tout d'abord plus de mal au clergé en repoussant catégoriquement la science (cette dernière étant en effet très appréciée par le peuple) et en créant l'inquisition. Pourtant, les religieux se rapprochèrent de la noblesse durant ce Concile, en lui rappelant que tout pouvoir dans le Monde Connu s'était toujours appuyé sur eux. Eromë V, crédule, suivit le mouvement et prit de nombreux clercs comme conseillers. Dès lors, l'emprise du clergé sur le pouvoir politique s'affermit.

La noblesse conserva par contre sa suprématie au Conseil des Gouverneurs, appelé Grand Conseil. Elle réussit même à placer l'un des siens, un officier de l'armée, sur le siège vacant de Kalaar, sous prétexte que de riches gisements de minerais y existaient encore, au moment où la Principauté manquait cruellement de matières premières. C'est aussi de cette région que l'on tirait le fameux charbon rouge entrant dans la composition de la diablotine, la poudre explosive de Marblade. L'armée s'avérait donc la seule véritable institution à pouvoir s'installer là-bas, d'autant plus que les forts locaux subissaient depuis quelque temps de petites attaques d'hélodermes, pour l'heure sans grande gravité. Comme cela ne s'était jamais produit auparavant, la noblesse tenta sans succès de persuader le Prince de monter une expédition punitive d'envergure. Actuellement, l'idée trace son chemin dans les esprits...

Afin d'asseoir son pouvoir dans toutes les sphères de la société, la bourgeoisie fit pression et obtint ainsi le droit d'acheter des charges d'officier. Ils utilisèrent comme prétexte officiel le besoin de développer au mieux les relations entre militaires et industriels. Le commerce de la poudre explosive et de l'artisanat militaire devint encore plus fructueux.

La mise à l'index des scientifiques (2665-2667)

Depuis la Guerre de Libération, les scientifiques, largement soutenus par la bourgeoisie qui voyait dans leurs inventions une source de profit, menèrent de nombreuses expériences, certaines avec succès. Le peuple soutenait aussi ces gens qui avaient permis sa libération du joug soloman. Seuls les religieux et les magiciens ne les tenaient pas dans leur cœur, mais cela ne suffisait pas à faire pencher l'opinion générale.

Or, la catastrophe d'Antalia, en 2665, inaugura une modification de cet état de fait. Le 7e jour d'Arlam, alors qu'une vague de froid sans précédent s'était abattue sur l'île, la réserve de poudre de la caserne du quartier de Blanche-Lumière explosa. Un incendie ravagea le plus beau quartier de la ville, qui ne s'en est pas encore relevé à ce jour. Des rumeurs circulèrent comme quoi le responsable était Isidoro Marblade, décédé dans ce tragique accident. Les nombreux morts, les blessés, les brûlés et les dégâts matériels considérables traumatisèrent une grande partie de la population qui découvrit ainsi le revers de la médaille de la science.

Deux semaines plus tard, Flavien Corbi, devenu Bailli de Samarande, découvrit un réseau de trafiquants

CHAPITRE I

de cadavres impliquant des responsables d'universités. La doctrine arlamiste ne conçoit pas de souiller ainsi le corps humain, réceptacle de l'âme, soit une partie de la puissance d'Arlam. Les gens furent scandalisés dans toute la Principauté et les conseillers religieux du Prince en profitèrent pour lui faire promulguer des lois qui, sans interdire les universités, limitèrent drastiquement leur fréquentation et les sujets d'étude.

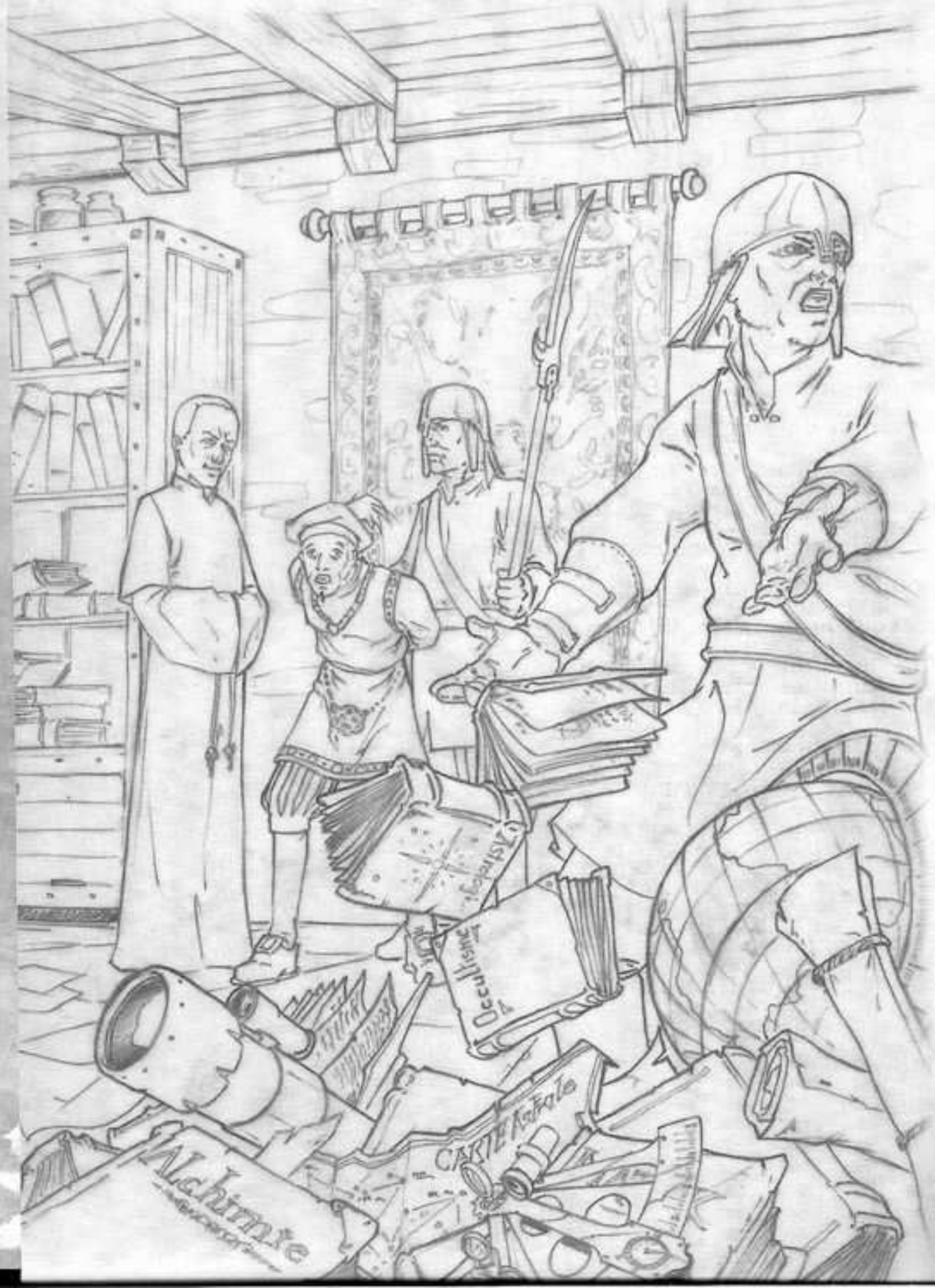
Les frais d'inscription s'envolèrent, les tests pour y entrer devinrent encore plus difficiles et le clergé surveilla de près le corps enseignant. La réflexion et la connaissance redevenaient inaccessibles, vouées à une élite. Le clergé éloigna ainsi les scientifiques du peuple, qui perdit une bonne partie de sa confiance en eux. Ce dernier reporta alors cette confiance sur le clergé qui, quant à lui, était toujours là pour prendre le parti des petites gens…

Durant l'été 2666, un isidore qui survolait la ville de Djeddir tomba soudainement suite à une panne inexpliquée, ce qui aggrava encore la situation des scientifiques. Le pilote ne put rien faire quand l'engin s'écrasa sur l'une des demeures d'été d'un proche du Prince, qui accueillait une fête. Ce noble périt dans l'accident avec trois de ses amis. Le rejet de la science contamina très vite toute la noblesse de la Principauté et Eromë V décida de promulguer des lois contre les scientifiques.

Suite à ces événements, les magiciens réagirent les premiers en condamnant l'usage de la poudre. Cela ne fit pas vraiment l'affaire de l'armée qui allait se voir interdire l'utilisation d'une arme particulièrement puissante. Elle mit donc ses réserves au secret et entoura ses laboratoires d'une très grande sécurité.

Le clergé ne condamna pas la poudre, car il en avait équipé ses nouvelles troupes de Gardiens de la Foi (appelés parfois mousquetaires). Par contre, il profita de l'indignation suscitée par les inventeurs pour réclamer une mise sous tutelle des universités. Il comptait ainsi garder la mainmise sur la poudre et toute autre invention pouvant avoir une utilité quelconque. La bourgeoisie, seule classe sociale encore attachée à la science, tenta de sauver la situation, mais un scandale lié à la Vierge Noire fit surface et envoya trois membres influents de la Chambre des Corporations au gibet. Beaucoup comprirent que le Concile d'Elyath avait porté ses fruits, l'avis négatif du clergé attirant maintenant de nombreux fidèles dans son giron.

En 2667, le Patriarche condamna officiellement les hérésies républicaines, contraires aux lois de l'Arlamisme, parachevant ainsi la fin d'un rêve utopique.



Et maintenant… ?

La Principauté porte encore les stigmates de la guerre mais la vie reprend ses droits. Bourgeois et nobles s'observent en chiens de faïence, pourtant apparaissent de plus en plus d'intérêts communs les rapprochant, en particulier la nouvelle et étrange puissance du clergé qui inquiète les deux parties. La situation des scientifiques reste ambiguë; ils sont à la fois craints et appréciés des bourgeois et des militaires.

Un vent de liberté arrive néanmoins à souffler. Une brise légère, en fait. Il existe maintenant, rien que pour Samarande, trois gazettes, dont une illégale par décret princier. Les nantis se découvrent une passion pour la littérature (de Farrande surtout) et la musique, alors que les gens de basse extraction se divertissent avec le théâtre populaire qui cache derrière d'enfantines paraboles des messages souvent irrévérencieux. Le clergé l'a d'ailleurs condamné et les comédiens font depuis peu les frais d'une vague de violence.

Certains érudits prétendent néanmoins que l'invasion solomane a empêché la Guerre Civile de se terminer et beaucoup craignent que les changements

d'alliances, visibles notamment au sein de la pègre, ne soient que le prélude à une révolte plus étendue.

Les tensions sont nombreuses et des lois racistes et xénophobes ne cessent d'être promulguées. Depuis peu, par exemple, tous les non-Uméloriens sont interdits de rassemblement dans les beaux quartiers des Cités. Pour beaucoup, lorsqu'on commence à se compliquer la vie avec les chiffres, c'est forcément une preuve de décadence. Les marchands des Cités adorent se moquer de leurs homologues du nord en inventant de nouvelles combinaisons du style cinquante-douze ou quarante-vingt-huit. Des petits malins s'en servent également pour monter des arnaques, jouant sur les problèmes de compréhension.

De la manière de compter

La manière de compter constitue une des différences qui commencent à apparaître entre les citadins et le continent nord-est. Dans la Principauté, on use encore de l'ancien dialecte où les dizaines se prononcent simplement septante, huitante et nonante, alors qu'au nord, une mode venue de Farrande consistant à dire soixante-dix, quatre-vingts et quatre-vingt-dix s'installe.

Un racisme ambiant

Récemment, on a vu naître une vague de racisme dans la Principauté. On connaît l'importance que les Uméloriens ont pris dans les corporations, chambres et conseils divers, ainsi que dans l'entourage direct du Prince. L'effet ne s'est pas fait attendre. Tous les non-Uméloriens sont victimes de ces lois. Ils n'ont pas le droit de se réunir à plus de cinq dans les lieux publics des Cités. Cette loi, basée sur la crainte d'un nouveau complot visant à envahir la Principauté, n'est pas toujours formellement appliquée et les sanctions dépendent de l'humeur des gardes face aux contrevenants.

Les beaux quartiers, bien mieux policés, connaissent une application plus stricte de cette loi. Les non-Uméloriens se voient également très limités dans leur appartenance à des corporations officielles, à l'exception de quelques petites corporations sans grande envergure qui n'intéressent pas le pouvoir princier.

Du côté des autres espèces, la situation est encore pire. Les elfes sont les mieux lotis, simplement victimes de leur manque de motivation à rejoindre la société humaine. Depuis l'attaque solomane sur la nef elfique, ils n'ont pas très envie de se mêler à un peuple qui peut s'en prendre à eux sans raison. Les humains craignent aussi les elfes parce qu'ils se souviennent de la manière dont la flotte umélorienne a été anéantie lors du Grand Exode, et l'on sait que la crainte engendre la méfiance. Les elfes qui décident de vivre à terre souffrent ainsi d'une mauvaise intégration.

De même, les nains ne sont a priori pas trop mal lotis, leurs compétences et leur côté servile étant très appréciés dans les Cités. On craint cependant toujours l'apparition des Déviants, ces fameux nains qui sortent de leur carcan pour une raison inconnue et se jettent dans des activités moins agréables pour obtenir du pouvoir, quelle que soit sa forme. Le manque de stabilité qu'ils représentent pose problème et on raconte que tout un laboratoire de scientifiques agréés par le clergé travaillerait à lutter contre les Déviants.

Les gouris s'apprêtaient à une intégration satisfaisante suite à leur rôle dans la Guerre de Libération, mais tout a très vite été oublié. Les belles promesses n'ont jamais trouvé d'écho réel ni d'application, sous divers prétextes comme le manque de temps ou de moyens. Le peuple a toujours été tiraillé entre son admiration pour leur aide et l'allure quelque peu répugnante des gouris, sans parler de leur vie souterraine dont les secrets ne plaisent pas à tout le monde.

La situation empira lors d'un accident qui eut lieu à Samarande en 2663 : un Buzzuk creusa tellement sous le Quartier des Sabots qu'une bonne partie s'écroula brutalement. Il y eut de nombreux morts et d'énormes destructions.

On accusa les gouris, habituellement guides des Buzzuks dans l'imaginaire collectif, même s'ils ont toujours réfuté cette accusation, parlant d'un Buzzuk fou qu'ils avaient au contraire arrêté. Personne ou presque ne les crut et ils sont maintenant au moins aussi mal vu qu'auparavant. Les félis n'ont pas vraiment vu leur situation se dégrader, si ce n'est par l'application générale des lois contre tous les non-Uméloriens. Ils cherchent comme d'autres à être mieux acceptés, mais la situation ne leur profite guère. Leur rôle s'est par contre largement accru dans le monde de la pègre, suite à la quasi-disparition des Anciens et à la prise de pouvoir des Félins.

CHAPITRE I

Pour les samariniens, le monde se divise en Principauté de Samarande, Monde Connu et Monde Inconnu... Tout ce qui n'est pas la Principauté de Samarande représente peu d'intérêt pour eux, sauf s'il y a quelques profits à en dégager. Ainsi, le Monde Connu constitue la partie du monde avec laquelle Samarande entretient des relations de voisinage parfois conflictuelles, mais surtout avec laquelle le commerce s'avère rentable. Le Monde Inconnu et la mer Extérieure représentent la partie du monde ignorée dont, au fond, les samariniens se moquent.

Géographie du Monde Connu

Les mers

Les mers du Monde Connu peuvent être grossièrement divisées en deux étendues principales, la mer Ancienne et la mer Umélorienne, elles-mêmes subdivisées en plusieurs autres plus petites.

La mer Ancienne

Elle existe depuis toujours et n'est a priori pas née d'un cataclysme comme la mer Umélorienne. Chaude et poissonneuse, bénéficiant d'un climat tempéré, elle accueille sur ses rivages de prospères communautés mais grouille aussi de pirates et corsaires en tous genres. De plus, toutes les nations qui la bordent se contestent la suprématie maritime, au grand amusement de la principauté de Samarande dont la position géographique centrale lui permet de profiter d'un pouvoir commercial et militaire inégalé, du moins pour le moment. Assujetties à la mer Ancienne, la mer de Tahar, la mer Pourpre, la mer de Shakwehr et la mer Khalère ont toutes été le théâtre d'événements historiques.

Bordant l'Est du Grand Duché d'Assidoine, la Mer de Tahar a connu d'héroïques batailles. Elle tire son nom d'un grand roi d'Umélor, Tahar IV, qui y vainquit la flotte solomane en 642.

En suivant la côte vers le Nord, on parvient au détroit d'Ankira qui débouche sur la mer Pourpre, située entre l'Empire Soloman et le lointain royaume d'Urtanve. Des coraux rouges à l'origine de son appellation ornent les côtes de cette mer froide alimentée par les eaux du fleuve Ardre.

À l'est, sertie entre les terres solomanes, la mer de Shakwehr se montre toujours agitée et capricieuse. Elle tire son nom du monstre légendaire tué par les Gardiens de la Foi lors des Ténèbres. On dit cependant que les remous qui en agitent la surface sont en fait les échos de la longue agonie du léviathan, qui n'aurait pas totalement succombé aux assauts des Gardiens.

Les troubadours du monte entier chantent la mer Khalère, située au sud de la Principauté, pour sa beauté alors que les marins la redoutent pour ses récifs et ses hauts fonds.

La mer Umélorienne

Reliant la mer Ancienne à la mer Extérieure, la mer Umélorienne naquit durant le Cataclysme lorsque les terres les plus riches du royaume d'Umélor s'effondrèrent et ouvrirent une brèche vers la Mer Extérieure. La violence de cette catastrophe ne s'est toujours pas apaisée : des tremblements de terre secouent souvent ses côtes. La mer Umélorienne comprend deux mers, au Nord la mer de Farrande, nommée comme la principale ville côtière du royaume d'Anvard, et au Sud la mer Captive, ainsi appelée parce qu'elle résulte de l'effondrement du centre du massif des Monts Ocres et que les sommets restants l'encerclent. Plus calmes, les eaux de la mer Captive offrent au Sud un accès maritime à l'émirat de Kahdar.

Géopolitique des terres émergées

L'éclatement de l'antique Royaume d'Umélor aboutit à la formation de plusieurs nations de moindre importance, chacune dotée de ses particularités et sa personnalité. Située au carrefour de ces courants culturels, la Principauté de Samarande accueille donc un riche échantillon de ressortissants de ces pays.

Les Émirats khalers

Les plus proches voisins de Samarande sont les Khalers, un peuple marchand occupant tout le littoral sud de la Mer Ancienne et une partie de celui de la Mer Captive. Les Émirats khalers s'étendent sur des terres arides et désertiques. Même si les Khalers prétendent volontiers occuper tous leurs déserts, leurs royaumes s'étendent essentiellement sur les côtes. Les véritables maîtres du désert profond – ou Désert Blanc, à cause de la pâleur du sable – sont les nomades Effarats.

L'Émirat de Kadhar est célèbre pour sa culture et ses philosophes. Ce royaume a bâti Djeddir, qui porte encore les marques de son raffinement architectural et culturel. Rey, la capitale de l'émirat, a reçu le surnom de Cité Blanche. Nombre de marchands samariniens ne manqueraient pour rien au monde son marché annuel, qui commence en général à la mi-mélor et dure un mois.

Moins raffiné, le Sultanat d'Arbahn se montre plus guerrier. Ses habitants connaissent la route vers les Terres Noires et font grand commerce d'esclaves et de bois précieux. Les autres peuples les voient comme des pirates et, hors des frontières du pays, on parle autant de l'opulence du Sultan d'Arkesh, l'un des hommes les plus riches du Monde Connu, que de sa folie.

Arkesh est une ville démesurée, presque aussi grande que Samarande, bien plus dangereuse que Bejofa et plus étrange qu'Elyath. Il ne s'agit pourtant pas de la capitale, bien qu'elle accueille en ses murs l'ambassade de la Principauté. Loin dans le désert s'étale une oasis cachée, où siège le Sultan d'Arbah et dont on sait finalement très peu de choses. Certains évoquent Arbah comme une cité fabuleuse et démesurée, d'autres comme un simple village de tentes.

L'Émirat de Kélim, voisin de l'Empire soloman, s'arrête au niveau des Phalanges. C'est un pays de grands canyons et d'oasis cachées dans lequel on a récemment découvert les ruines d'une antique civilisation fabuleusement riche. Kayash, la principale agglomération de l'émirat, garde ses secrets ; dans cette cité de magiciens à la mauvaise réputation, on entend fréquemment des prêtres fanatiques appeler à une croisade contre quelque infamie réelle ou imaginaire.

CHAPITRE I

Le Désert Blanc

Il s'agit d'une immensité déserte, aride, dont on ne connaît pas les limites réelles, à savoir même si elle en a.

Son sol, constitué d'un sable fin et presque blanc comme de la farine, s'infiltre partout lorsque soufflent les terribles tempêtes de sable du printemps. Il n'y a pas d'eau sur des kilomètres, à l'exception de quelques rares oasis, véritables dons d'Arlam. Pour beaucoup, cette terre désolée est maudite. Pourtant, les nomades Effarats y survivent. Les Khalers soupçonnent fortement ces farouches guerriers, ivres de liberté, de masquer de grands secrets. Les Effarats rient de cela et répondent : « Notre rencontre avec Arlam ».

Les Monts Ocres

Cette chaîne de montagnes, si haute que nombre de ses sommets restent couverts de neige en permanence, s'étend de part et d'autre de la Mer Captive. Au sud, polie par les vents du désert, elle prend une teinte presque rouge. Inhabitée et peu hospitalière, cette région donne son nom à la chaîne. Au Nord, de nombreux ruisseaux prennent naissance sur les flancs des montagnes, pour ensuite former les fleuves de Cassarie. On y trouve de profondes vallées vertes, hélas souvent occupées par les restes de l'Armée des Ténèbres (voir p.18).

Les Terres Noires

Loin au sud, après le désert profond, s'étend une immense savane et, plus loin encore, des jungles tropicales. Le missionnaire et explorateur Jaunin Dessire prétend qu'il s'agit des derniers restes des Jardins d'Arlam (voir p.13), que l'eau y est abondante et la faune variée, mais qu'hélas y vivent les Djazars, un peuple à la peau noire qui a oublié le message divin. Cette affirmation excuse ou justifie fréquemment l'esclavage pratiqué à l'encontre des Djazars, un moyen comme un autre de leur inculquer les grands préceptes de la civilisation umélorienne...

La Cassarie

Cette région peuplée de barbares sanguinaires reste aujourd'hui très mal connue. Terre de forêts et de marais, particulièrement pluvieuse à cause de la barrière naturelle qu'opposent les Monts Ocres aux vents venus du Nord, la Cassarie faisait partie à l'origine des provinces les plus riches d'Umélor. Le grand Cataclysme la sépara du reste du monde et noya ses villes principales. Par la suite, les Cassars retournèrent à la barbarie et formèrent un ensemble de tribus vivant de chasse et de cueillette. Le royaume d'Anvard a récemment annexé les plaines au Nord, mais des raids cassars prennent souvent les colons pour cible.

Les Anlques

Cette chaîne de hautes montagnes entoure le duché d'Assidoine et le coupe de ses voisins Anvard, Urtanve et Romangie à l'est et à l'ouest, et de la Roménie au Nord. De nombreux cols, fermés l'hiver, permettent les échanges commerciaux par voie terrestre et donnent aussi accès à de profondes vallées verdoyantes. Il y a peu, les nains ont découvert des mines d'or et créé une colonie. Ils tentent de négocier un accord avec le Grand Duc d'Assidoine afin de fonder une ville, mais se heurtent jusqu'à présent à un sec refus (tout le monde se souvient de la fondation de Kalaar). La situation en train de dégénérer pourrait faire le jeu de la Romangie.

L'Empire Soloman

Curieusement, l'adversaire principal de la Principauté de Samarande reste le pays avec lequel elle commerce le plus, l'Empire Soloman. Un traité de paix a été signé il y a trois ans avec ce pays rocailleux, parsemé de vallées ombragées traversées par de grands fleuves. L'ingéniosité des Solomans en matière d'agriculture en a fait un pays riche. L'Empire s'avère aussi le principal concurrent des samariniens en matière de magie et d'avancées scientifiques. Sa capitale, Ankira, est une ville impressionnante, entourée par un marché de tentes quasi-permanent. Malgré cette ouverture relative, de nombreuses régions restent interdites d'accès et d'aucuns disent que le pays possède des routes secrètes menant à Kesh et aux Terres Noires.

Les Phalanges

Marquant la frontière entre les Émirats khalers et l'Empire Soloman, de hauts pics effilés aux pentes abruptes et des crêtes déchirées forment cette chaîne de montagnes.

L'Iméria

Les explorateurs considèrent cette grande île du Nord, volcanique et majestueuse, à la fois comme le joyau et la région la plus mal fréquentée du Monde Connu. D'Iméria, en effet, proviennent les Stövengers, redoutables guerriers et pillards sortant à peine de la barbarie. Ils ont lancé de terribles raids contre les royaumes d'Umélor et établi des colonies un peu partout dans le monde, affirmant ainsi leur dons innés pour la guerre et le commerce. Seuls les Stövengers osent affronter la Mer Extérieure. Ils prétendent même avoir découvert des terres vierges à l'ouest, au-delà de la mer ; mais bien entendu, ce ne sont que racontars de sauvages superstitieux, n'est-ce pas ?

Kesh

Très loin à l'est, après plusieurs milliers de kilomètres dangereux, se trouve le mythique Empire de Kesh, si lointain que l'on peut à peine le considérer comme faisant partie du Monde Connu. Beaucoup de rumeurs courent sur cette riche terre peuplée de fantômes, de dragons et d'habitants étranges à la peau jaune et aux yeux bridés, les Keshites.

Samarande y a envoyé, il y a de cela six ans, un ambassadeur, un explorateur et un prêtre. On attend encore leur retour. La découverte tardive de Kesh a permis de consolider les théories du Livre des Âges sur les sept Pères correspondant aux sept peuples humains.

Le Royaume d'Anvard

Au nord de la mer d'Umélor, ce royaume occupant une partie de la Cassarie est l'un des plus proches de la Principauté. Beaucoup de citoyens samariniens pensent en être originaires. Ce vaste pays connaît un climat chaud et sec au sud, humide et froid au nord. Sa capitale, Madarale, tient sa réputation de ses fabuleuses arènes et ses spectacles de tauromachie. Son fabuleux palais, dernièrement restauré, abritait autrefois les rois d'Umélor, dont Madarale fut aussi la capitale. Farrande, le plus grand port du royaume, n'a vraiment rien d'extraordinaire en dehors de sa taille, de ses traditions culinaires très grasses et de ses spadassins... La région nord d'Anvard, agricole, est actuellement menacée par le conflit naissant avec les Provinces-Unies de Barecht.

Le Grand Duché d'Assidoine

Le Grand Duché d'Assidoine représente l'un des principaux adversaires commerciaux de Samarande. Ce pays ensoleillé et raffiné tire une grande fierté de son artisanat et de ses musiciens. Des collines boisées, entourées par la chaîne des Anlques, couvrent le nord du pays. Quant au Sud du pays, les vignes qui en tapissent les coteaux produisent les meilleurs vins au monde. La capitale Assidoine se veut la porte d'Umélor, mais elle se heurte constamment à la puissance de la Principauté de Samarande. Les tensions entre le Grand Duché et la Principauté augmentent depuis peu, ce qui se traduit par une hausse des actes de piraterie et de contrebande entre les deux cités.

Le Royaume d'Urtanve

Les vastes terres d'Urtanve, sauvages pour la plupart, s'étendent des rives septentrionales de la Mer Pourpre jusqu'aux provinces de Barecht au nord et à la Roménie à l'ouest. Quant à sa frontière, on prétend que des peuples barbares pacifiés commerçant avec les lointains

Olia Olierine
Chef des Thaumaturges

La vision que les citadins ont du Monde Connu s'arrête aux murailles qui les enferment. Dès lors, pourquoi ne les considérerions-nous pas comme des esclaves, nous dont les ramifications occultes plongent loin dans le passé et se lient aux Terres Lointaines ? La Principauté de Samarande n'est que le centre de nos activités ; notre sphère d'influence dépasse les pensées les plus audacieuses des géographes et historiens. Même le Clergé ne peut imaginer la grandeur de notre univers.

CHAPITRE I

Keshites y habitent. C'est sans doute vrai, car la route de la soie, des lotus et des épices passe par Ankira, la citadelle surveillant l'ennemi de toujours : les Solomans. Bien que regardant avec condescendance Urtanve dont la culture accuse presque un siècle de retard sur le reste du monde umélorien, Samarande commerce énormément avec ce royaume, considéré comme un allié fiable. Urtanve est puissante militairement, surtout grâce aux Gardiens de la Foi.

Le Royaume de Roménie

Ce royaume englobe la pointe Nord de la chaîne des Anlques. La réputation de ce pays de collines et de forêts est surtout due aux horreurs légendaires qui la ravagèrent durant les Ténèbres. Le roi de Roménie guerroie fréquemment avec les Provinces-Unies de Barecht, sans que cela semble changer quoi que ce soit à sa situation à celle des Provinces-Unies. Ce pays demeure pourtant méconnu. Samarande n'y possède d'ailleurs aucune ambassade.

Le Duché Libre de Romangie

On appelle couramment cette région le pays des lacs. Son importance stratégique se révèle énorme car la plupart des cols traversant les Anlques y passent. Lors du morcellement du royaume d'Umélor, la Romangie a été occupée par les Provinces-Unies de Barecht avant de se révolter. Ses paysans se sont montrés de redoutables soldats : ils forment actuellement les meilleures unités de mercenaires du Monde Connu. Leur attitude neutre et indépendante risque d'être remise en question à cause des mines d'or naines d'Assidoine. Les Romangiens pourraient décider d'annexer cette partie des Anlques et de l'offrir aux nains – avec qui ils partagent d'ailleurs certains traits de caractère – pour leur laisser fonder la ville qu'ils désirent depuis la chute de Kalaar. Un conseil de nobles dirige le Duché Libre de Romangie. Le duc est élu au suffrage universel lorsqu'il abdique ou meurt pour une raison ou une autre. Le duc Ariel de Moulin-Neuf ayant annoncé son désir de se retirer et de se consacrer à sa famille, les préparatifs et tractations pour les prochaines élections vont bon cours.

Les Provinces-Unies de Barecht

Ces provinces n'ont d'unies que le nom. Privées de roi depuis bientôt cinquante ans, il semble que les gouverneurs des provinces préfèrent les querelles religieuses à celles de succession. Ce pays plat, froid et humide, mais riche en terres agricoles et en matières premières, occupe tout le Nord du continent, jusqu'à la lointaine Iméria. Les autochtones sont des gens travailleurs au caractère si bien trempé qu'en cas d'union effective, Barecht pourrait devenir une nation majeure.

LA PRINCIPAUTÉ DE SAMARANDE

La Principauté de Samarande

La Principauté de Samarande ou Principauté des Sept Cités Franches constitue un petit état indépendant installé sur une péninsule au cœur du Monde Connu. Si l'histoire de Samarande s'avère aussi agitée, cela s'explique en grande partie par une raison géographique.

La péninsule occupe théoriquement le centre du monde. En effet tout converge vers elle : races, cultures, magies, commerces, arts, sciences et même les courants marins ou aériens. Depuis la préhistoire, elle a été l'enjeu d'importantes batailles qui ont laissé des traces durables et contribué à forger cet état d'esprit unique des habitants, qui consiste à se barricader derrière d'épaisses murailles. Le développement de sept villes sur un aussi petit territoire est une exception dans le monde. Ce fait a encouragé le développement d'une économie tournée en grande partie vers les échanges avec de lointains pays. Car ici, dans les ports, les places de marchés et les palais privés, les cultures et les races du monde entier peuvent se côtoyer sans ségrégation. Enfin, presque...

Topographie

Il s'agit d'une petite péninsule d'environ 10 000 km² rattachée au continent occidental par une bande de terre. De ce côté, les contreforts des Monts Ocres la rendent difficilement accessible, d'où l'orientation essentiellement maritime de sa société. La Principauté forme un triangle aux côtes déchiquetées, zébré par le Sahar qui se divise et forme deux estuaires : l'un commence à Samarande, l'autre à Elyath, après un lac inévitablement appelé Lac d'Elyath. Le Sahar traverse pratiquement la péninsule de part en part et en constitue l'un des traits majeurs. L'autre fleuve de la Principauté, l'Albâtre, au débit moins fort que le Sahar, mène à la cité de Djeddir, à cheval sur son estuaire.

Des plaines et quelques collines plus ou moins basses bercent le riche arrière-pays. L'Est, assez plat, se termine parfois sur des falaises abruptes dominant la mer. Dans l'Ouest vallonné, les villages se font plus rares à cause de la crainte suscitée par les Monts Ocres. Ces derniers s'élèvent parfois à plus de mille deux cents mètres d'altitude.

En suivant le Sahar, à ce niveau un petit cours d'eau tumultueux et magnifique, on parvient au Col de Tomberoi, tenu à l'époque par la cité de Kalaar. Une piste difficile, rarement utilisée car presque tout le monde passe par la route maritime, mène à la ville de Rey. Au sud-est de la péninsule, Askelane se dresse sur les hauteurs des Hauts Récifs, une chaîne de montagnes culminant à 800 mètres, qui s'enfonce dans la Mer Ancienne.

Des villages d'importance diverse mouchètent la Principauté, surtout le long des berges du Sahar. Par le passé, l'éloignement de murailles réconfortantes avait limité l'implantation de ces localités, laissant de vastes zones inoccupées, livrées aux monstres des rumeurs et légendes paysannes. Aujourd'hui, la politique d'indépendance du gouvernement et la mise en place du plan Vallène (voir p.169) incite à la construction de nouveaux villages, au défrichement et déboisement des forêts, et à la chasse aux monstres survivants. Les plaines vides si effrayantes pour le citadin se parent de champs, de vignes et de vergers. Les bosquets et bois si nombreux sont désormais exploités et vidés de leurs habitants cachés. Sauf peut-être les forêts de Bejofa, Djeddir et

CHAPITRE I

les bois couvrant les contreforts des Monts Ocres, qui demeurent sauvages et que fréquentent uniquement les nobles amateurs de chasse à courre et les mages. On y trouve d'ailleurs de nombreux refuges et manoirs. Tranchant avec le reste du territoire, des dunes de sable fin s'étendent au sud de Djeddir, comme si les Khalers avaient emmené un bout du Désert Blanc avec eux. Dans les oasis, des semi-nomades cultivent des dattes et conduisent leurs chèvres vers de maigres pâturages près de la mer. De riches bourgeois appréciant la douceur du climat local viennent en vacances dans de splendides résidences secondaires, jurant avec les bicoques des villages de pêcheurs.

Le climat

Une étrangeté que le climat de la Principauté... Le Nord subit les assauts de vents polaires, alors que le Sud a droit à un vent brûlant, chargé de poussière et de sable. Si les scientifiques s'interrogent sur la multiplicité des climats sur une si petite échelle, l'Église affirme que ces particularités proviennent des déchaînements de magie en ces lieux durant les guerres ténébreuses. Cela s'avère peut-être vrai pour certaines régions durement éprouvées, mais cela n'explique pas tout.

Comme nous l'avons déjà vu, tout converge vers Samarande, y compris les courants marins. Djeddir reçoit la chaleur du désert lointain. La mer est chaude et poissonneuse, le vent brûlant. En hiver, le climat est doux alors qu'en été, on y suffoque. À Samarande, tous les hivers, un courant glacial venu de la Mer Umélorienne lèche les côtes, tandis qu'un courant chaud venant de la Mer Pourpre le remplace durant l'été. Des scientifiques en ont apporté la preuve en étudiant les étals des poissonniers avec les prises des pêcheurs de haute mer.

L'été à Samarande est agréable. Il y fait chaud mais une brise orientale bienveillante en rafraîchit l'atmosphère. Au contraire, l'hiver s'avère parfois rude. Le printemps se révèle pluvieux et doux à la différence de l'automne sec, ensoleillé et froid. Selon les années, la Principauté connaît bien sûr des variations entre ces extrêmes. Djeddir se retrouve sous la neige environ une fois par décennie, alors qu'une chaleur caniculaire envahit parfois Samarande durant l'été, obligeant le bailli à réglementer la distribution d'eau. Les habitants de la Principauté considèrent Elyath comme le pot de chambre du pays : il y pleut très souvent. Askelane, peut-être du fait de sa position géographique élevée, semble un peu au-dessus de tout cela : sèche et froide l'hiver, chaude et pluvieuse l'été, ce qui semble parfait pour ses vignes. Antalia, elle, représente encore un cas à part. Les courants marins s'y affrontent, faisant curieusement d'un des plus grands ports du monde l'un des plus difficiles d'accès. Sur l'île, la brume impénétrable venue de l'Est, qui parfois remonte le Sahar jusqu'à Samarande et alimente les légendes et les superstitions des habitants, paraît la seule constante. Cette île, soumise à un climat capricieux, n'a pas encore livré tous ses secrets météorologiques.

SAMARANDE

Pour les habitants de la Principauté, c'est le centre du monde. Tout y converge et elle rayonne sur le monde entier. Samarande, capitale de la Principauté du même nom, est une ville de contrastes. On y croise aussi bien le luxe le plus clinquant, les réalisations architecturales les plus folles, les esprits les plus brillants, que la misère la plus sordide. Samarande est aussi une ville portuaire importante, située à l'une des embouchure du fleuve Sahar. Au fil du temps, la ville s'est étendue sur trois collines au sud des berges. Elle fait face à sa petite sœur, Bejofa, séparée d'elle pour des raisons politiques.

Historique

Samarande est la plus vieille cité de la Principauté. Lorsque les Uméloriens commencèrent la construction d'Elyath, il s'agissait d'un petit bourg fluvial qui grandit aussi rapidement que la Cité Sainte. Samarande fut occupée de 801 à 823 par les Sélims, puis détruite lors des Ténèbres et engloutie sous les eaux par le Cataclysme. L'histoire se répéta lorsqu'en 1985 Umélor

voulut reconstruire Elyath. Umélor déterra les ruines de Samarande et en fit un port d'attache. Une fois de plus, la cité se développa jusqu'à faire de l'ombre à l'ancienne capitale de la province.

Samarande devint un pôle culturel et commercial de premier ordre. Progressivement, la fierté particulière de ses habitants grandit jusqu'à atteindre des sommets et se mua en contestation contre l'autorité chancelante du royaume d'Umélor. Après une première révolte en 2215, elle subit la tyrannie d'un gouverneur imposé par le roi. En 2258, un second soulèvement eut lieu. Cette fois, toutes les villes s'unirent et une année plus tard, la ville devint capitale de la jeune Principauté. Samarande a beaucoup souffert. Rasée, reconstruite, victime des Ténèbres, d'un grand incendie, d'un violent tremblement de terre, elle s'est toujours relevée, plus forte qu'avant.

Politique

Si Samarande reste le centre de toutes les luttes de la Principauté, la ville elle-même demeure assez calme d'un point de vue politique. Seuls quelques républicains extrémistes contestent le gouvernement d'Erömé V. Depuis son accession au trône de Prince il y a douze ans, Eromë V (qui a maintenant vingt-huit ans) a mené de grandes réformes avec succès. Le peuple sent qu'il va au-devant d'une ère nouvelle, même s'il ne sait pas en quoi elle consistera.Pour la première fois de l'histoire, un gouverneur de Samarande a officiellement été nommé par le Prince. Il s'agit de son cousin, Jerfault Samarid, un aristocrate aimé par la plèbe et qui déteste la bourgeoisie. Il a entrepris de grands travaux de nettoyage dans la ville, afin de cicatriser les dégâts dus à la guerre. Autre figure d'importance, le bailli, un ancien Reître du nom de Flavien Corbi, a sauvé la vie du père du Prince lors de la Guerre Civile. Malgré sa popularité, il reste politiquement isolé car beaucoup le considèrent comme un malandrin parvenu.

Population

Les Samariniens forment le plus grand bassin de population au monde avec plus de 800 000 âmes. La population noble s'avère relativement importante, presque autant qu'à Askelane. D'un autre côté, plus du tiers des habitants vivent dans la précarité. Tous partagent cependant la même vanité quant à leur ville. Ce qu'il y a au-delà des murailles ne les intéresse pas. Ils sont la lumière et le centre du monde et cela leur suffit...

Économie

Il serait trop long d'énumérer les activités commerciales de Samarande, qui vit principalement du négoce. Ses artisans, architectes et magiciens sont eux aussi très prisés, tant dans la Principauté que dans les nations voisines. Un équilibre subtil de taxes permet au Prince d'enrichir son trésor sans mettre en péril l'attrait suprême de ce centre d'échange, point de passage obligé de la plupart des navires qui parcourent les mers intérieures. De ce fait, Samarande entre directement en conflit avec Assidoine.

La pègre

Pour plus d'information sur la pègre dans la Principauté, veuillez consulter le chapitre «Le Monde des Ombres» (voir p.210). Samarande constituait depuis toujours le fief des Anciens mais la situation a brutalement changé. Leur disparition a laissé la place libre, aussi la lutte pour la succession s'avère terrible et loin de connaître un dénouement. Les Félins, bien établis à Bejofa, attendaient cette occasion et ne l'ont pas ratée : ils ont repris une grande partie des activités de leurs anciens rivaux. De même, l'influence des Reîtres a considérablement augmenté ; les mauvaises langues prétendent que la nomination de Flavien Corbi au poste de bailli n'y est pas étrangère, même si ce dernier assure s'être repenti et ne plus travailler avec les criminels. Les Méloriens auraient depuis peu renforcé leur présence à Samarande et tentent de se faire discrets, sans doute pour accumuler davantage de forces. Les rumeurs les plus folles courent sur les raisons de leur accroissement de pouvoir. Les Fils du Sabre, les Taupes et les Ezguirs ont continué leurs activités sans trop de vagues, et les Thaumaturges ont complètement écarté les Toges noires du théâtre des événements.

Le Quartier du Prince

Situé sur une butte dominant le port, il fait la fierté des nantis de la Principauté. Le palais du Prince représente l'un des plus beaux ouvrages uméloriens. Le quartier qui l'entoure se compose de résidences nobiliaires toutes plus luxueuses les unes que les autres. Bien sûr, un voleur préparant un mauvais coup dans ce quartier a intérêt à être excessivement bon, car les milices se montrent incorruptibles et efficaces.

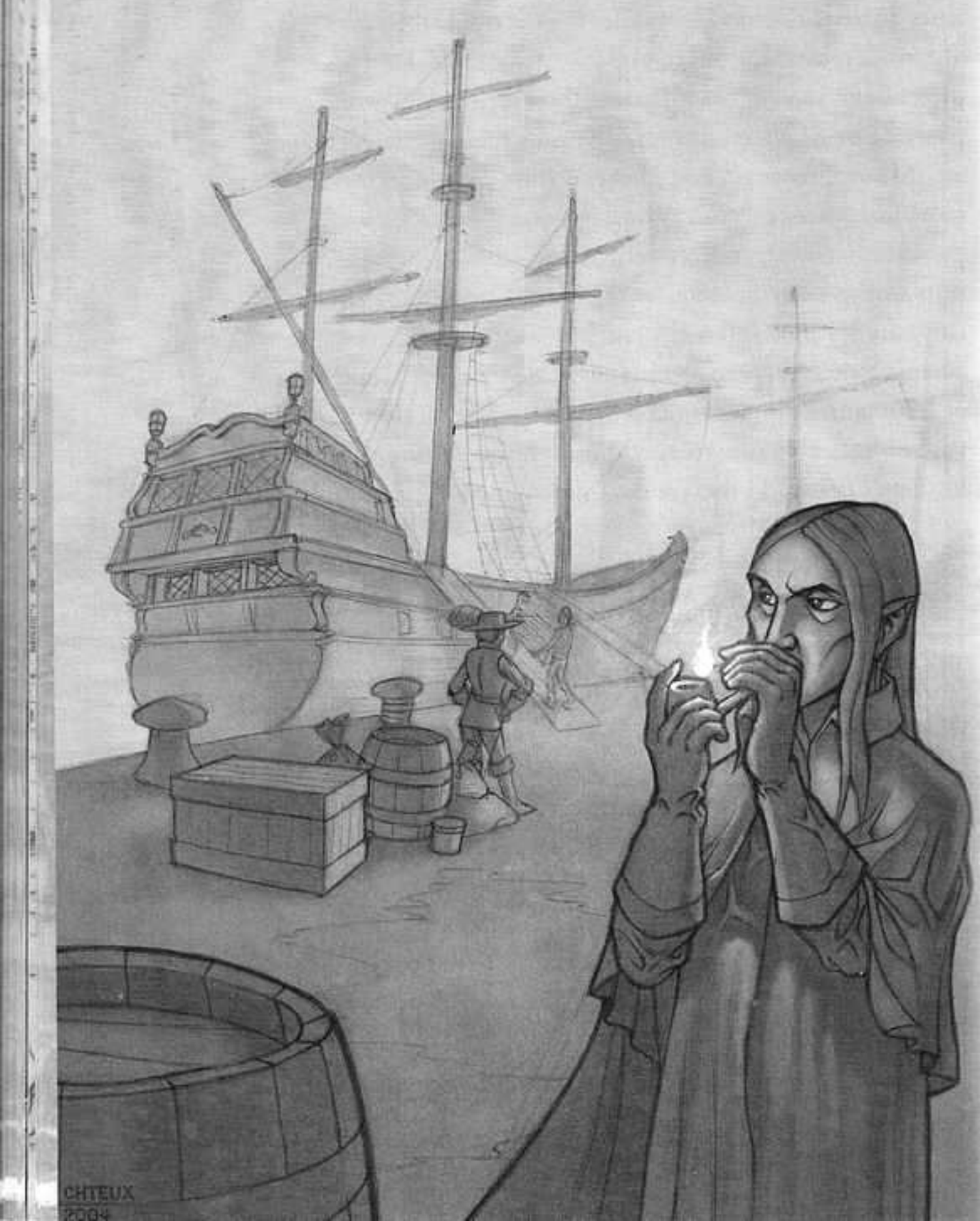
CHAPITRE I

La Pointe de Flèche

Ce quartier populaire, calme de jour, change la nuit soit à cause de l'absence de patrouilles de milice soit parce que leur surnombre rend la vie nocturne plus sauvage. Tenu précédemment par les Anciens qui y faisaient régner leur loi, les guildes restantes demeurent unies pour assurer un semblant d'ordre, mais tous ressentent l'absence d'une organisation forte. L'endroit attire les gens aisés à la recherche de sensations fortes et les marins du monde entier pour la qualité de ses maisons closes.

Le port

Tout dans la démesure, le port de Samarande fait partie des plus grands au monde, l'un des rares où peut accoster une nef elfique de moyenne envergure. Ce lieu très surveillé pourrit cependant sous la corruption généralisée. Les marchandises les plus diverses y transitent, dont un bon nombre en toute illégalité. Dans les quartiers assez bourgeois qui bordent le port, on trouve des comptoirs marchands des nations étrangères, d'opulentes demeures d'armateurs et de négociants, et quelques tavernes de marins plus ou moins réputées, la plupart du temps très louches.



Le cratère

Situé au cœur du quartier des Sabots, cet endroit résulte de l'effondrement de plusieurs pâtés de maisons suite aux passages répétés d'un buzzuk (p.271). La zone enfoncée forme maintenant un grand cratère, comme une plaie ronde dans la cité. Une fois les morts oubliés et la zone sécurisée, le cratère a vu s'installer sur ses flancs une population interlope. Des planches de bois composent un escalier irrégulier serpentant autour du cratère jusqu'à son fond. Les trous, caves et galeries sur les côtés donnent accès à une multitude de lieux tous moins recommandables les uns que les autres. Peu connaissent l'étendue de ces accès, pas plus que les endroits où ils mènent, mais une chose est certaine : les gouris dominent les tunnels, et en particulier la Famille des Taupes.

BEJOFA

On l'appelle la Cité des Voleurs. On dit d'elle qu'il s'agit de la plus dangereuse et la plus mal famée de toutes les Cités de la Principauté. Et ce disant, on oublie que Bejofa fut en son temps un lieu de culture et d'architecture hors du commun, ainsi que le siège commercial de nombreuses corporations.

Voleurs ou non, il reste encore beaucoup de cette grandeur. Une nouvelle vie économique reprend, les loyers peu élevés attirent toutes sortes de corps de métiers et d'entreprises novatrices. D'abord enthousiastes, les Bejofards ont néanmoins vite déchanté : conditions de travail pénibles, salaires misérables et pollutions variées sont maintenant le lot des quartiers industriels.

Historique

Bejofa, à l'origine une extension de Samarande apparue vers 2200, a pour origine un petit village de pêcheurs transformé en quartiers prospères. Très vite, ce quartier devint le fief de la bourgeoisie où s'installèrent plusieurs écoles professionnelles, ainsi que la

Citadelle de Verre, la plus grande et la plus incroyable verrerie du Monde Connu. Bejofa devint très vite le berceau de la contestation indépendantiste.

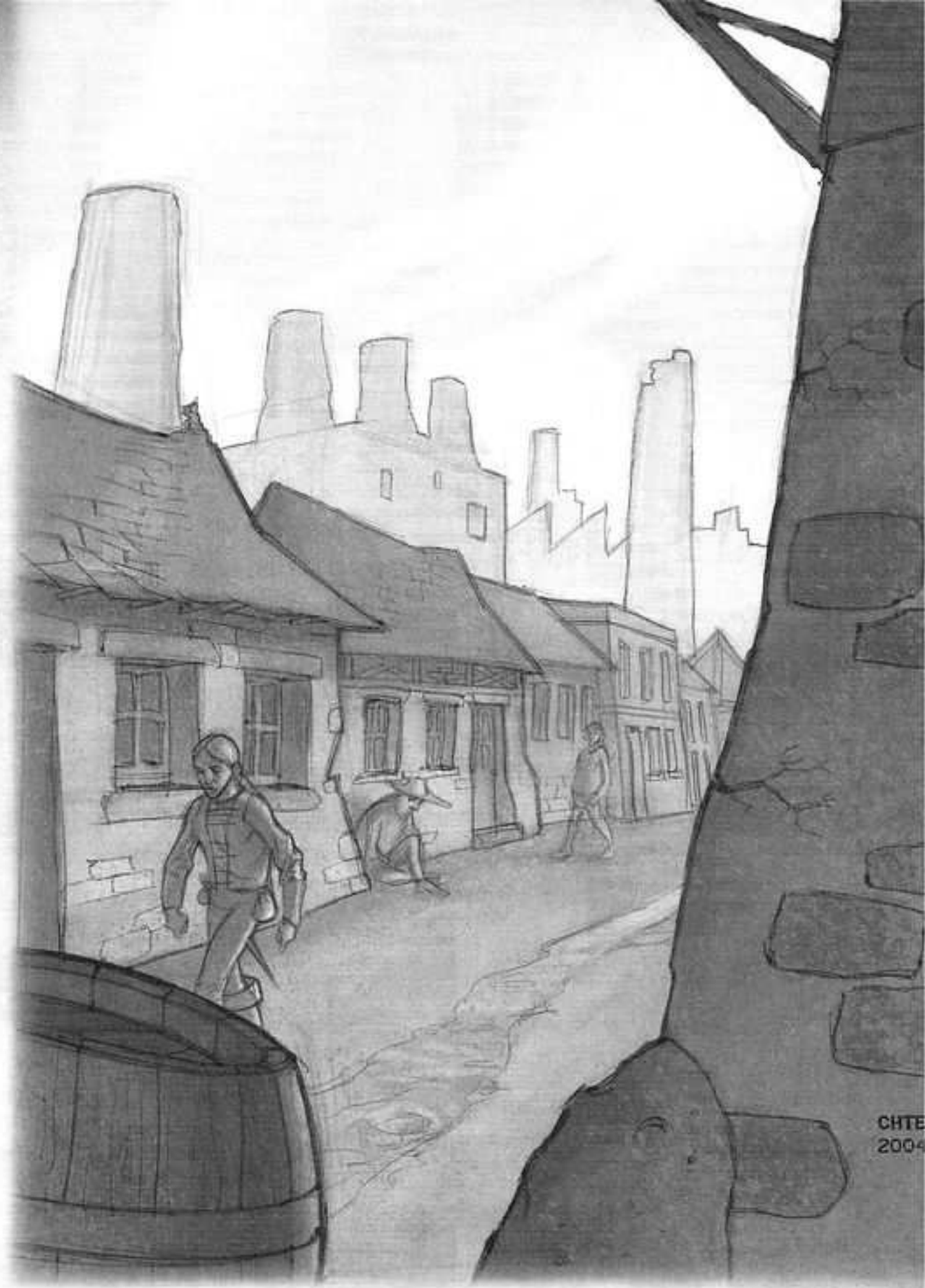
La Révolte des Bandeaux Noirs en 2215 partit de Bejofa, ainsi que la révolte de 2258 qui mena à la libération du joug umélorien. Les quartiers existants jouirent d'une grande popularité et s'enrichirent rapidement, puis de nouveaux quartiers furent créés. On commença alors à parler de Bejofa comme d'une ville à part entière. Sa rupture avec Samarande eut lieu en 2476, pour des raisons politiques : officiellement pour rétablir un certain équilibre entre les villes, officieusement pour créer un siège de plus au Grand Conseil, tenu par les bourgeois.

Bejofa rayonna durant quelques années comme une ville d'importance majeure. Hélas, l'élite aristocratique déserta la ville pour plaire au Prince. Dans un premier temps les bourgeois se frottèrent les mains, puis la corruption et le clientélisme de Samarande provoquèrent une dégradation dramatique du niveau de vie, et eux aussi partirent pour Samarande. En moins d'un demi-siècle, Bejofa ne fut plus que l'ombre d'elle-même et gagna son surnom de Cité des Voleurs.

La ville s'illustra à nouveau lors de la Guerre Civile. La première à vouloir faire sécession, elle démontra une fois de plus son potentiel contestataire. De même, lorsque les Solomans remontèrent le Sahar, elle fit bloc pour le bien de la Principauté, et ses gouris portèrent un coup décisif en allant ronger les pièces qui tenaient les gouvernails des navires ennemis. Bejofa gagna beaucoup dans l'affaire et tant la bourgeoisie que l'aristocratie décidèrent de récupérer ce fief dont les habitants jouissaient d'une aura trop populaire à leur goût (c'est à dire trop proche du peuple).

Politique

Depuis une décennie, deux individus se sont mis en tête de restaurer la grandeur de Bejofa et se livrent une guerre terrible (comprendre : donnent du boulot à la pègre). Le premier est un certain Silas Letoupier. Industriel brillant, il a découvert un gisement de fer important près de Kalaar et, grâce à de nouvelles techniques, exploite une aciérie moderne qui fait la joie de l'armée. Letoupier siège à la Chambre des Corporations. Admiré, craint, ses sympathies pour les scientifiques s'affichent au vu et au su de tous. L'armée soutient ce bourgeois, aujourd'hui considéré comme le roturier le plus puissant de la Principauté.



Son adversaire est une femme, Clothilde-Isabelle de Jilkrof. Elle a une haute opinion de la noblesse et des responsabilités de celle-ci envers les petites gens, et déteste la bourgeoisie qu'elle juge corrompue et avilie par l'argent. Elle possède un bon nombre de propriétés foncières et jouit d'une excellente réputation au sein de la classe paysanne et des artisans. Elle rêve de conquérir le siège de gouverneur de Bejofa, détenu actuellement par un allié de Letoupier, Mandrin Nurvir. Elle peut compter sur sa popularité et sur son conseiller et amant Gaern Kass, magicien renommé, proche des milieux politiques de Samarande et farouche adversaire des scientifiques.

Population

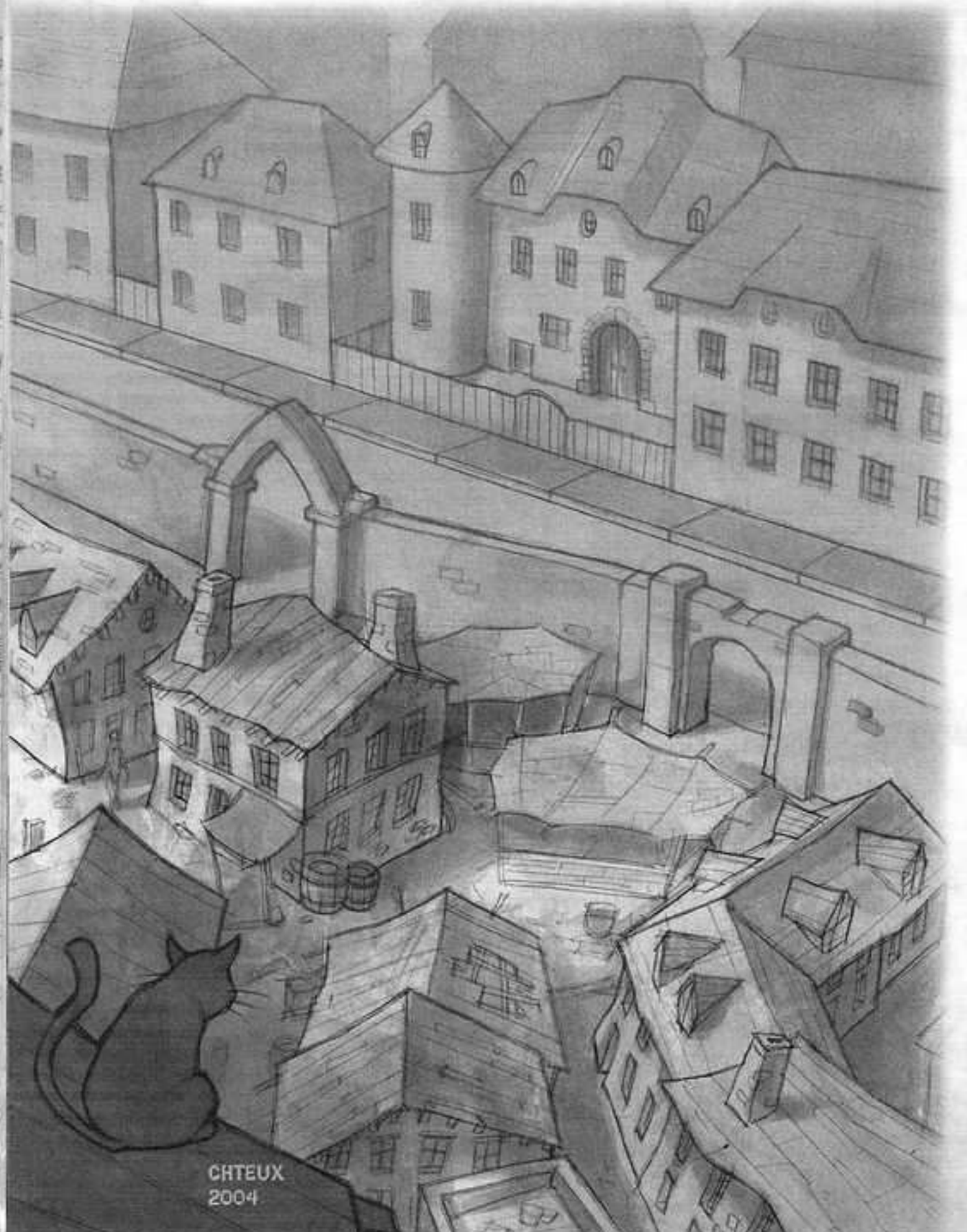
Les Bejofards (et Bejofardes) se montrent frondeurs et solidaires. Jadis, leur nom évoquait dérobade et mésaise, mais ils passent depuis la guerre pour des gens courageux même si, le conflit terminé, les vieilles rancœurs et les anciens préjugés réapparaissent. Malgré le retour de quelques grosses fortunes, les conditions de vie restent difficiles : le travail abrutissant dans les mines et dans les usines fragilise la solidarité qui fait tant la

CHAPITRE I

fierté des Bejofards. Le dernier recensement estime la population à 365 000 âmes, sans compter la population gouri dont le décompte n'a pas paru nécessaire.

Économie

Bejofa est à l'origine un port de pêcheurs et de petits artisans. Mais depuis l'ouverture de l'usine et de la mine de Letoupier, le travail ne manque pas. Dans ces conditions difficiles et dangereuses, il n'est pas rare de voir des enfants de dix ans travailler plus de douze heures par jour (quinze pour les adultes). Des maladies respiratoires sont apparues dans toute la ville, et la pollution des aciéries a recouvert les murs d'une fine couche de poussière noire. Bejofa est clairement une ville moderne, à la pointe du progrès. D'un autre côté, l'agriculture a repris de l'importance ; de nombreux propriétaires fonciers se partagent les terres au nord de la ville où les cultures abondent. Contrairement aux autres villes, les faubourgs hors des murailles se portent plutôt bien. En fait, plus on s'approche du Sahar, plus la population devient miséreuse. Certains disent alors que le « rayonnement maléfique » de Samarande cause le déclin de sa petite sœur. Hors des sphères industrielles et commerciales, le troc reste le moyen d'échange le plus répandu. Les Bejofards combinards survivent comme ils peuvent grâce à un important marché noir, tenu en très grande partie par la pègre.



La pègre

Pour plus d'information sur la pègre dans la Principauté, voir p.210. Les Félins ont pris l'avantage sur les autres Familles. Une politique agressive et le soutien populaire leur ont permis de se développer pleinement et de disposer d'une solide base pour envisager de réussir à prendre le contrôle de Samarande. Ils luttent ouvertement avec les Taupes dont l'activité a augmenté ces dernières années et se fait menaçante. La trêve félis-gouris de la Guerre de Libération, où on les vit lutter côte à côte, a bel et bien pris fin. Les Ezguirs maintiennent une paix fragile avec ces deux Familles, qui les courtisent car leur force pourrait faire pencher la balance. Les Reîtres éliminés par les Félins tentent laborieusement de se réimplanter. Un bon nombre de bourgeois se sont réfugiés à Bejofa pour éviter les purges anti-Vierge Noire. La Famille criminelle liée à cette secte les a suivis et essaie de se refaire une santé. Les Méloriens ont complètement disparu, mais qui sait pas pour combien de temps ? Les Thaumaturges, qui sont finalement sortis de leur réserve, rendent la situation encore plus intéressante : les Félins soutiennent Letoupier et donc les inventeurs, ce qui déplait aux Maudits qui, du coup, flattent les autres Familles afin de pouvoir s'implanter fortement et ainsi réagir à la menace scientifique. On parle d'une alliance entre les rescapés des Anciens et les Thaumaturges ; les contacts conservés par les premiers dans l'aristocratie accouplés aux pouvoirs des seconds pourraient donner un mélange détonant.

La Citadelle de Verre

Sous ce nom enchanteur se cache en fait de la plus vieille industrie de Bejofa, la seule d'ailleurs qui ait toujours fait le renom de la ville, même dans ses sombres moments. La Citadelle est un bâtiment austère, fait de hauts murs et protégé par l'armée. Rares sont les voleurs à avoir tenté d'y voler les secrets du verre. Des fenêtres aux services à vins, en passant par les bijoux, les lustres, la citadelle de la verrerie défend d'immenses secrets, jalousement gardés par les alchimistes-verriers.

Sa réputation s'étend sur l'ensemble du Monde Connu. Ses ouvriers doivent respecter un code de confidentialité extrêmement strict, sinon… la magie s'en mêle de la manière la plus atroce.

Le cimetière marin

Face au port de Samarande, celui de Bejofa fait plutôt pâle figure. La moitié des bateaux sont vermoulus, d'autres ont sombré dans la vase. Les embarcations encombrent tellement le fleuve que les autorités de la ville ont réaménagé, il y a de cela moins d'un siècle, un nouveau port un peu plus en amont. Dorénavant, tout propriétaire de bateau doit payer une petite taxe (relativement bon marché) pour avoir le droit d'abandonner son navire (ou sa barque) à cet endroit. Il y a quelques années de cela, plusieurs guildes ont pris l'initiative de créer un nouveau marché noir, échappant à la tutelle des Félins.

L'idée a fonctionné et chaque matin, un essaim de radeaux, de barques, de petits bateaux fabriqués de bric et de broc, s'amarre aux anciennes caravelles échouées dont les carcasses abritent quelques tavernes et repaires de malandrins. Les contrebandiers ont là leur paradis, un de ces endroits où l'on trouve de tout, surtout si c'est illégal. Le guet n'y a pour l'instant pas fait de descente, en dépit de la disparition de quelques-uns de ses espions. La nuit, tout semble calme et désert, si l'on oublie les cris occasionnels. Ils ravivent les rumeurs et trahissent la présence d'une faune interlope qui s'y rejoint pour boire et jouer aux cartes. Parallèlement, les rumeurs concernant des esprits marins, d'étranges créatures ou des spectres de pirates hantant ces lieux abondent.

Bej'

Le vieux quartier de Bejofa était autrefois magnifique. Les maisons patriciennes, les rues pavées, un semblant d'éclairage public (mis au point par le magicien Hector Lanterne) faisaient de ce quartier l'un des plus agréables de la Principauté. Le conflit nobles / hauts bourgeois qui le minait provoqua sa séparation de Samarande, puis son déclin. Les belles maisons devinrent des résidences secondaires, tombèrent en décrépitude puis furent abandonnées.

Bejofa, la cité de brique rose, devint la Cité des Voleurs. Au début, les maisons se transformèrent en petits appartements, plus ou moins insalubres, qu'occupèrent ensuite des squatters. Les Félins en tirent parti et servent en somme d'agence immobilière (version maffieuse), en se gardant les plus beaux endroits et louant le reste aux pauvres. En contrepartie, ils font régner l'ordre.

Bej' est donc un quartier de contrastes. La misère s'étale dans les ruines d'un luxe passé. Il n'est pas rare de trouver dans une pièce où vit entassée une famille misérable, un fauteuil de style Eromë II qui, même décrépit, vaudrait une fortune chez un antiquaire. Malgré ou peut-être à cause de la pauvreté, la vie de quartier est joyeuse et des œuvres charitables spontanées aident les plus miséreux. Un comité de bénévoles, soutenu en partie par les Félins, travaille même à la réfection de la ville.

L'ambiance de Bej' diffère grandement de celle de Samarande, égoïste et impitoyable. Ici, malgré les difficultés, la communauté est vraiment soudée.

Certes, tout n'est pas rose et l'alcool et la drogue engendrent bien des soucis et des drames, mais une aura de tranquillité baigne ce quartier populaire.

À l'extérieur des murailles

Au nord de la ville, on trouve le val de Siverne et ses vignobles de renom. À l'ouest, des champs de blé et de houblon, appartenant en grande partie au clergé, longent le Sahar. Enfin, plus loin à l'est, la forêt du Saint-Sépulcre apporte à la Principauté la majeure partie de son bois de construction. Le Saint-Sépulcre est un lieu arlamiste sacré, sis sur une petite colline. Lors des Ténèbres, une Meute d'Acier y lutta plusieurs jours durant contre une horde de Démons. Une église maintenant en ruine abrite leurs tombeaux. La forêt reste un lieu étrange, et rares sont les bûcherons qui s'y aventurent la nuit.

Elyath

Ancienne capitale de la province, la ville d'Elyath repose entre les rives du lac éponyme et des collines, qui accentuent son relief et lui valent la forme d'une cuvette. Pas de pentes abruptes comme à Askelane ou Samarande, juste une douce inclinaison.

Elyath se trouve au cœur de la Principauté, un lieu de passage obligé pour ceux qui voyagent d'une ville à l'autre. Même la vieille route de Kalaar passe par là.

CHAPITRE I

Elyath n'accueille pas la plus grande population mais une foule de petits villages de paysans l'entoure, ainsi que de vieilles abbayes où les moines prient en paix.

Le centre historique de la ville, si l'on excepte la Cité Sainte, se compose de sept quartiers, entourés de remparts plus décoratifs que militaires. Le reste des quartiers n'a pas vocation religieuse malgré l'influence énorme du clergé, à l'exception du Village des Dieux, un gros quartier quelque peu anarchique où les autres religions, sectes, croyances diverses, le tout mâtiné de charlatanisme et de miracles bidons, se croisent, se tolèrent, se marchent dessus et finissent parfois par se combattre. Si l'Église tolère cela, c'est uniquement pour contrôler ses débordements théologique, comme une sorte de ghetto.

Historique

L'histoire d'Elyath plonge profondément ses racines dans le monde umélorien. Sa fondation par le culte de la Pensée date de 580. Rasée et reconstruite entre 641 et 643, les Sélims l'occupèrent entre 801 et 823. De cette occupation, il ne reste aucun vestige car, durant les Ténèbres, les hommes perdirent la cité et oublièrent sa localisation.

En 1985, le royaume d'Umélor ayant survécu de peu au Cataclysme, décida de reconstruire la Cité perdue. Les religieux embarrassés durent admettre leur méconnaissance de la position de l'ancienne ville sainte, puisque la région avait subi de terribles ravages et que les repères traditionnels n'existaient plus.

Finalement, des astronomes calculèrent son emplacement passé via l'étude des étoiles. Ils définirent un point qui se trouvait dans un lac absent des cartes d'avant les Ténèbres. Saint-Nabert découvrit alors, à quelques centaines de mètres du rivage, une île sur laquelle subsistait quelques ruines de bâtiments anciens. Il s'agissait des vestiges de la Cité Sainte révélés par la puissance d'Arlam.

La Cité Sainte fut alors reconstruite sur cette île, tandis que la ville laïque s'étendait sur le rivage. Le clergé gagnait en puissance quand un coup terrible mit un frein à son expansion : la nuit du 36 Mélor 2656, les serviteurs de la secte de la Vierge Noire menés par leur idole démoniaque attaquèrent églises et Gardiens de la Foi dans les ruelles de Samarande et d'Elyath.

De jeunes fanatiques massacrèrent de nombreux prêtres et les soldats des Meutes d'Acier ; au cours de la curée, une grande quantité de reliques disparut. Curieusement, la secte sembla se désorganiser après ses victoires, ce qui permit aux restes de l'église de reprendre l'avantage. Le clergé désespéré de retrouver son influence d'antan, pourchassa et détruisit alors les insurgés. Avant de finir cette mission, une rumeur de plus en plus insistante courut, à savoir l'assassinat du Prince Eromë IV. Y voyant une occasion en or, la bourgeoisie se mit à parler ouvertement de république, une hérésie fermement condamnée par l'église. Encore affaiblie, opposée à une puissance commerciale qu'elle ne pouvait pas contrôler, l'église ne dut son salut qu'à un concours de circonstances plutôt navrant : à Samarande, la rumeur du décès du Prince se propagea si bien que lorsque le Prince réapparut, visiblement vivant, le Patriarche d'Arlam le prit pour un Démon et refusa d'entendre raison.

Pour faire plier le haut clergé, René d'Argor et ses Partisans attaquèrent la ville de Samarande, où l'invasion solomane les surprit. Les Solomans vainquirent les troupes de l'anti-républicain, puis pillèrent et incendièrent Elyath à l'exception de la Cité Sainte, symbole d'une unité retrouvée au sein de l'Église d'Arlam, qui résista encore et toujours à l'envahisseur.

En 2662, le Patriarche Tarquan Oriadir, frappé de démence, se jeta dans les eaux du lac et se fit dévorer par une créature. Uliad Varovih le remplaça immédiatement, en un véritable camouflet à la maison Assidoine qui tenait ce poste depuis des générations. Deux ans plus tard, Varovih organisa un concile et entreprit de réformer l'église de fond en comble. Les contestataires furent expédiés dans les terres lointaines y faire du prosélytisme et sauver des âmes. Une frénésie constructrice emporta ensuite les dirigeants d'Elyath. La puissance du clergé n'a jamais été autant rayonné qu'aujourd'hui et son influence continue de s'étendre.

Politique

Uliad Varovih s'appuie sur ses cardinaux pour mener ses affaires. Son frère, le cardinal Petrof Varovih, le représente souvent au Grand Conseil tandis que le véritable maître de la cité est Piem Rassa, son beau-frère.
Ce dernier a pour charge de reconstruire la Cité Sainte. Cet homme charismatique a su attirer de nombreux fonds de l'étranger. Par contre, son piètre sens de l'urbanisme commence à se voir. Le bailli Bors de Calerta, un allié du Prince qui ne jure que par la méthodologie et la raison, conteste Piem Rassa sur le plan de la sécurité. Il a d'ailleurs créé la première police scientifique. Les Gardiens de la Foi, de leur côté, usent encore de méthodes brutales, passéistes – en particulier avec la question – et

surtout voient l'enfer incarné dans cette police. Bors de Calerta est un aristocrate froid, autoritaire et totalement incorruptible. S'il ne s'entend guère avec Piem Rassa, il vit à couteaux tirés avec le puissant cardinal Adolfo Mercourt, chef des Meutes d'Acier.

Population

Les Elyathais et Elyathaises approchent le demi-million d'habitants, sans compter la centaine de milliers de pèlerins et de visiteurs. Ces prétendus pieux et dévots se révèlent avant tout de redoutables commerçants. Ils se mêlent de tout et n'hésitent pas à dénoncer leurs voisins ou leur famille. En public, ils se montrent mielleux. En privé, ils détestent tous ces étrangers qui viennent les envahir.

Les conditions de vie s'avèrent assez misérables. Si une partie de la population profite des grands travaux de rénovation et du commerce religieux, le reste peine à joindre les deux bouts dans une ville où les prix pratiqués dépassent de trente pour cent ceux des autres cités. Cette inflation a marginalisé une bonne partie de la population, entassée dans les quartiers à la périphérie de la ville.

Économie

La ville reçoit chaque année un très grand nombre de pèlerins venus de tout le Monde Connu. Les commerçants profitent bien entendu de cette source inépuisable de revenus pour s'en mettre plein les poches, au point que certains esprits chagrins prétendent qu'Elyath devrait contester le titre de cité des voleurs à Bejofa, vu les tarifs prohibitifs. Les voleurs, eux, se portent bien. Moins violents qu'ailleurs, ils préfèrent l'arnaque à la matraque.

Les travaux perpétuels choquent les visiteurs. La ville vit sous l'emprise d'une frénésie de construction permanente. On détruit très peu, on rajoute beaucoup, et cela sans aucun plan d'urbanisme. Il en résulte une ville à étages où les bas quartiers sont de style roman, alors que les nouveaux sont ouvertement gothiques.

Actuellement, on rajoute des dorures, des frises, des détails rococo et, suivant la mode de Farrande, des fontaines pour lesquelles il a fallu construire un système d'aqueducs afin d'amener l'eau courante. Plusieurs architectes se livrent donc une guerre sans merci et un grand nombre d'affaires disons... sans intérêt public se voient quotidiennement menacées par tel ou tel cinglé, qui veut laisser une construction à la postérité. Les assassins favorisent en ce moment la technique dite de « l'accident de chantier ».

L'Église se sert elle aussi de la ville comme moyen de renflouer ses caisses. On croise fréquemment des établissements publics tenus par des moines, les maîtres brasseurs. Cela rend le racket difficile : il vaut mieux, pour avoir un peu de protection, être un bon arlamiste, car l'Église accepte tous les dons...

La pègre

La truanderie d'Elyath se compose principalement de Toges Noires et de Méloriens, attachés aux valeurs traditionnelles de l'Église. Leur concurrence acharnée ne repose sur aucun équilibre. Ici, la guerre est totale, mais subtile, discrète et baroque. On ne se bat pas dans les rues mais on intrigue, on joue avec l'attention des forces de l'ordre, on ruine, on fait courir des rumeurs. L'assassinat lui-même doit rester discret.

La majorité des guildes pratique avant tout le racket. La plupart des établissements publics, à l'exception des arlamistes, doit payer la dîme. Ensuite vient bien sûr l'arnaque. Elle prend parfois la forme d'un commerce de (fausses) reliques ou d'une secte dédiée au bien-être de son gourou, ce qui s'avère plutôt lucratif. Les Thaumaturges font de la contrebande, en concurrence avec les Toges Noires. Ils se livrent également au trafic d'esclaves. De jeunes gens se font enlever, droguer et envoyer comme esclaves dans les Émirats khalers et l'Empire Soloman. Seuls les Ezguirs pratiquent le vol à la tire, très mal vu. Ces derniers, avec les Toges Noires, pratiquent beaucoup la mendicité et détournent les oboles des fidèles arlamistes.

Les agressions sont rares, excepté dans les quartiers pauvres. En général, un pèlerin ne risque rien en arrivant dans la cité. Par contre, on lui dérobera peut-être le peu qui lui reste lorsqu'il s'en ira. Les assassinats demeurent rares car on préfère faire condamner ses ennemis pour blasphème ou crime contre Arlam – c'est tellement plus savoureux. Les Méloriens espionnent pour le compte de l'Église, les Toges Noires pour s'enrichir et découvrir de potentielles victimes, et les Thaumaturges pour connaître les secrets de l'Église.

Les guildes jusque-là affiliées aux Anciens volent maintenant de leurs propres ailes et vivotent de racket et d'espionnage. Elles restent discrètes, déstabilisées par la disparition de leurs supérieurs autrefois si puissants. Les Fils du Sabre et les Félins gardent profil bas alors que les Reîtres participent activement à la

CHAPITRE I

contrebande. Ces derniers, également présents en tant que gardes du corps, trempent dans le trafic d'esclaves des Méloriens. Les Taupes ont abandonné la ville. Beaucoup pensent que le manque de catacombes est à l'origine de cette situation et que cela explique leur regain d'activité à Bejofa.

La Cité Sainte

La Cité Sainte reste un mystère pour nombre de croyants. La petite île du début a été artificiellement agrandie et atteint presque deux kilomètres carrés. De loin, on jurerait voir une seule et même cathédrale d'une hauteur incroyable (il s'agit de la construction la plus haute du monde umélorien).

Cependant, une fois débarqué sur l'île, on s'aperçoit qu'il s'agit d'une petite ville faite de sanctuaires, d'abbatiales, de cours intérieures et d'une cathédrale centrale. Un bon millier de moines y vivent, ainsi que l'élite des Gardiens de la Foi. Elle abrite aussi le siège administratif du clergé. On y trouve des bibliothèques, d'incroyables trésors, des lieux de retraites et de pèlerinages.

Le Village des Dieux

Il s'agit de l'un des plus grands quartiers d'Elyath, bordé par la grande route qui mène à Askelane.

Dans ce véritable labyrinthe construit dans le style khaler, aucune rue n'est pavée. Quelques puits suffisent à peine pour l'approvisionnement en eau. Un grand réseau de caves parcourt les sous-sols. Les maisons ont trois étages maximum, à l'exception de celles appartenant à quelques sectes un peu plus puissantes. Cet endroit vit nuit et jour et semble ne jamais désemplir. Sur chaque place, dans chaque rue, sur les balcons, les terrasses et les arrières-cours se mêlent prophètes, illuminés, gourous, prêtres, hiérophantes ou grandes lumières avec marchands, commerçants, aubergistes, médecins, faux mages, vrais mages, guides, bateleurs et agitateurs.

L'Église laisse faire. Elle a infiltré ses espions et garde à l'œil ces inquiétants mouvements sectaires. Parfois, les Gardiens de la Foi interviennent pour sauver une jeune aristocrate trop naïve du harem d'un guide spirituel prônant l'amour sous toutes ses formes ou, plus rarement, pour démanteler une secte de démonologistes trop crédibles.

Le pèlerin se laisse souvent éblouir par la vie intense de ce quartier, ou piéger par toutes sortes de boniments, de promesses, enivrer par l'alcool et la drogue, les fausses reliques, les talismans, la perspective d'une vie facile dans le recueillement et le dépouillement des attributs terrestres, (sa bourse en particulier). Parfois, les pèlerins se réveillent et à nouveau lucides s'en vont, piteux, un goût de mort dans la bouche et des taches douteuses sur les haillons qu'ils portent. Ils tombent alors dans les bras secourables du clergé arlamiste qui en fait de bons croyants.

DJEDDIR

Cette cité d'origine khalère, porte sud de la Principauté, se divise en deux parties. Djeddir la Grande se situe au nord de l'estuaire d'Albâtre (du nom du fleuve qui le forme). Originellement de style umélorien, son expansion récente date des années 2200.

Djeddir la Vieille ou, plus communément la Cité Khalère, dévoile le premier centre de peuplement. Construite sur une lagune, plusieurs canaux la traversent. Son port, ouvert sur la Mer Khalère et commerçant avec les Émirats khalers, est le deuxième en importance, après celui de Samarande, bien que lui aussi subisse la concurrence d'Antalia.

Djeddir a la chance de posséder un climat chaud. En été, la ville semble dormir les après-midi pour vivre le soir (d'où un marché lucratif pour les magiciens qui enchantent des objets luisants pour l'éclairage nocturne). Djeddir attire également nombre de personnes fortunées qui l'hiver s'installent dans ses palais, cette saison étant plus douce ici que n'importe où ailleurs dans la Principauté.

Historique

Djeddir fut fondée après le Cataclysme, en 1899, quelques années avant le retour des Uméloriens, par des colons khalers attirés par la douceur du climat. Les Uméloriens la reprirent en 1985, sans réaction directe des Khalers. Après la victoire des Uméloriens, Djeddir fit partie intégrante de la Province d'Elyath et profita de la reconstruction de la Cité Sainte pour prospérer grâce à ses importations de pierre et de marbre en provenance de Rey.

À cette époque, Djeddir commença à quitter la lagune pour exploiter la forêt qui la borde au nord. Le premier quartier deviendrait plus tard le grand souk. Toutefois, avec l'arrivée massive de colons uméloriens, ce quartier historique allait se retrouver entouré par la future Djeddir la Grande.

La ville resta neutre durant la révolte des Bandeaux Noirs en 2215, puis rejoignit tardivement les Cités lors de l'indépendance en 2259. Dès le départ, elle obtint l'élection de son gouverneur par un collège des cinquante plus grandes fortunes. La Maison la Vieille conserva aisément ce siège durant près d'un siècle mais ne vit pas assez rapidement la montée en puissance du camp bourgeois. Les Ostaq la supplantèrent en 2399. Depuis, cette ville représente le fief bourgeois le plus important avec Samarande.

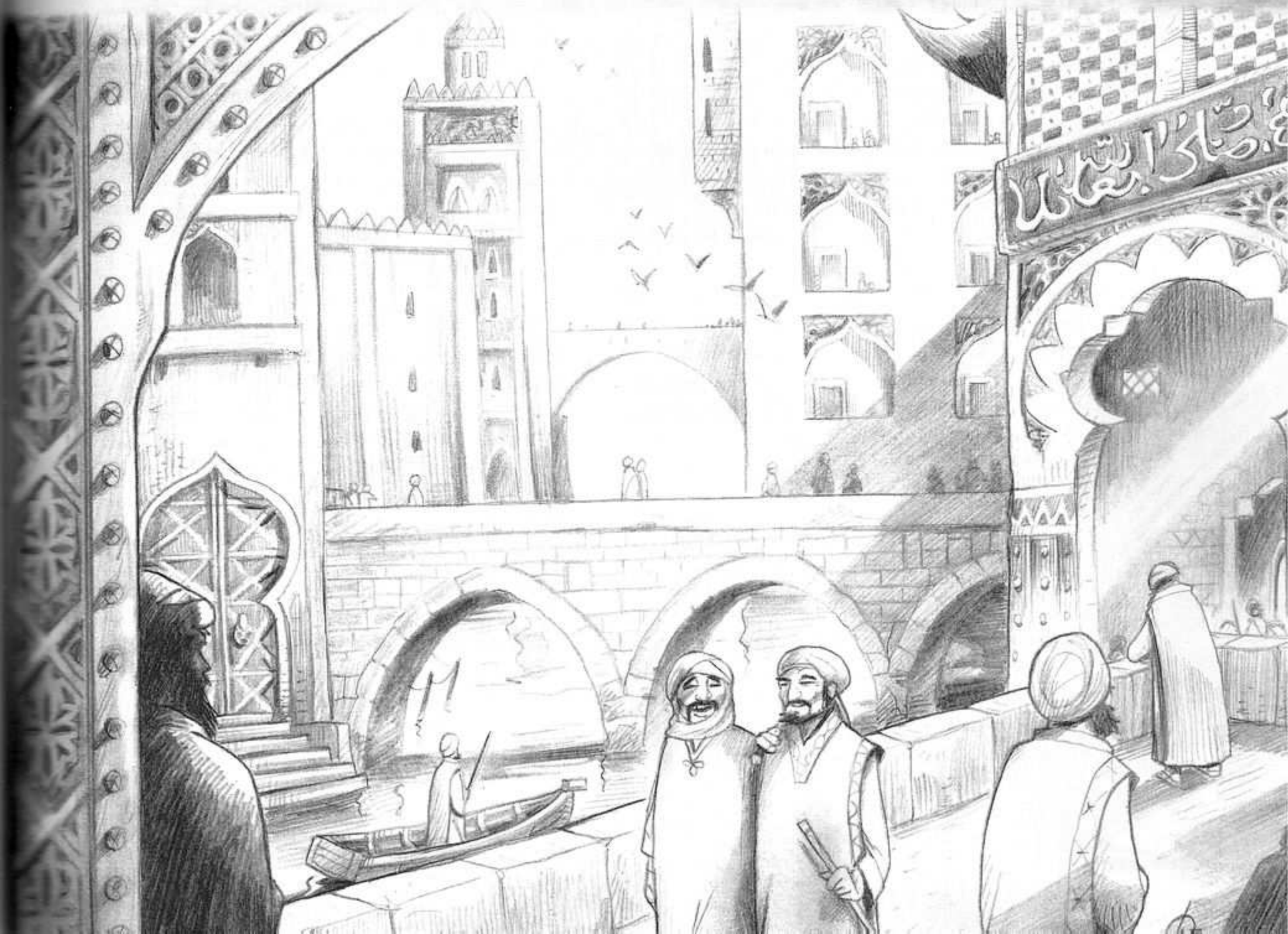
Djeddir supporta bien le siège soloman de 2406, notamment grâce à l'aide des familles exilées, qui venaient de s'installer après de graves soucis dus aux crises dynastiques des Émirats khalers. Pourtant, peu à peu, les Uméloriens furent de plus en plus nombreux. En 2651, la Maison Braorde, de souche umélorienne, récupéra le poste de gouverneur et l'attribua à Ilatch Braorde. Ce dernier s'illustra lors de la Guerre Civile en proclamant Djeddir cité-état indépendante.

La ville subit alors les foudres de René d'Argor qui la pilla et pendit Ilatch Braorde. La ville se libéra du joug militaire lorsque les Solomans vainquirent d'Argor et qu'elle réussit l'exploit, grâce à Ibrahim Ostaq, de contenir les envahisseurs. À la fin de la guerre, les Ostaq retrouvèrent leur poste de gouverneur et Djeddir sa prospérité.

Politique

Le gouverneur actuel s'appelle Ibrahim Ostaq. Les Khalers l'apprécient, bien que de récents scandales impliquent sa maison dans les affaires des Fils du Sabre, la Famille criminelle la plus puissante à Djeddir. Les Uméloriens considèrent de plus en plus l'élection d'Octave Braorde, fils de l'ancien gouverneur.

Les aristocrates semblent avoir renoncé à reprendre le contrôle de la ville, bien que de puissantes maisons



CHAPITRE I

khalères comme les la Vieille et les Eydrij fassent encore l'orgueil des Khalers. Elles souffrent néanmoins du peu de soutien des Uméloriens.

Population

Les Djeddirs sont au nombre de 400 000, dont 120 000 habitants sur la lagune. Lors de la prise de la ville par René d'Argor, les Méloriens ont tué ou vendu comme esclaves plus de 50 000 personnes.

Les habitants de Djeddir tissent des liens familiaux très forts, et leurs histoires s'avèrent toujours compliquées, même chez les Uméloriens. Gouailleurs, ils exagèrent tout mais font preuve d'une grande chaleur humaine et d'une hospitalité merveilleuse. Ils n'aiment pas résoudre les conflits par la force et la plupart détestent l'armée. Ils préfèrent détruire la réputation de quelqu'un et le ruiner, quitte à le vendre comme esclave. Cela se révèle infiniment plus lucratif que le meurtre.

Économie

Les Djeddirs, en particulier à travers sa population khaler, concurrencent la ville d'Assidoine dans le domaine bancaire. Les relations familiales de ces redoutables marchands expliquent qu'ils ne travaillent presque qu'entre eux, ce qui porte préjudice aux marchands uméloriens, laissés à la traîne. Un certain ressentiment commence à se faire sentir : la situation risque de dégénérer un jour.

Djeddir a également la chance de posséder de nombreuses richesses naturelles comme le bois et les carrières d'albâtre et de grès. La cité cultive des agrumes et du millet ; néanmoins, la plus grande richesse nourricière reste les produits de la mer, thon et moules en tête.

La Pègre

Les Fils du Sabre occupent le terrain, se livrant à toutes leurs affaires. Ils n'avaient aucun concurrent sérieux jusqu'à peu, mais doivent désormais faire face à la montée en puissance des Félins et de leurs méthodes violentes. Plus grave, les Fils du Sabre ont récemment réalisé que leur Famille se fragilisait de l'intérieur. Certaines missions se sont avérées contre-productives et il y a eu des détournements de marchandises, des dénonciations et des scandales politiques.

Quelques éléments douteux ont été envoyés aux galères dans les émirats, et pourtant les problèmes continuent. La Famille subit le piège de l'espionnage et les doutes internes empêchent son réel développement.

Les autres Familles possèdent quelques guildes et se tolèrent plus ou moins. Elles essayent de rester hors du conflit entre Fils du Sabre et Félins.

Djeddir la Vieille

La Cité Khalère, sur la lagune, doit son originalité au fait qu'il y a plus de canaux que de rues. On s'y déplace en barges étroites, ce qui crée parfois des embouteillages cocasses. La blancheur de la vieille ville, construite d'albâtre de qualité médiocre à exceptionnelle, étonne aussi les visiteurs.

Les maisons khalères, basses et aux toits plats à l'exception de quelques palais privés, abritent des arrière-cours ombragées. Vu leurs propriétaires aisés, les résidences attirent les cambrioleurs ; par conséquent, une milice importante patrouille régulièrement. Une bande de voleurs dont les méfaits prennent une certaine importance fait de plus en plus parler d'elle. Ses membres réussissent à s'introduire dans les demeures par les sous-sols, sous le niveau des eaux donc. Leurs techniques demeurent encore inconnues, mais ces « Nageurs » semblent bénéficier de pouvoirs magiques particuliers ou d'équipements technologiques étranges leur permettant de rester longtemps sous l'eau.

Le Grand Souk

Quartier khaler au milieu de la Djeddir umélorienne, ce labyrinthe possède la plus grande concentration d'échoppes du continent. On y trouve de tout, de partout, et sur plusieurs niveaux. Ici, on peut acheter le monde. Les Fils du Sabre tiennent de main de maître ce quartier prospère. Il y a peu de milices, mais aussi peu d'agressions. Seuls le commerce et le marchandage importent. Client et vendeur peuvent passer deux heures à boire le thé pour négocier une simple lampe ou un tapis soloman.

Il s'agit d'un des rares quartiers de la Principauté où les corporations et autres guildes essentiellement umélorienne ne tiennent pas le commerce ; on y trouve donc une liberté de prix et un choix de marchandises comme nulle part ailleurs.

Le dragon d'or

Cette bâtisse étrange, au centre de la Cité Khalère, est l'une des deux seules ambassades keshites du monde umélorien (l'autre se trouve à Ankira). On y accède uniquement par les canaux, en passant à l'intérieur de quatre gueules de dragons, chacune tournée vers un point cardinal. Si l'on voit rarement les Keshites, on peut par contre y faire quelques affaires le soir.

Le Fu Yong, un établissement proche, propose nourritures exotiques, opium et filles de joie aux yeux bridés, le tout à des prix inimaginables pour le commun des mortels.

La présence de ce bâtiment a dernièrement donné naissance à une mode dans les canaux alentours, dont l'architecture s'est « extrême-orientalisée ». Un éclairage astucieux, fait de boules de verres flottantes avec une bougie à l'intérieur, agrémente les canaux.

« C'est très joli »

d'après les visiteurs, qui ne manquent pas de s'arrêter dans les boutiques d'artisanat importé. Celles-ci vendent en réalité des contrefaçons fabriquées dans des ateliers des Fils du Sabre (qui reversent un pourcentage élevé à la municipalité).

Askelane

L'histoire d'Askelane se perd dans les origines de la région. Il ne s'agissait à la base que d'une citadelle de Gardiens de la Foi, la première pense-t-on, chargée de protéger la Cité Sainte. Maintenant, cette ville de garnison, sise sur les hauteurs des Hauts-Récifs, domine toute la Principauté. La tour d'Arlam, au sommet, détient le titre le bâtiment le plus haut des Sept Cités Franches. Deux ensembles distincts constituent la ville. Au sommet de la montagne, la Citadelle, agrandie au cours des siècles, n'accueille que des bâtiments militaires. Les civils résident dans les quartiers qui bordent le versant est des Hauts-Récifs, avant les falaises. De fait, si la ville regarde la mer, elle ne l'exploite pas, à part un petit port de pêche.

Historique

À l'origine, Askelane n'était qu'un fortin des Gardiens de la Foi, sans doute construit vers 687. En 728, le re-découpage des provinces a rendu nécessaire une capitale administrative et militaire pour la jeune province d'Elyath. Comme la Cité Sainte et Samarande se battaient pour obtenir cet honneur, on décida

CHAPITRE I

de faire d'Askelane une véritable forteresse. En 801, les Sélims parvinrent pourtant à la conquérir lors de l'invasion de la région et ils l'occupèrent jusqu'en 823. La suite de l'histoire se perd dans les Ténèbres.

Curieusement, son nom apparaît à différentes époques : il semblerait que ce soit la seule cité à avoir résisté jusqu'au Cataclysme. Là encore, bien que certainement détruite en partie par un tremblement de terre, sa position dominante lui évita de sombrer sous les flots. De fait, la citadelle garde encore des traces de son passé antique. Elle fut reconstruite en 1985, en même temps que Samarande et Elyath.

La ville s'illustra ensuite lors de sa fabuleuse résistance aux forces des Ténèbres vers le troisième millénaire. Depuis, les garnisons de la Principauté siège dans ce bastion de la noblesse militaire. Les actions entreprises contre les Bandeaux Noirs en 2215 ternirent pourtant sa réputation. Tous se mirent à craindre qu'elle ne recommençât ses répressions en 2259, mais une révolution parmi ses officiers étouffa ces dérives dans l'œuf ; de plus, Askelane protégea la jeune Principauté lorsque le royaume chancelant d'Umélor voulut calmer ses ardeurs indépendantistes.

La ville prit véritablement son essor lors du blocus soloman. De nombreuses personnes paniquées vinrent se réfugier à la citadelle. À la fin du conflit, elles restèrent et s'installèrent sur le versant maritime de la citadelle, bien que de façon plus anarchique que dans la forteresse initiale.

Une nouvelle révolte d'officiers secoua à nouveau la ville lors de la Guerre Civile. Un certain René d'Argor, aristocrate et capitaine de cavalerie, refusa l'injustice faite à certains de ses hommes (qui avaient apporté leur aide à l'église sans en avoir reçu l'ordre). Il s'empara du pouvoir en Mélor 2657 et, avec la bénédiction du clergé, prit d'assaut Djeddir et ses idées séditieuses et républicaines. La rébellion d'Argor expira lorsqu'il mourut sur le champ de bataille contre les Solomans. Ceux-ci profitèrent de l'absence de l'armée pour prendre la citadelle. Ils en perdirent le contrôle quelques mois plus tard. Cependant, les Chasseurs occupent toujours les vastes sous-sols de la ville. Après ces temps mouvementés, Vard de Gadarhin-Askelane a retrouvé son poste. Il a fait reconstruire une bonne partie de sa ville et protège certains scientifiques, ce qui déplaît fortement aux mages de combat et au clergé.

Politique

Le gouverneur Vard de Gadarhin-Askelane, vieux et contesté, livre une guerre quasi-ouverte à son vieil ennemi intime, l'amiral et gouverneur d'Antalia, Uber de Calerta. Il ignore superbement les vociférations des magiciens et des prêtres de son entourage, car il jouit de l'estime de la plupart de ses officiers.

Son neveu, le maréchal-cannonier Erik de Gadarihn-Askelane va vraisemblablement reprendre le poste de gouverneur, même s'il ne fait pas l'unanimité puisque le clergé le soutient.

Population

Les Askelans se montrent très liés aux valeurs militaires. Il n'existe pas une famille dont un membre n'officie pas sous les drapeaux. La population d'Askelane varie fortement. La population fixe compte environ 350 000 personnes, à laquelle il faut ajouter entre 50 000 et 200 000 soldats en exercice, selon les périodes.

La population se compose surtout d'Uméloriens. Une minorité khalère vit paisiblement à Askelane ; guère belliqueux, ils n'ont pourtant pas oublié le massacre de Djeddir. Les félis sont rares car trop paresseux pour la vie de caserne, et les elfes presque totalement absents. La population de gouris a un peu diminué ; le bruit court qu'une guerre raciale fait rage dans les entrailles des montagnes. Quant aux nains, artisanat militaire oblige, ils sont plus présents ici que dans n'importe quelle Cité Franche.

Économie

Tout se tourne vers l'armée et l'économie dépend des largesses du trésor princier. L'armée fait vivre tous les artisans, commerçants et paysans. Des coups de burin résonnent bien dans quelques carrières de pierres, mais là encore les travaux de rénovation de la Citadelle font de l'armée le client principal. Askelane a aussi développé, sur un plateau élevé au sud de la ville, de grands haras de chevaux. Une partie est vendue à la cavalerie et le reste part à l'exportation.

La Pègre

Prostitution, trafics et jeux constituent les trois grands fléaux d'Askelane. Car qui dit garnison dit problèmes d'ordre public. Le domaine du jeu appartenait aux Anciens, jusqu'à leur récente disparition de la scène. Les guildes qui leur étaient affiliées tentent de garder le contrôle de leurs activités, alliées en une

sorte de coopérative criminelle ; elles profitent de leurs contacts avec la noblesse pour éviter bien des problèmes. Ce côté « vieille école » lié à la noblesse leur est profitable ici, contrairement à la plupart des autres villes, et les observateurs du monde criminel se demandent si les Anciens ne renaîtront pas de leurs cendres à Askelane. Les tripots des guildes ont pignon sur rue et proposent indifféremment jeux de hasard ou paris.

Les Fils du Sabre, apparus dans la ville il y a quelques années, font essentiellement dans la prostitution de luxe, important des filles exotiques du Sud. On pense qu'ils préparent leur revanche contre les responsables du massacre de 2657.

Les Reîtres et Méloriens font payer cher leur protection – ou les éventuels refus – aussi peu se permettent de repousser leurs propositions. Les Reîtres ont gagné en influence grâce à Flavien Corbi qui a fait le ménage peu après la guerre. Il dispose parmi eux de fidèles lieutenants, travaillant main dans la main avec les autorités, et, comme à Samarande, les activités du bailli vont curieusement de pair avec ses « anciens » amis criminels.

Les Toges Noires ont disparu de cette ville même si les autorités retrouvent de temps en temps quelques bourgeois assassinés et les preuves de leur appartenance à la secte.

Les Thaumaturges, liés aux mages de combat, se livrent à d'étranges trafics (prostitution enfantine et composants magiques interdits), même s'ils restent discrets à proximité de garnisons si bien équipées.

Félins et Taupes sont à couteaux tirés, mais leur influence est réduite : ils occupent le terrain du cambriolage et de l'espionnage.

La Citadelle

Il s'agit en fait d'une citadelle dans la citadelle, un fortin dans la ville fortifiée, un endroit que peu de voleurs ont vu. La haute administration militaire, le palais local du Prince et celui du gouverneur, ainsi que les troupes d'élite de la Principauté, y sont installés. Autour de ce quartier, on trouve les demeures des aristocrates et de quelques rares hauts bourgeois. Les rues sont larges, droites et pavées, les patrouilles permanentes et un système d'éclairage tourne la nuit.

Le Castelet

À l'origine, il s'agissait d'une prison à haute surveillance, et maintenant il s'agit d'un des endroits les plus secrets de la Principauté. Là, dit-on, les meilleurs scientifiques vivent sans contact avec l'extérieur et travaillent sur des projets purement militaires. Les étranges lumières et sons qui en sortent de jour comme de nuit laissent supposer le pire quant aux expériences pratiquées en ces lieux. Les riverains craignent tous que la catastrophe du quartier de Lumière-Blanche, à Antalia, ne frappe aussi Askelane, et les gens commencent à abandonner les environs du Castelet.

Le Cloche-Merle

Ce quartier très pentu, sillonné par une route pavée en lacets, conduit à la Citadelle. À partir de cette avenue, des ruelles à flanc de coteau mènent aux bordels et aux tripots. Ce quartier très calme la journée reçoit de nuit la visite de nombreux soldats en permission. Les rixes sont fréquentes, surtout entre unités adverses. Les Félins et les survivants des Anciens s'y livrent une guerre d'influence, sans toutefois basculer dans la violence par peur de la réaction des Reîtres et des Méloriens, toujours très implantés malgré la disparition de leur chef René d'Argor.

Antalia

L'île d'Antalia se situe à environ vingt kilomètres des côtes de la Principauté. La ville d'Antalia – chantée par tous les marins du monde – occupe une baie brumeuse au nord-ouest de l'île.

Certaines personnes prétendent que deux mondes y cohabitent. À l'intérieur des murailles, on trouve une ville résolument tournée vers la mer : chantiers, flottes commerciales et militaires, bateaux de pêche et tavernes de marins. La ville se révèle assez sordide, à l'exception des hauts quartiers, d'où les maisons bourgeoises en terrasses jouissent d'une magnifique vue sur la mer.

À l'extérieur des murailles, on pénètre dans un autre monde. Les secteurs agricoles sont entièrement voués à l'élevage de bovins et de chevaux, et accueillent en particulier les haras du Prince. De nombreux nobles possèdent des propriétés disséminées dans les hauteurs. Enclavées dans les prairies, les arènes d'Antalia ne valent peut-être pas celles de Madarale, mais elles attirent tous les m'as-tu-vu nobles et bourgeois de la Principauté.

CHAPITRE I

Les montagnes (qui culminent à 1325 mètres avec le Taurin) sont également tachetées de domaines forestiers et de résidences appartenant soit au clergé (notamment l'Abbaye des Anges), soit à de riches mages œuvrant pour l'État.

À noter encore, à l'ouest de la ville, le domaine des Chats-Huants, propriété du baron José-Frédéric de Gassan-Calerta, dont les vignes renommées produisent un vin exceptionnel (et coûteux).

Historique

Les Sélims fondèrent Antalia en 802 pour garder l'accès maritime de la Principauté après leur invasion. Lorsque les Uméloriens reconquirent la province, Anatalia (son nom d'époque) resta sélimite. Hélas pour elle, les Ténèbres l'engloutirent aussi. Lorsque Umélor reconstruisit Elyath et Samarande en 1985, il découvrit les ruines de cette cité et quelques misérables Sélims à moitié fous. Les Uméloriens rebâtirent la ville, lui donnèrent son nom actuel et en firent le port militaire de la Principauté. Antalia fut la dernière des cités à rejoindre la Principauté lors de son accession à l'indépendance et également la dernière à entrer dans le conflit de la Guerre Civile, suite à de nombreux problèmes avec les Chasseurs, des démons monstrueux au service des Solomans. Ces derniers avaient préparé leur invasion et prirent Antalia par surprise, grâce à la puissance de leur artillerie.

Les forces de la Principauté libérèrent la Cité en dernier, au cours d'une bataille épique où l'on vit des isidores bombarder la ville à coup de tonnelets de poudre, une nef elfe s'échouer sur le rivage, et le reste de la flotte elfique répliquer avec une puissance inimaginable.

À l'exception du port, la ville n'avait pas trop souffert durant les combats. Grâce aux inventions naissantes, la municipalité ré-agença le port et la marine de guerre entra dans une nouvelle ère.

Malheureusement, le 7ème jour d'Arlam 2665, la caserne de la sainte-barbe (où les stocks de poudre étaient entreposés) explosa, et détruisit le quartier de Blanche-Lumière, l'un des plus beaux. Il resta abandonné durant quelques mois avant d'attirer de nombreux désœuvrés. Ce tragique événement fut le premier conduisant à la mise à l'index des scientifiques.

Politique

Le gouverneur de la Cité se nomme Uber de Calerta, amiral de la flotte et chef d'une maison de moyenne importance. Beaucoup attendent la mort du dirigeant – aujourd'hui sénile – qui sut, lors de l'invasion solomane, éviter un bain de sang à la ville.

Dans son ombre, deux hommes attendent leur heure : Nocolio de Calerta, son fils, et Ambrose Madrite, capitaine audacieux et ambitieux dont la Maison, proche de l'armée, a effectué un rapprochement spectaculaire avec la bourgeoisie montante de la ville. De plus, on prétend que ce dernier a l'appui des elfes. Cette situation pose des problèmes à la noblesse qui voit d'un mauvais œil le fait que, grâce à son entrée dans l'armée, la bourgeoisie puisse acquérir un nouveau siège au Grand Conseil.

Population

Les Anataliens sont environ 350 000 à l'intérieur de la ville et 100 000 sur le reste de l'île. L'on peut encore ajouter plusieurs milliers de marins étrangers qui séjournent quelque temps en ville.

Malgré une disparité de caractères étonnante pour une île de vingt kilomètres sur trente, les Anataliens partagent tous un grand nombre de superstitions et d'histoires horribles. Que ce soient les vaisseaux fantômes des marins ou les banshees hurlant dans la montagne les soirs de tempête, les autochtones ne racontent ces contes qu'à voix basse.

S'ensuit une foule de manies : ne jamais allumer quoi que ce soit avec une bougie (sinon un marin meurt), saluer les hiboux, se signer devant un orage, etc.... Les autres villes considérent les Anataliens comme des arlamistes attardés, des trouillards consanguins effrayés par leur propre ombre – mais les samariniens ne sont pas des modèles d'ouverture et d'humilité.

Économie

Antalia est avant tout un chantier naval, certainement le plus grand du monde. Sa flotte s'avère très impressionnante et de nombreux armateurs y ont installé leur fonds de commerce. Pêche, négoce et marine de guerre : malgré de dangereux courants marins, on trouve à Antalia tout ce que la mer peut apporter à une ville. Son orientation commerciale commence même à concurrencer Samarande et Djeddir.

Toutefois, l'île possède d'autres richesses : les bovins (pour les réserves de bord et les produits dérivés), les chevaux de course et destriers de guerre, et enfin le vin, qui en représentent les premières exportations.

La pègre

Pour beaucoup, Antalia représente la porte d'entrée de la Principauté. Ainsi, chaque Famille se doit d'y avoir une antenne, à l'exception des Félins qui n'apprécient guère l'eau (un réel handicap pour eux).

Les deux Familles les plus importantes sont les Fils du Sabre, pour qui la ville ouvre sur les Émirats khalers et l'Empire Soloman, et les Isidoriens qui ont construit quelques laboratoires dans les ruines de Blanche-Lumière.

Pour beaucoup, les Maudits seraient peut-être la seule Famille avec des ramifications internationales. Les Anciens possédaient auparavant un vaste réseau de contrebande dont les lambeaux essaient de résister et de se reformer.

Les Taupes vivent surtout du racket et du cambriolage. Les Ezguirs montent des entourloupes et des campagnes de vol à la tire et de mendicité. Les Reîtres ont installé à Antalia leur quartier général et font régner leur loi (à savoir empoisonner la vie des autres Familles, à l'exception des Thaumaturges).

Les Toges Noires, au coude à coude avec les Ezguirs pour le contrôle du marché de la misère, ont une chapelle secrète dans le quartier de Lumière-Blanche.

Depuis peu, les Méloriens tentent d'investir la ville, mais ils rencontrent des difficultés – il s'avère plus facile de bastonner un Khaler isolé que des équipages pirates au grand complet. Les Thaumaturges voient en cette ville leur porte vers le Nord.

Le port

Plus on va vers le port, plus la ville devient sale et miséreuse. Le port d'Antalia, et particulièrement les chantiers, est un quartier extrêmement pauvre, certainement le plus horrible de la Principauté. Les taux de maladie et de mortalité sont effarants, notamment dans le quartier mal nommé de Blanche-Lumière.

Non loin de là, le port commercial se veut plus vivant, avec notamment le Quartier des Sirènes qui regroupe le plus de prostituées au mètre carré de tout le Monde Connu. Ce quartier cosmopolite déborde d'auberges, de tavernes, de bordels, d'arènes clandestines. On y trouve également du matériel étrange, de lointaines reliques, des drogues, des armes exotiques, des cartes, des talismans et des perroquets de pirates. Le Quartier des Sirènes constitue la version décalée de la guilde des historiens et des géographes ; on parle de beaucoup de choses racontées par un collègue marin qui tenait ça d'un esclave qui tenait ça d'un lointain émir…

Les hauts de la ville

En remontant les rues de la ville, l'ambiance change considérablement. Les rues se couvrent de pavés, il y a même parfois un semblant d'éclairage public, les maisons s'embellissent. Le promeneur arrive aux quartiers bourgeois. Dans ces rues encore étroites et populeuses, la milice patrouille fréquemment.

On y trouve également de tout, même si les marchandises sont plus conventionnelles. À noter la présence d'un quartier elfe et d'un quartier soloman (appelé le Croissant), l'un des rares endroits de la Principauté où l'ennemi héréditaire a pu s'établir en nombre sans rencontrer trop d'hostilité (tout le monde redoute la prochaine invasion solomane).

Plus haut encore, au-dessus de la limite du brouillard qui recouvre le port près de huit mois dans l'année, on trouve les quartiers nobles, certainement les plus beaux de la Principauté avec leurs terrasses qui dominent la ville et la mer. Au sommet, une muraille ancienne dont personne ne connaît l'utilité les protège.

Les arènes

Au-delà des murailles, installés principalement au nord de la ville, les grands éleveurs font de la tauromachie et de l'élevage de chevaux.

On appelle Landes Rouges cette région de basses collines, à cause de la couleur rouille qu'elles revêtent en automne. Les mauvaises langues prétendent qu'à cet endroit, on se croirait marcher sur une éponge tellement le sol y est gorgé d'eau. L'herbe y est grasse et les troupeaux paisibles. Les propriétaires terriens, de souches nobles et principalement issues de Madarale, se montrent très fiers de leur troupeau. Les valets de ferme viennent de Cassarie ; ils ont créé une sorte de micro-culture, notamment dans le domaine de la musique et du travail du cuir. Ils dédaignent souvent la mer et n'ont que mépris pour la luxure des marins.

Au sud de la ville, une caserne abrite l'école supérieure d'officiers de marine et le siège de la guilde des navigateurs. Au-delà s'étendent les domaines viticoles et de petites communautés de pêcheurs.

La Nef

Les Solomans, lors de la dernière bataille d'Antalia, se retrouvèrent aveuglés par la poudre de leur propre artillerie et tirèrent sans le vouloir sur une magnifique

CHAPITRE I

nef elfique. Celle-ci s'échoua sur les récifs à l'est de la ville. Sa carène repose sur un haut fond, laissant la majeure partie hors de l'eau.

Les elfes négocièrent avec l'amiral pour que ce lieu devienne une zone franche pour leur peuple. Depuis il s'agit d'un quartier commerçant. Seuls des elfes ont le droit d'y habiter, mais les autres espèces peuvent s'y promener, du moins à l'extérieur de la coque, et de jour. Par contre, les niveaux inférieurs sont formellement interdits aux intrus et les contrevenants punis de mort. Une curieuse vague de malheureux a accosté la nef avec des radeaux et en quelques années, des maisons flottantes très soumises au tangage ont agrandi le quartier sur l'eau. Avec les nouveaux-venus, le quartier de la nef est devenu dangereux mais les Fils du Sabre apportent depuis peu un semblant d'ordre.

KALAAR

La Cité des Nains est abandonnée à ses mystères depuis bientôt quatre siècles. Trois forts protègent la région d'une éventuelle invasion héloderme, et on peut apercevoir depuis leurs tours la porte de la ville, creusée dans la montagne et ravagée par le temps. Toutefois, Kalaar l'endormie semble se réveiller depuis peu. Les humains y reviennent et les hélodermes en sortent petit à petit.

La découverte des Hélodermes

Les nains creusèrent longtemps pour exploiter les richesses des sous-sols de Kalaar. Et en 2311 tout bascula. Ils arrivèrent dans une immense suite de galeries et de grottes qui constituaient en fait le Royaume d'Heloderma Suspectum, comme ils ne tardèrent pas à le découvrirent.

Le peuple d'Heloderma, qui habitait là, et que l'on nomma rapidement les Hélodermes, vit cette invasion d'un très mauvais œil ; en effet, les nains n'avaient pas l'intention de s'arrêter là, et ils désiraient creuser toujours plus loin pour découvrir toujours plus de filons. C'est ainsi que la guerre commença dans l'obscurité de Kalaar.

Les Hélodermes sont des êtres anthropomorphes à forte tendance reptilienne, et ils ont dans leurs rangs une forte proportion de combattants. À cette époque, les Nains étaient devenus plus des marchands et des artisans que des guerriers comme les courageux Arkavians. Ils subirent défaite sur défaite, perdant un grand nombre d'entre eux. Ils durent ainsi reculer vers la surface, abandonnant de plus en plus de galeries aux Hélodermes. À la fin, ils furent chassés de Kalaar qui est depuis complètement habitée par le peuple reptilien.

Historique

Peu après la fin des secondes Ténèbres, les elfes débarquèrent les nains de force. Ceux-ci errèrent sans but à travers Umélor avant qu'un groupe plus téméraire ne demandât au Roi la permission de construire une ville pour eux. Ils obtinrent ainsi le site de Kalaar en 2007, près du lieu où s'étaient illustrés les Arkavians.

Au début, la ville vécut isolée des autres, mais à force de travail les nains se firent accepter, surtout comme interlocuteurs commerciaux. La ville souterraine prospéra, tout allait bien… jusqu'à la découverte des hélodermes. Face à cette menace, les nains abandonnèrent la ville et condamnèrent ses entrées. Les forts furent construits pour prévenir tout risque d'invasion. L'extérieur de la ville se couvrit de végétation, cachant à tous ce qui se passait exactement à l'intérieur. Heloderma Suspectum règne désormais en ces lieux.

À la fin de la Guerre Civile, Samarande eut quelques problèmes à s'approvisionner en minerai de fer. Un industriel de Bejofa proche des milieux militaires, Silas Letoupier, découvrit une ancienne carte naine révélant d'importants gisements proches de l'ancienne Cité. Il usa de son influence pour obtenir le droit d'ouvrir une mine. Actuellement, les conditions de travail y sont très pénibles, mais beaucoup n'ont

pas d'autre choix que cet emploi. Des environs de Kalaar provient le charbon rouge à la base de la poudre explosive d'Isidoro Marblade. La localisation précise de ce gisement est tenue rigoureusement secrète ; cependant, cette ressource va sûrement redonner vie à la Cité des Nains.

Depuis quelques mois, on parle d'attaques hélodermes sur des patrouilles locales. Il ne s'agit encore que de rumeurs, mais si cela devait s'avérer vrai, la situation de la Principauté risquerait de changer rapidement, pour faire face à cet ennemi installé sur (ou plutôt sous) son propre territoire.

Politique

En théorie, Kalaar n'offre guère d'ouverture politique. Néanmoins, il y a deux ans, la noblesse se servit de la mine de Letoupier pour que le siège de gouverneur de Kalaar fût accepté. La manœuvre réussit et le poste échut ainsi à Méridien de Berilian-Assury. Ce militaire, colonel de cavalerie, possède cependant des liens assez proches avec la bourgeoisie et aide Letoupier dans son entreprise, ne serait-ce qu'à cause d'une vieille rancune avec Clothilde-Isabelle de Jilkrof.

Certains le pressent de tenter au moins une exploration des ruines, chose que le Prince a formellement interdite pour l'instant. Toutefois, de récentes attaques d'hélodermes sur des patrouilles semblent faire pencher la balance en faveur d'une expédition punitive, qui permettrait en même temps de récupérer des trésors nains oubliés.

Population

Aucun nain, tout plein d'hélodermes. On ne sait rien de ce qui se trame là-bas. Les rares chasseurs de trésors n'en sont jamais revenus. La population actuelle se concentre en réalité dans les forts alentours.

Économie

Les alentours de la ville sont truffés de minerai. Le commerce ne passe bien sûr pas par Kalaar mais par Fort Corbeau, devenu un bourg d'environ deux mille âmes. On y trouve les bureaux de la mine, quelques auberges et magasins. Le développement récent de la poudre dans l'armée et l'Église ainsi que les besoins grandissants de l'industrie forcent le développement rapide de la région.

La pègre

Les Méloriens tiennent un réseau de prostitution mais ne se livrent à aucun racket. Par contre, ils ont commencé à détourner du minerai qu'ils acheminent directement vers leur quartier général à Elyath. Si les autres Familles ne semblent pas encore s'être implantées ici, cela ne saurait tarder.

Fort Corbeau

Situé sur une butte, ce bourg protégé par une muraille en pierre abrite surtout des Gardiens de la Foi et quelques unités d'infanterie. Il profite d'un magnifique panorama sur les Monts Ocres et sert de point de passage pour les rares caravanes terrestres partant commercer avec les Effarats sans passer par Rey.

Fort du Glaive

Seule une petite garnison de Gardiens de la Foi y est installée, protégée par une palissade de bois. Situé en pleine forêt, le Fort du Glaive sert surtout de point de ralliement pour les chasses du Prince et de protection à Moncrozac. On dit que les lieux seraient hantés. La pègre n'a jamais paru intéressée par ce fort.

Fort du Val-Merfeuil

Également en bois, ce fort est actuellement en travaux. Il garde l'embouchure d'une petite vallée où eurent lieu les principales escarmouches avec les hélodermes. On y trouve la cavalerie et la résidence de travail du gouverneur. Des rumeurs parlent d'un laboratoire scientifique. Les Gardiens de la Foi ont peut-être tous été remplacés l'année passée par l'armée régulière, pour cette raison. Les Méloriens présents se contentent de diriger le marché noir (alcool, drogue, etc...)

CHAPITRE I

AUTRES LIEUX

Les villes sont ce qu'il y a de plus important dans la Principauté, et pour beaucoup constituent les seuls lieux dignes d'intérêt. Il existe cependant d'autres endroits méritant mention sur la péninsule.

Moncrozac

En longeant la rive nord du Sahar, on arrive au village de Moncrozac, coupé en deux par un ruisseau qui prend sa source un peu plus haut et se jette peu après dans le fleuve. Ce village de paysans n'aurait rien de particulier si le château de Moncrozac ne le dominait, sis sur une butte. Cette ancienne forteresse des Gardiens de la Foi a été restaurée il y a de cela trente ans par le génial architecte hédoniste Roussard pour le compte du Prince. Du village, on ne distingue qu'une façade austère mais, de l'autre côté, tout n'est que luxe, jardins et poésie.

Le Prince s'y rend généralement en automne pour la saison de la chasse. On y trouve l'un des plus beaux élevages de chiens de chasse. Le reste de l'année, un chambellan et une brigade de serviteurs tiennent le château. Moncrozac est surtout devenu célèbre grâce à son auberge Le Coq du Prince, ouverte il y a dix ans et citée en référence pour ses gibiers et venaisons.

L'Abbaye de Saint-Gornar

Dans la campagne d'Elyath, sur l'ancienne piste menant à Kalaar, se dresse un gros bâtiment qui abrite un ordre de moines réputé pour sa bière, la fameuse Saint-Gornar brune. Les voleurs connaissent bien cette abbaye puisqu'elle abrite dans ses caves un groupe de « chauffeurs » (détrousseurs mettant les pieds de leurs victimes au feu pour leur faire avouer la cache de leur magot). Ils en profitent également pour remplacer de temps à autre une barrique de bière par une barrique de vin. Il y a quelques mois, ces actes ont mené à l'appel d'un grand conseil pour décider s'il s'agissait de la volonté d'Arlam ou non.

Fyonorde

Ce port de pêche coincé entre la mer et la forêt de Bejofa, tout ce qu'il y a de plus classique si ce n'est la blondeur de ses habitants et l'architecture très «cosy» de ces habitations, vestiges d'une ancienne invasion stövenger. Fyonorde est surtout un repaire fameux pour les contrebandiers de tout poil. Dans les auberges qui bordent la jetée, on peut croiser toutes sortes de ruffians. Le village vit pour l'instant sous la coupe de guildes issues des Anciens, mais les Toges Noires infiltrent progressivement les lieux (parce qu'une des légendes des Stövengers ressemble curieusement au credo de la secte) et les Fils du Sabre s'inquiètent de cette concurrence. Ces derniers ont conclu une alliance provisoire avec les Thaumaturges, qui veulent garder Antalia comme plaque tournante de tous les trafics.

La Pierre de la Dame Blanche

Il s'agit d'un gros caillou sur la route sacrée entre Elyath et Samarande. La légende veut que si on aime une personne et que celle-ci se refuse, on puisse réclamer la bénédiction de la Dame Blanche. Depuis peu, une «vraie Dame Blanche» apparaît et exauce les vœux (il y a bien sûr un prix à payer). En fait, Rebecca, une Ezguire cartomancienne très maligne, a monté seule cette arnaque.

Les Ruines de Sainte-Miranne

Sainte Miranne est une martyre très connue du culte arlamiste, qui a offert sa vie pour permettre à un groupe de jeunes enfants de fuir et retenu un adversaire contre lequel elle n'avait aucune chance. Sa pureté d'esprit et sa persévérance à soumettre à sa religion tous les « infidèles » en font un modèle de résolution et de ténacité. Peu après la création de l'Ordre des Gardiens de la Foi, une congrégation de clercs appelée la Sainte Pureté Lumineuse a vu le jour, dédiée à l'éradication de l'impureté et à la soumission à Arlam, selon une doctrine vaguement inspirée de Sainte Miranne.

Cette congrégation, établie dans la forêt quelque part entre Elyath et Askelane, dans l'abbaye de Sainte-Miranne tristement célèbre suite aux tortures qui ont eu lieu en ses murs, a rapidement basé sa réputation

sur la crainte, faisant passer les Meutes d'Acier pour des enfants de chœur à l'esprit ouvert. Ces religieux croyaient voir le mal (presque) partout et usaient de méthodes violentes et brutales pour le détruire.

La congrégation, officiellement rejetée par l'Église, fut dissoute lors du Renouveau. Les rumeurs les plus folles courent depuis, prétendant qu'elle existe toujours en secret. Des clercs, très peu nombreux, habiteraient encore les ruines de Sainte-Miranne dont plus personne ne connaît la localisation exacte. Certains se sont aventurés dans les forêts de la région à la recherche de l'abbaye et des trésors qu'elle pourrait receler; la plupart d'entre eux ont disparu, les autres n'ont rien trouvé.

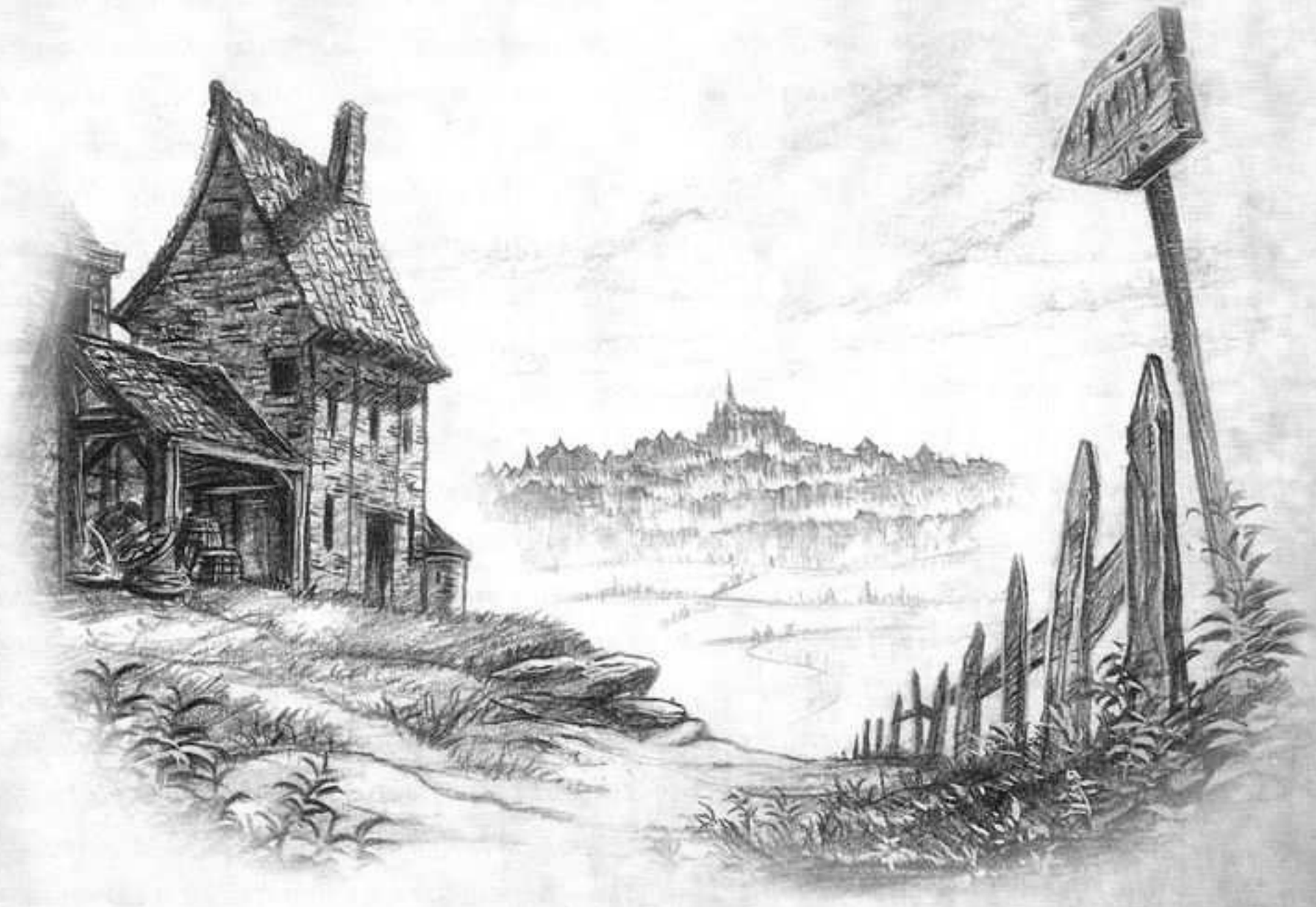
Le Monde Inconnu

Le Monde Inconnu

La Mer Extérieure marque la limite des terres intéressantes. Au-delà s'étendent des contrées inconnues dont les Stövengers prétendent avoir découvert les côtes. Quand on connaît l'intérêt des citadins pour le Monde Inconnu, on peut s'attendre à ce que leur exploration ne soit pas pour demain... De toute façon, l'étendue de la Mer Extérieure et les importants courants qui la traversent rendent la navigation particulièrement difficile, sans compter que l'ethnocentrisme des samariniens en fait de piètres (et rares) explorateurs et cartographes.

On prétend aussi que les elfes et les nains viendraient d'un continent lointain, vers l'ouest, qu'ils auraient quitté pour une raison inconnue lors du Grand Exode. Il n'existe cependant aucune preuve à ce sujet.

Le Monde Connu est déjà passablement sujet à des distorsions, des racontars, et des légendes. L'attitude méprisante des samariniens pour ce qui sort de ses murailles n'arrange guère la situation et la cartographie n'a pas spécialement avancée par manque d'intérêt. Le Monde Inconnu se compose, de l'avis de tous, de terres refusant l'Arlamisme, habitées par des barbares sans éducation. Il est certainement très vaste, trop pour perdre son temps à l'explorer. Les elfes racontent parfois des histoires étranges à propos de peuples inconnus, mais ils ne font qu'effleurer le sujet et taisent leurs secrets.



CHAPITRE II

C H A P I T

LES PEUPLES DU MONDE CONNU

Le 28 du mois de Solem, Antalia

Je ne sais pas si vous recevrez cette missive.
J'ai confiance en Selenianne, le capitaine de la nef elfique qui m'a conduit jusqu'à Samarande : il vous la portera. Mais il est possible que les autorités des Sept Cités ne laissent pas passer cette lettre sans la soumettre à la censure.
Comme prévu, notre nef a mouillé dans le port d'Antalia il y a un peu moins d'une lune. Après les vérifications d'usage, les maladroites tentatives d'intimidation des douaniers et autres louvoiements autour de l'accostage, nous avons allègrement distribué des gemmes aux bonnes personnes, nous assurant une relative tranquillité jusqu'à notre départ des Sept Cités – du moins, nous le croyions.

Comme vous me l'aviez demandé, j'ai pris la parole face au Prince et ses conseillers en tant qu'ambassadeur de la nation keshite. Voici une retranscription du discours que je leur tins :

« Kongisakâ Eromë sil, je me nomme Kitero Sanosa. Veuillez excuser mon accent, mais j'ai commencé à apprendre votre langue auprès de Selenianne, capitaine de la nef qui m'a menée jusqu'ici, voilà seulement quelques mois. Je ne maîtrise pas encore totalement ses subtilités. Selenianne, vous l'aurez deviné, parcourt les mers du Monde Connu depuis plusieurs siècles maintenant, à la recherche des différentes peuplades que le grand cataclysme a essaimées sur tous les continents. Nous nous sommes rencontrés à Donsho, capitale de mon pays.
Je suis un Keshite venu d'au-delà du Monde Connu jusque dans votre belle Principauté. Je sais que je dois vous paraître étrange, avec mes yeux bridés et mes vêtements exotiques, mon accent également... Pourtant, d'où je viens, c'est vous qui paraîtriez étrange.
Mon peuple est flatté que la Principauté ait accepté de signer un accord commercial nous assurant à tous paix et prospérité. Mon maître m'a prié de vous faire parvenir ses hommages et ses plus sincères vœux de pérennité aux Sept Cités.
Au sujet de notre accord, sachez que j'ai pris la liberté d'en parler avec le peuple elfique, leurs nefs étant les seules capables de faire le voyage entre la Principauté et les terres keshites. Ils ont donné leur accord pour devenir le lien qui unira nos deux mondes.
Parcourant les mers en tous sens depuis plusieurs siècles, ils s'avèrent les plus à même de tracer les routes commerciales qui uniront tous les êtres humains du Monde Connu. Il n'y a aucune guerre, aucune entrave, qui puisse les empêcher de transporter les marchandises de port en port. Qui pourrait vouloir s'en prendre aux elfes, eux qui ont préféré rester sur leurs nefs plutôt que de venir s'installer sur des terres déjà surpeuplées ? Eux qui, depuis leur apparition dans les mers du

Monde Connu, n'ont eu de cesse d'apporter leur humble aide à l'humanité.
Je sais que la Principauté umélorienne tire grande fierté de son hégémonie sur le commerce mondial, mais n'oublions pas que sans les elfes et leurs gigantesques nefs, nous ne serions que des peuplades barbares repliées sur elles-mêmes. Grâce à eux nous pouvons communiquer, apprendre à nous connaître, échanger – au-delà des simples marchandises – des idées et des savoirs. Grâce à eux, les œuvres d'art ne restent plus cantonnées à leur société d'origine. Grâce à eux, nous avons pu admirer vos magnifiques icônes, vos enluminures d'une rare beauté. Grâce à eux vous avez pu découvrir l'art primitif des Cassars et des Stövengers, la calligraphie solomane. Grâce à eux l'humanité n'est plus divisée et nous sommes, aujourd'hui, sur la voie de l'unité ! »

Comme vous pouvez le voir, je m'en suis tenu au discours que nous avions préparé ensemble. Mais il n'eut visiblement pas l'effet escompté. La sphère du pouvoir a bien changé dans les Sept Cités et, à l'issue de mon discours, l'éminence grise du Prince lui a glissé quelques mots à l'oreille. Le Prince parla alors, me condamnant à la réclusion à perpétuité dans les geôles d'Antalia pour tentative de subversion et refus de reconnaître la supériorité du peuple umélorien sur les autres hommes…

Selenianne est reparti avec ses compatriotes sillonner les mers du Monde Connu, tandis que je croupis dans un cul de basse fosse sans espoir d'en sortir un jour. Les Uméloriens sont devenus complètement fous, ils ne jurent plus que par le grand pouvoir qu'ils ont hérité de Mélor, leur Père. Et selon eux, j'ai été bien trop loin en comparant leur art à celui d'un peuple barbare comme celui des Solomans.

Veuillez accepter mes plus humbles excuses, Kitero sil. Au moment où vous lirez ces lignes, votre serviteur aura lavé son honneur.

Kitero Sanosa.

CHAPITRE II

Maintenant que vous êtes familiarisés avec les généralités de ce vaste monde, venons-en à ses habitants, très importants, car vous les interpréterez au cours du jeu. Différents peuples habitent le Monde Connu, et tous vivent dans une ambiance plus ou moins amicale. Si la plus grande partie d'entre eux est humaine, l'Histoire a vu l'apparition d'autres espèces, ce qui bien sûr a provoqué de graves problèmes d'ordre religieux. En effet, le Livre des Âges ne fait nulle part mention de leur création par Arlam. Une grande partie de la société humaine considère donc ces autres espèces comme impies et les rejette.

La Principauté des Sept Cités présente en son sein un large éventail de populations que l'on peut trouver dans tout le Monde Connu. En effet, de nombreuses ethnies humaines vivent dans les lambeaux de l'Empire Umélorien, ainsi que dans les régions et pays avoisinants. En ce qui concerne les non-humains, gouris et félis se trouvent en petit nombre dans toutes les villes, tandis que les nains ne sont représentés que dans deux ou trois régions à forte réputation artisanale. Quant aux elfes, ils descendent peu souvent de leurs nefs. Les rares elfes débarqués tiennent généralement des comptoirs commerciaux dans les ports. Croiser un elfe signifie souvent que la mer est proche.

Revenons-en à la Principauté des Sept Cités avec un peu de statistique. Les humains forment ici une large majorité, environ les nonantes pour cent de la population. Les félis, plutôt bien représentés, comptent pour environ cinq pour cent de la population citadine. Les nains et elfes, bien que peu nombreux, sont bien plus fréquents sur la péninsule que partout ailleurs (sauf peut-être dans leurs contrées d'origine respectives). Quant à la population gouri, il est impossible de la comptabiliser : leur royaume souterrain ne facilite pas les recensements. Il existe aussi quelques rares sang-mêlé, humains croisés avec des félis ou des elfes – les autres espèces n'étant visiblement pas compatibles ou refusant de s'accoupler.

LES PEUPLES HUMAINS

Les peuples humains

Les humains forment la plus grande partie de la population, principalement grâce à leur capacité d'adaptation, leur forte propension à vouloir se développer et leur fertilité assurément supérieure à celle de toutes les autres espèces – exception faite des gouris. Ils pensent être au centre de l'Histoire, en retirent une certaine fierté – en particulier les Umélorien– et ne cessent de répéter à qui veut bien l'entendre qu'Arlam n'a rien créé de mieux qu'eux. Par ailleurs, les elfes, qui se prétendent d'une origine plus ancienne et supérieure, les appellent souvent « Fils d'Arlam », non sans une certaine ironie. Le Livre des Âges retranscrit l'essentiel de ce que l'on sait de l'origine des humains.

Les multiples ethnies différant parfois beaucoup les unes des autres, il s'avère difficile de tracer des généralités sur les humains, hormis leur espérance de vie qui peut aller jusqu'à 70 ans, l'âge adulte se situant vers 15 ans et la vieillesse vers la cinquantaine, quand on a la chance d'y parvenir.

LES UMÉLORIENS

Les Umélorien sont le peuple dirigeant de la Principauté. Ils viennent de l'ancien cœur du Royaume d'Umélor et descendent de Mélor, l'un des sept Pères du Livre des Âges.

Même si le royaume n'existe plus et malgré les fréquentes divergences d'opinion des pays qui le constituaient, les Umélorien dominent toute la vie des Cités. Rappelons que la Principauté était à la base une province d'Umélor, fondée pour et par le clergé, avec Elyath comme capitale. Ils ne représentent pas la majorité absolue dans la Principauté mais détiennent toutes les places importantes. Se considérant comme supérieurs, les Umélorien ont une fâcheuse tendance à la discrimination, ce qu'apprécient peu d'autres peuples.

Apparence

Les Uméloriens ont la peau blanche ; les cheveux vont du blond au noir et les yeux du bleu au noir. Ces caractéristiques varient suivant les régions, s'éclaircissant au nord et s'assombrissant au sud. Leur taille est moyenne (entre 1m65 et 1m75) ainsi que leur corpulence. Les femmes ont tendance à être plus petites et sveltes. En résumé, les Uméloriens ne possèdent aucun trait particulier.

Leur tenue dépend de l'endroit et du climat ; dans les Cités ils portent habituellement des vêtements sobres et tout aussi standards que leur morphologie. Bien sûr, plus on s'élève dans l'échelle sociale et plus les signes extérieurs de richesse sont mis en avant, que ce soit chez les nobles, les bourgeois ou les hauts fonctionnaires religieux.

Mode de vie

Les Uméloriens se renferment sur eux-mêmes, dédaignant tous les autres peuples. Cela provoque colère et mépris en dehors de leur ethnie et accentue leur isolement mais, étrangement, cela accroît aussi leur esprit d'entraide entre enfants de Mélor. Même si, dans l'ensemble du Monde Connu, les gens vivent essentiellement dans les campagnes, ces régions n'ont que peu d'importance pour eux. Les Uméloriens se concentrent en effet sur les villes, auxquelles ils se sont fort bien adaptés. Leur soif de pouvoir et leur sentiment de supériorité les poussent à occuper la majorité des postes clés du pouvoir.

La baisse d'influence de la noblesse, due à la montée de la bourgeoisie, ne leur a pas échappé. Beaucoup ont intégré cette nouvelle classe forte pour en devenir les dirigeants, dont le passe-temps favori consiste à promulguer des lois freinant l'entrée des autres peuples dans les hautes sphères. Le mode de vie umélorien se base donc sur le paraître et l'accumulation de pouvoir et de richesse. Les « rares » Uméloriens au bas de l'échelle sociale ne peuvent s'en prendre qu'à eux-mêmes et subissent la même discrimination que les non-Uméloriens. Après tout, s'ils en sont là, il doit y avoir une bonne raison. Toutefois, il existe un domaine que les Uméloriens ne dominent pas, ou plus : la pègre. Les Anciens, à dominante umélorienne, ont presque disparu, laissant la place aux Fils du Sabre et aux Félins, respectivement à majorité khaler et félis. Du point de vue des genres, la société umélorienne prône l'égalitarisme, en théorie... Dans la pratique, les femmes se retrouvent plus souvent au foyer qu'à des postes de direction. Les Uméloriens, monogames, respectent les femmes, du moins celles de leur famille.

D'un point de vue religieux, les Uméloriens pratiquent un Arlamisme pur et dur et suivent le Livre des Âges au pied de la lettre. Ils prétendent être le peuple le plus proche d'Arlam, prêt à recevoir le messager que celui-ci a annoncé en laissant les Hommes seuls sur leur monde.

La langue des Uméloriens, le mélorien, est la langue officielle de la Principauté. Elle varie selon les régions, mais, en tendant l'oreille ou en faisant des efforts, tous se comprennent d'un bout à l'autre de la Principauté. Les Uméloriens se fatiguent donc rarement à apprendre d'autres langues.

Dans le jeu...

Les personnages uméloriens ne sont certainement pas – ou plus – membres d'une classe dirigeante. Le passé du personnage, et donc le choix d'historique, en déterminera la ou les raisons. Il faut bien prendre en compte que, chez les Uméloriens, on n'est pas voleur « de père en

L'extrémisme umélorien

Lorsqu'on dit que les Uméloriens sont hautains et nationalistes, cela atteint parfois des proportions considérables, comme le prouvent les activités de Pureté Citadine. Cette association totalement illégale soutient que seuls les Uméloriens, qui plus est seuls ceux qui habitent la Principauté, forment une race pure qui doit gouverner les autres. Racistes et xénophobes, ils veulent débarrasser les Cités de tous les « intrus », non-humains en tête. Parfois, leurs actions se font dans l'ombre – magouilles politiques et jeux d'influences – mais ils agissent le plus souvent de manière visible, violente, cruelle et gratuite. Les membres officiels sont peu nombreux, mais l'association compte beaucoup de sympathisants et son influence s'étend depuis la mise en place des dernières lois racistes.

fils ». Si un Umélorien se retrouve dans la rue, il y a de très fortes chances pour que ses enfants soient métis. Il importe donc de définir la cause de la déchéance sociale du personnage. Il ne faut pas non plus oublier que peu de gens apprécient les Uméloriens.

Les Cassars

Très proches des Uméloriens, également descendants de Mélor, les Cassars ont longtemps habité l'une des plus riches provinces du Royaume d'Umélor. Lors du Cataclysme, la Cassarie a été coupée du reste d'Umélor et ses habitants livrés à eux-mêmes.

Très vite, leur civilisation s'est dégradée sur ces terres désolées, recouvertes de marais et de forêts profondes. Une fois l'Arlamisme et la royauté oubliés, les Cassars ont retrouvé le mode de vie barbare d'autrefois, adorant des forces naturelles impies, vivant de chasse et de cueillette et guerroyant entre tribus. On ne connaît que peu d'explorateurs revenus en un seul morceau d'expéditions en Cassarie. Par contre, les organisateurs de combats ou marchands d'esclaves ont pu importer quelques solides guerriers, bien adaptés aux conditions de vie des gladiateurs.

En fait, les Cassars ne représentent qu'une des peuplades vivant sur la péninsule de Cassarie, plus exactement dans le nord de celle-ci. Le reste du pays, à peine exploré, a la réputation d'être très dangereux. Des colons venus du Royaume d'Anvard ont envahi l'extrême pointe nord-est de la péninsule, où la situation devient de plus en plus tendue.

Apparence

Tout comme leurs cousins uméloriens du sud, les Cassars ont la peau blanche, les cheveux foncés, souvent noirs, les yeux verts ou gris. Leur existence plus rude a développé chez eux un squelette plus grand et athlétique que celui des Uméloriens. Les femmes, à peine plus sveltes et plus petites que les hommes, aiment néanmoins prendre soin d'elles et se montrer belles et féminines.

Les vêtements cassars sont simples et pratiques ; braies et tuniques pour les hommes, robes simples pour les femmes. Quelques motifs, peu complexes et propres à chaque tribu, ornent ces habits. Les Cassars apprécient les bijoux de bois, os ou plumes qu'ils portent dans les cheveux, autour du cou, des poignets et des chevilles. En temps de guerre, ils ornent leurs visages de peinture bleue et revêtent de solides armures de cuir.

Les Loups de Cassarie

Basés à Elyath, les Loups de Cassarie forment l'une des compagnies de mercenaires les plus renommées de toutes les Cités. Ses membres sont tous des Cassars particulièrement bien bâtis et entraînés à de très nombreuses formes de combat. Leur réputation provient de leur loyauté indéfectible : jamais un Loup n'a brisé un contrat ou ne s'est retourné contre son employeur. De même, aucun de leurs employeurs n'a péri pendant la durée d'un contrat. La compagnie pratique donc des prix élevés, d'autant que le nombre des mercenaires est assez faible. Les hauts dignitaires du clergé les emploient fréquemment, malgré leur côté barbare et leurs coutumes rarement en communion avec l'Arlamisme. Toutefois, on en trouve dans toute la Principauté.

Leur nom vient du nombre important de loups hantant les zones sauvages de Cassarie. Ces régions regorgent de rumeurs et de légendes au sujet de gens maudits se transformant en bêtes sauvages à la pleine lune et massacrant des personnes par dizaines. La compagnie des Loups de Cassarie joue, avec un certain bonheur, sur les peurs liées à ces histoires.

Mode de vie

En Cassarie, les Cassars vivent comme des barbares à l'agriculture archaïque. Trop divisés pour fonder une nation, ils fonctionnent par tribu. Chaque tribu, regroupant de plusieurs villages, se rattache à un territoire qu'elle défend farouchement. Les hommes de chaque village élisent un chef.

Régulièrement, les chefs de village se réunissent en conseil pour diriger la tribu dans son ensemble. Une forme de démocratie simple,

mais particulièrement efficace. Dans les Cités, les Cassars sont en général esclaves ou gladiateurs, recrutés de force lors d'expéditions d'envergure. Certains d'entre eux obtiennent l'affranchissement ou s'évadent, mais une grande partie finit sa vie dans la servitude. On trouve bien quelques rares Cassars venus d'eux-mêmes découvrir ces endroits, pour satisfaire leur curiosité, pour le troc ou tout autre raison. De riches bourgeois ou des nobles emploient aussi quelques gardes du corps cassars.

Les Cassars, du fait de leurs tendances guerrières, pratiquent avec brio l'art de la forge. Beaucoup de combattants du Monde Connu aiment utiliser l'épée cassare, également appelée bâtarde, qui, suivant le goût, peut être maniée à une ou deux mains.

Les Cassars sont monogames, à l'exception des chefs qui peuvent avoir deux à trois épouses. Les femmes, tenues à l'écart des processus décisionnaires, se voient reléguées aux rôles traditionnels de faire-valoir, femmes au foyer et nourrices. Mais il existerait une caste de prêtresses redoutées et redoutables, vivant dans les contrées les plus reculées de Cassarie.

Les Cassars possèdent une religion primitive : ils adorent nombre d'idoles et font preuve d'un grand respect pour les forces naturelles. L'idole la plus répandue est sans doute la Femme-Mère, symbole de fertilité et de renouveau. Les Cassars parlent une version déformée du mélorien, un dialecte plus brut et sec que l'on peut cependant comprendre assez facilement avec un peu d'attention. Parallèlement, s'il a un bon professeur, un Cassar apprend rapidement à s'exprimer en mélorien correct – pas académique, mais standard.

Dans le jeu...

Il faut surtout déterminer ce qui a poussé le personnage à quitter sa Cassarie natale ou si ses parents étaient déjà établis dans les Cités. Le personnage peut également être un esclave ou un gladiateur évadé. Il ne parle pas obligatoirement mélorien, mais plus certainement le dialecte cassar.

Les Khalers

Les Émirats khalers forment une mosaïque d'états qui longent les berges de la Mer Ancienne et de la Mer Captive et s'enfoncent assez loin dans les zones désertiques. Les Émirats les plus connus, au nord, se montrent plus civilisés et pacifistes que leurs cousins du sud. Les richesses de ces contrées rendent les autres pays envieux, mais l'unité des Émirats khalers n'a jamais fait défaut face à l'adversité et personne n'ose plus penser à une tentative d'invasion.

Les Khalers ont fait une entrée fracassante dans l'histoire umélorienne lors de la fondation de Djeddir, non loin du site de l'ancienne Elyath, la Cité Sainte de l'Arlamisme. Comme on peut s'en douter, cette intrusion brutale sur des terres sacrées leur attira les foudres du clergé. Depuis, de relations conflictuelles en liens commerciaux, les Khalers se sont rapprochés des Uméloriens et de la Principauté.

Apparence

Les Khalers ont la peau mate, marquée par le soleil, les cheveux et les yeux noirs – quoique certains aient les yeux bruns ou verts. Leur taille et leur corpulence égalent ou dépassent légèrement la moyenne umélorienne.

Les vêtements khalers sont amples, bouffants et colorés.

Traditionnellement, les hommes portent une djellaba, des babouches et un turban qui, suivant son style, désigne leur classe sociale. Les femmes portent de longues robes à motifs. Dès la puberté, elles se voilent le visage en présence d'hommes.

Hommes comme femmes portent volontiers d'opulents et esthétiques bijoux de toutes sortes.

CHAPITRE II

Un Khaler pas comme les autres...

Alors que les Khalers préfèrent habituellement le dialogue et le commerce, Khaled Ibn-el-Ghazir fit très forte impression en tant que redoutable combattant. Plus connu sous le nom de Main du Prophète, on parla de lui à Samarande, peu avant la Guerre Civile. Particulièrement grand et robuste, il avait pour habitude de se promener vêtu d'habits traditionnels khalers agrémentés de divers bijoux, en particulier d'impressionnantes bagues pointues. À part ses poings capables de mettre à terre plus d'un adversaire, la Main du Prophète maniait en même temps une masse et une hache.

Ce qui a fait la réputation de cet homme, c'est son espèce de nouvelle « religion » apparue d'on ne sait où. Il se disait donc la Main du Prophète – qui n'a rien à voir avec Mohiam –, envoyée par ce dernier pour punir les mauvais... et il dispensait ses punitions avec une rare violence. Les quelques voleurs qui ont survécu à leur rencontre avec lui prononcent avec crainte ses maximes préférées. Par exemple « Heureux celui qui hurle, car il a au moins des cordes vocales » ou encore « Heureux celui qui est libéré de ses possessions matérielles, car il se rapproche de la pureté du Prophète ». Personne n'a jamais réellement pu déterminer s'il croyait vraiment ce qu'il racontait, s'il ne faisait que jouer un rôle pour impressionner les gens ou s'il ne s'agissait que d'un simple fou dangereux. En tout cas, les Khalers traditionalistes n'ont jamais entendu parler d'un tel prophète dans leur religion. La Main du Prophète a disparu de la circulation depuis la Guerre Civile, même si des rumeurs font état de sa présence dans la Principauté, ailleurs qu'à Samarande.

Mode de vie

Très policés – probablement davantage que n'importe quel autre peuple humain, les Khalers sont des gens pour qui la parole, la discussion et le contact représentent des valeurs primordiales. La politesse et divers codes de conduite dictent toutes leurs interactions sociales et ils utilisent couramment des tournures que d'autres peuples trouvent complexes et alambiquées. Deux amis khalers peuvent passer dix bonnes minutes à simplement se dire bonjour. Ils se sont donc presque naturellement orientés vers le commerce, élevant leur marchandage au rang d'art. L'accueil et l'hospitalité ont également pour eux une grande importance. Dans le même ordre d'idée, au cœur des régions désertiques où ils vivent, les Khalers considèrent une bassine d'eau comme un précieux présent.

Dans les Cités, les Khalers, présents en grand nombre, se sont bien intégrés autant dans la noblesse que dans la bourgeoisie. Pourtant, comme les autres peuples, les Khalers subissent les récentes lois racistes et se voient progressivement repoussés hors des hautes sphères. Leur influence politique a fortement décru en dehors de Djeddir, et les marchands khalers se font rares sur les marchés officiels. En conséquence, ils participent activement au marché noir.

La majorité des Khalers pratique la monogamie. Seuls les aristocrates des Émirats se révèlent suffisamment fortunés pour entretenir plusieurs femmes. La tradition et la famille représentent des valeurs essentielles aux yeux des Khalers.

Les Khalers suivent leur propre religion, à partir d'une autre version du Livre des Âges écrite par le prophète Mohiam et appelée le Saroukh. Ce prophète prétendait être la réincarnation de Kahal, Père des Khalers, et affirmait qu'Arlam les avait choisis pour être le peuple élu. Leurs traditions religieuses s'avèrent donc très proches de l'Arlamisme classique. Cependant, les Uméloriens pensant également être le peuple élu, ces deux religions se révèlent hautement incompatibles.

La langue maternelle des Khalers se nomme khalar et se montre particulièrement bien adaptée à leur tradition orale et à leur manière de s'exprimer. Cette langue possède des bases foncièrement différentes du mélorien. Peu de gens prennent le temps de l'apprendre, d'autant que les Khalers la considèrent comme faisant partie d'eux-mêmes et se refusent à l'enseigner à des étrangers qui ne seraient pas « méritants » – le sens précis de ce terme n'étant pas vraiment défini.

Dans le jeu...

Les personnages khalers risquent d'avoir des problèmes avec la langue s'ils sont récemment immigrés ; le problème ne se posera pas s'ils descendent d'immigrés. Il faut également s'intéresser aux problèmes d'intégration religieuse et sociale.

Les Effarats

Les Effarats, descendants de Kahal, vivent dans le Désert Blanc. Bien qu'issus du même peuple que les Khalers, leur mode de vie est très différent. Ce peuple vit en nomade, et l'on connaît peu ses habitudes malgré sa réputation sulfureuse. Ils sont, de plus, peu nombreux dans les Cités.

Apparence

D'allure très proche de leurs cousins Khalers, ils ont le teint mat, les cheveux noirs, les yeux plus clairs, verts ou gris, et sont généralement un peu plus grands qu'eux. La rumeur veut que leurs femmes, voilées, soient d'une exceptionnelle beauté. Les Effarats se vêtent de grandes robes de laine, dont la maille retient la chaleur, vêtement dédié au désert qu'ils gardent traditionnellement où qu'ils aillent.

Mode de vie

Dans le Désert Blanc, dont ils sont les rois, les Effarats vivent en tribus, sillonnant les vastes étendues arides avec leurs troupeaux, toujours à la recherche de nouveaux points d'eau et d'oasis. Les chèvres et les dromadaires qui les accompagnent constituent leur plus grande richesse, à égalité avec leur connaissance du désert. Ils ne restent jamais plus d'un mois au même endroit.

Pourtant, chaque tribu s'est approprié une partie du désert qu'elle défend férocement, ne la quittant que pour guerroyer. Les farouches guerriers effarats préfèrent cependant éviter le combat, monnayant si nécessaire la localisation de ces biens si précieux que sont les points d'eau. Ils cachent ainsi, derrière une apparence de commerçants, de grandes capacités guerrières.

Mal adaptés au mode de vie des Cités, ces nomades s'y rendent rarement. Les Effarats des Cités vivent souvent du commerce ou du mercenariat, vendant des produits exotiques ou leurs services au plus offrant. Le manque de connaissances à leur sujet fait que les citadins les apprécient peu, ce qui ne semble pas les gêner réellement.

Les Effarats posent un grave problème à l'Arlamisme. Tout en suivant les préceptes du même Saroukh que les Khalers, ils se prétendent les protecteurs des restes des Jardins de la Pensée, dont le sable clair du Désert Blanc conserverait encore la lumière. Très proches d'Arlam, ils ne suivent pourtant pas la ligne de conduite pure prônée par les Uméloriens.

Tout comme les Khalers, les loquaces Effarats aiment les phrases alambiquées et complexes. Ils utilisent d'ailleurs une langue très proche du khalar, ce qui permet aux deux peuples de communiquer facilement.

Dans le jeu...

Tout joueur voulant interpréter un Effarat doit avoir conscience qu'il est difficile d'être discret quand on vient d'une peuplade peu représentée. Le personnage aura probablement des problèmes de langue s'il vient d'arriver dans les Cités.

Les Solomans

Les Solomans sont les ennemis traditionnels des Uméloriens. L'histoire des deux empires n'évoque que guerres et conflits. Pourtant, Solomans et Uméloriens sont devenus, entre deux guerres, des partenaires commerciaux de qualité. Cette situation se révèle ambiguë et, suite à la récente tentative d'annexion durant la Guerre Civile, ne risque pas de se clarifier. Les Cités éprouveraient pourtant de grandes difficultés à se passer d'eux, leur riche pays permettant l'importation de nombreux produits, plus ou moins exotiques, venant de ses contrées ou d'au-delà. De plus, les Solomans ont créé la poudre noire, beaucoup plus stable que son homologue rouge inventé par Isidoro Marblade. Vu la régulation extrême du commerce de la poudre dans la Principauté, son prix atteint des sommes astronomiques au marché noir.

L'Empire Soloman, la plus vaste nation du Monde Connu, a seulement été dépassé en puissance et en richesse par le Royaume d'Umélor de la grande époque. L'Empereur Éternel – qui n'est pas éternel du tout, il s'agit juste du titre officiel de la fonction – dirige son immense territoire en déléguant le pouvoir à des gouverneurs régionaux. Complots et guerres intestines,

CHAPITRE II

chantages et assassinats, trahisons et délations, constituent leur pain quotidien et celui de l'importante noblesse solomane. L'Empire lui-même, peu connu des étrangers, recèle de nombreux mystères, surtout dans ses régions les plus éloignées qui, semble-t-il, bordent le royaume keshite. Les autorités solomanes interdisent même purement et simplement certaines contrées aux étrangers. On se perd donc en conjonctures sur cet Empire.

Apparence

Du fait de leurs taille et corpulence moyennes, de leur peau mate, de leurs yeux et cheveux sombres, les Citadins prennent souvent les Solomans pour des Khalers ; aucun de ces deux peuples n'apprécie d'ailleurs la méprise. Les hommes portent de magnifiques barbes, soigneusement taillées et astiquées, qui font leur fierté.

Les Solomans utilisent le même genre de vêtements que les Khalers, sans turban, tandis que leurs femmes se couvrent moins et surtout, ne portent pas de voile. Les bijoux sont de courants signes extérieurs de richesse, et donc de pouvoir.

Mode de vie

La société solomane se sépare en deux groupes bien distincts. D'un côté, le peuple, plutôt pauvre, subissant les ponctions et les colères de la noblesse (moins dans les villes que dans les campagnes) mais soutenu par l'Empereur Éternel – avec peu de succès, il est vrai. De l'autre côté, la noblesse qui jouit d'un pouvoir quasi-illimité et de richesses faramineuses. Les nobles solomans éprouvent une très grande fierté pour leur pays et se montrent imbus d'eux-mêmes. La noblesse ne s'intéresse pas au commerce, qui est pourtant au cœur du système soloman, et une bourgeoisie marchande a peu à peu vu le jour.

Dans la Principauté, la vie des Solomans n'est évidemment pas de toute tranquillité. Il y règne une animosité générale à leur encontre, animosité rallumée à la fin de la Guerre Civile par leur dernière tentative d'invasion. Les Solomans formaient alors une importante communauté au sein des Cités mais, depuis, nombre d'entre eux ont préféré quitter les lieux. Les derniers Solomans présents savent se montrer discrets et se font souvent passer pour des Khalers. Leur comptoir commercial à Djeddir, ainsi que leur ambassade à Samarande, ont pu rouvrir en 2668, suite au paiement d'une forte somme. L'armée solomane garde attentivement ces bâtiments, pour l'instant sans histoire.

Les Solomans sont plus ou moins des « monogames par défaut ». En effet, la richesse d'un homme se mesurant au nombre d'épouses qu'il peut entretenir, la polygamie fait son apparition dès les premières marches de la noblesse ou de la bourgeoisie. En effet, leurs épouses coûtent horriblement cher aux Solomans : elles dépensent des sommes considérables en tenues affriolantes, produits de beauté et soins divers, sans compter les frais de maison.

La religion solomane ne partage pas la même structuration que l'arlamisme umélorien. Elle prend en compte une multitude de textes, dont le Livre des Âges et le Saroukh, mais suit les préceptes d'un autre prophète : Echazanaribamar. Les Solomans pensent qu'Arlam juge les morts ; les bons renaissant dans la noblesse, les mauvais chez les serfs. Parfois, l'un d'eux atteint la félicité. Ils entrent donc en contradiction avec la version officielle, selon laquelle tous les peuples auront en même temps le droit au Jardin d'Arlam. Selon eux, il s'agirait d'une vulgaire erreur de traduction de la part des Uméloriens et des Khalers.

Les Solomans ont leur propre langue, le solmar, que certains incultes confondent parfois avec le khalar, même si elles n'ont en commun que quelques sonorités et le fait qu'elles soient, l'une comme l'autre, totalement incompréhensibles pour les non-initiés.

Dans le jeu...

Il y a peu de chances pour que le personnage fasse partie du personnel de l'ambassade solomane. Il ne fait donc pas partie de la noblesse, mais plus probablement des marchands qui se cachent pour vendre au marché noir leurs produits exotiques. Ou alors, il s'agit d'un mercenaire resté dans la Principauté.

Les Izganes

De ville en village, de bourg en cité, les caravanes izganes sillonnent inlassablement le Monde Connu. Les autres peuples apprécient peu les Izganes, ces nomades sans terre, et les tiennent pour responsables de tous les crimes commis autour de leur caravane à chaque halte.

Beaucoup les voient comme des brigands, voleurs ou autres malfaiteurs. Pourtant, ils vivent simplement. Pour subsister, les Izganes louent leurs services comme aides de ferme ou de chantier et montent des spectacles variés et chatoyants. Très débrouillards, ils usent aussi de nombreux tours et détours, parfois peu recommandables, pour se procurer l'argent dont ils ont besoin.

Apparence

De carrure tout à fait standard, les Izganes ont la peau blanche, voire légèrement mate, selon la région. Ils ont les cheveux noirs et les yeux en général sombres, exceptionnellement gris ou bleus.

Malgré leur niveau de vie modeste, les Izganes préparent avec beaucoup de soins leur tenue vestimentaire. Les hommes portent des pantalons serrés par des bandes au niveau de la cheville et des gilets sans manches sur d'amples chemises. Ils ont tous un anneau d'or à l'oreille qu'ils reçoivent le jour de leurs sept ans et, dès la puberté, ils se coiffent d'un foulard noué sur la tête. Les femmes portent des jupes longues et de légers corsets. Les Izganes aiment les bijoux. Ils les font eux-mêmes avec du cuir tressé, des pierres semi-précieuses ou du cuivre.

Mode de vie

Leurs caravanes, qui peuvent compter une dizaine de chariots, se trouvent toujours sous l'autorité d'un seul homme. Les plus petites se composent des membres d'une seule et même famille. On connaît les Izganes pour leurs talents de bateleurs et d'artisans (travail du cuir et de l'osier surtout). Quant aux femmes, traditionnellement cartomanciennes ou faiseuses de philtres divers, on leur prête des pouvoirs magiques étranges, différents de ceux des magiciens et des prêtres.

Dans les Cités, les Izganes sont peu nombreux – ils préfèrent les roulottes aux maisons en dur – et sont souvent membres de caravanes de passage, louant leurs services ou montant des spectacles. Les Izganes ont cependant le choix, en atteignant la majorité à dix-sept ans, de quitter la communauté du voyage sans risque : certains d'entre eux se sentent attirés par la sédentarité. Il existe ainsi une petite communauté fixe, aux activités très clairement illégales, dans la Principauté. Issu de cette communauté, le clan des Ezguirs, est devenu l'une des Familles criminelles des Cités. Certaines

CHAPITRE II

mauvaises langues prétendent que les Ezguirs et le reste de la communauté sédentaire ne font tout simplement qu'un. L'honneur est très important pour les Izganes qui vengent toujours les affronts, en général dans le sang. La société izgane se développe autour d'un schéma très fortement patriarcal. Si les conseils des femmes, donnés discrètement, ne tombent pas dans l'oreille d'un sourd, l'autorité officielle repose entre les mains des hommes et ne saurait être remise en cause. Les Izganes sont monogames, car les femmes, réputées pour leur grande beauté, font preuve d'une jalousie sans limite. Selon les Arlamistes, les Izganes descendent du Père Sans Nom qui aurait commis le premier meurtre. Du moins, tout le monde dit cela, sauf les Izganes eux-mêmes. D'après eux, leur voyage permanent les conduira un jour à la terre promise au peuple élu d'Arlam, qu'ils pensent être.

Les Izganes parlent une langue propre à eux : le dardir, un mélange de solmar et de mélorien. La culture izgane étant principalement orale, cette langue n'a pas de forme écrite. Au cours de leur errance, les Izganes ont acquis une affinité naturelle pour l'apprentissage des langues : dès l'enfance, ils apprennent à baragouiner dans de nombreux dialectes.

Dans le jeu...

Un personnage izgane devrait être membre de la communauté sédentaire des Cités, sinon il ne sera pas jouable très longtemps. Les autres peuples ont tendance à considérer les Izganes avec méfiance, voire suspicion.

Les Stövengers

Combattants émérites, stratèges de haut vol, navigateurs aguerris, explorateurs endurants... tous les Citadins imaginent pourtant les Stövengers comme des barbares sans cervelle. Ils vivent sur la lointaine Iméria, bien au nord d'Umélor, une île superbe, mais sauvage et presque déserte. Le froid, le vent et la pauvreté des terres contraignent les Stövengers à organiser des raids sur d'autres contrées pour se nourrir. Comme ils sont grands, forts, bien entraînés et qu'ils s'ennuient ferme sur leur île, cela se termine souvent en massacres.

Nul ne peut dissocier la culture stövenger de la navigation et des bateaux. Les Stövengers fabriquent et utilisent trois types d'embarcations : le stövenkard, un navire guerrier et taillé pour la haute mer, le vlakröd, une barque de pêche à fond plat pour les rivières et les hauts-fonds, et l'ölkkard, un bateau marchand. Des rumeurs prétendent qu'ils auraient atteint le continent septentrional d'où viennent les elfes et les nains. Mais, une fois encore, aucune preuve n'a pu être établie.

Apparence

Un Stövenger est facile à reconnaître : grand, musclé, les yeux bleus ou verts, de longs cheveux blonds ou roux, portant souvent une barbe ou une moustache. On les repère également à leur côté « fort en gueule » et provocateurs. Les femmes sont grandes, athlétiques et en général très jolies. Leurs vêtements, adaptés au climat imérien, utilisent principalement du cuir, des fourrures, ou des tuniques de lin. Les Stövengers arborent également quelques bijoux simples.

Mode de vie

On ne sait pas grand-chose du mode de vie des Stövengers en Iméria, car des quelques explorateurs qui y sont allés, bien peu en sont revenus. Tout laisse à supposer qu'ils vivent en clans soumis à l'autorité supérieure d'un roi. On parle de plusieurs grands royaumes, comme le Firland ou la Slanvie. Des chefs de guerre qui ont prouvé leur valeur en tant que combattants et stratèges dirigent les différents clans. Les Stövengers tiennent en effet les capacités guerrières en très haute estime.

Dans les Cités, les Stövengers sont le plus souvent esclaves, gardes du corps ou gladiateurs, ce qui n'améliore pas leur réputation de grands imbéciles violents. Les rares Stövengers en liberté tombent souvent dans l'illégalité pour pouvoir survivre. De leur occupation d'une partie de la région entre 2015 et 2022, il reste un village au nord de Bejofa, Fyonorde, dont la blondeur des habitants témoigne de leur passage. Depuis cinq ans, la communauté libre des Stövengers de Samarande s'est regroupée et a installé un comptoir commercial dans la ville. On y trouve des produits venus du nord et des contrées pillées par les stövenkard, mais les clients ne doivent pas être trop regardants quant à la légalité des marchandises.

On ignore si les Stövengers sont polygames ou monogames, même si la seconde solution semble plus

probable. Ils n'ont cependant rien contre le fait de profiter des captives pendant ou après leurs raids. Les Stövengers prient plusieurs dieux. Le chef des dieux, Steev, règne sur le jardin des guerriers où tout n'est que festins et plaisirs. D'autres dieux, tous aussi inconnus du Livre des Âges, l'accompagnent. L'idéal stövenger consiste à recréer ce jardin lors de leur vie mortelle ; cela explique pourquoi ils aiment se battre, boire, danser et chanter. Le clergé arlamiste considère toutes ces croyances comme de futiles superstitions, mais personne n'a jamais osé convertir de force un de ces barbares.

Les Stövengers parlent un langage aux sonorités assez crues au nom imprononçable. On l'appelle donc couramment le nordique. Personne n'a vraiment envie de l'apprendre ; de toutes façons, les Stövengers eux-mêmes se révèlent assez doués pour les langues.

Dans le jeu...

Les personnages stövengers ont probablement un passé d'anciens esclaves ou gladiateurs. Les citadins les perçoivent toujours comme des brutes idiotes, qui éprouvent quelques difficultés au niveau de la langue.

Les Djazars

Aussi mal considérés que les Stövengers, les Djazars passent également pour des sauvages sans foi ni loi. Ils habitent les Terres Noires, situées loin au sud, au-delà du Désert Blanc. Beaucoup de rumeurs circulent sur ce peuple. On prétend qu'ils mangent leurs semblables, qu'ils ont oublié Arlam, qu'ils habitent dans des huttes en bouse d'éléphant ou encore qu'ils vivent nus, commettant péché sur péché. Les Effarats entretiennent le plus de contacts avec les Djazars, car pour eux un esclave Djazar peut se révéler d'une grande utilité.

Les seules informations valables sur ce peuple proviennent des notes que le moine-explorateur Adolfo Frégonde a réunies lors de son retour des Terres Noires, en 2478. Ces notes ne s'appliquent qu'aux Djazars de la savane. Frère Adolfo a bien tenté de pénétrer dans la forêt vierge au sud de la savane, mais elle s'est révélée trop hostile. Il a émis la théorie qu'il existait là-bas une civilisation plus riche et plus avancée.

Apparence

Un Djazar passe difficilement inaperçu. Sa peau très foncée va du brun au noir. Les yeux tout comme les cheveux – qu'ils ont crépus – sont noirs. Les Djazars sont grands, athlétiques, et presque aussi robustes que les Stövengers. Traditionnellement, les Djazars des Terres Noires revêtent de simples pagnes. Mais, lorsqu'ils se trouvent ailleurs, ils adoptent, par obligation, le style vestimentaire local.

CHAPITRE II

Mode de vie

Les Djazars vivent en tribus, dans des villages de cases, chacun dirigé par un conseil d'anciens. Les sorciers et les rites ont une grande importance dans leur société. Ils manipulent d'ailleurs une magie unique, aux effets encore plus étranges que celle que l'on connaît. Ils semblent se livrer une guerre rituelle entre tribus, plus ou moins perpétuelle, soit pour agrandir leur territoire de chasse, soit pour revendre leurs adversaires aux négriers effarats ou par pure méchanceté. Dans les Cités, les rares Djazars n'ont pas beaucoup le choix sur la vie qu'ils vont mener. La plupart d'entre eux sont esclaves ou gladiateurs. Ceux qui ont pu recouvrer la liberté deviennent souvent gardes du corps, mercenaires, videurs ou pratiquent d'autres métiers à la légalité très discutable. Il faut savoir qu'un esclave coûte très cher et que la loi oblige les propriétaires à les déclarer, les éduquer – langage, religion et culture générale – et leur fournir nourriture, logis et hygiène. Mais un esclave n'a aucun droit et doit obéissance sous peine de châtiment corporel.

D'après frère Adolfo, les Djazars seraient monogames, mais la liberté de leurs mœurs en fait douter plus d'un sur leur fidélité présumée. Adolfo Frégonde a tenté de convertir ces sauvages, mais il s'est heurté aux sorciers qui s'occupent des cérémonies religieuses : naissance, mariage, rites initiatiques, rites funéraires et fêtes. Le moine a dû admettre leur puissance et leur sagesse en démonologie et médecine.

La langue djazar, le talmo, ne ressemble à aucune autre. Il semblerait qu'elle se compose de différents dialectes selon les régions. De toute façon, les esclaves ont interdiction de la parler, hormis pour chanter. Leurs chants, rythmés par les pulsations du cœur, sont très beaux, surtout lorsqu'un joueur de luth cassar les accompagne.

Djenah

La tradition djazar possède un mythe très fort, tout particulièrement répandu parmi les esclaves. Il évoque un ancien roi, unificateur de toutes les tribus Djazars et père de leur magie, qui doit se réincarner pour les unir à nouveau. Ce roi, nommé Djenah, se fera reconnaître parmi les siens, les regroupera et les libérera. Il les emmènera ensuite au combat, soutenu par les puissances des Cieux – dans lesquelles on peut reconnaître Arlam – pour détruire leurs oppresseurs et devenir ainsi le peuple élu, dirigeant l'humanité tout entière.

Le pouvoir tente bien sûr de faire taire ces rumeurs, mais on connaît la force de ce genre de mythe au sein d'une population brimée. Les Djazars croient dur comme fer à la réincarnation future de Djenah, qu'ils élèvent au rang de demi-dieu. Ils tentent de faire passer le message auprès des gens qu'ils apprécient afin que ceux-ci ne soient pas détruits par la puissance de leur roi réincarné.

Dans le jeu...

Le joueur d'un Djazar doit déterminer de quelle façon son personnage est arrivé dans les Cités et quel est son statut. Il y a peu de chances pour qu'il soit encore esclave, mais il faut alors choisir entre évasion et clandestinité ou affranchissement. Un ancien esclave connaîtra probablement le mélorien, du moins le langage populaire.

LES KESHITES

Les Keshites, probablement le moins connu et le plus mystérieux (mythique ?) de tous les peuples humains, vivent très loin à l'est, bien au-delà de l'immense Empire Soloman. On en sait encore moins sur eux que sur les Stövengers ou les Djazars. Excessivement peu nombreux dans les Cités, les Keshites semblent entretenir les secrets qui les entoure.

Seule trace visible de leur présence dans la Principauté, l'ambassade de Djeddir a été fondée en 2665 suite au paiement d'une somme astronomique. Beaucoup de voleurs cherchent à pénétrer dans ce lieu tout aussi énigmatique que le pays de Kesh lui-même. On retrouve régulièrement les corps des intrus dans les canaux de la ville.

Le grand voyage d'Iverhar

Iverhar, jeune noble umélorien, vécut il y a plusieurs siècles dans le Duché libre de Romangie. Malgré la désapprobation familiale, il partit avec ses deux fidèles serviteurs pour un grand voyage vers l'est. Il disparut pendant quinze longues années. Ses parents et sa sœur décédèrent durant son absence, emportés par le désespoir.

Le jour de la fête du Duché, on vit arriver une étrange troupe, menée par un homme portant une armure étincelante de type inconnu dont le heaume représentait un visage grimaçant. L'inquiétude, qui avait déjà gagné la foule, augmenta encore lorsque l'un des cavaliers défit le foulard qui lui cachait le visage pour révéler une peau jaunâtre et des yeux étrangement étirés. Le chef de la troupe descendit de son cheval, s'approcha de la noblesse attablée devant le château et les salua en un mélorien parfait tout en enlevant son heaume. Personne n'oubliera les paroles d'Iverhar revenu chez lui : « Le Livre des Âges livre aujourd'hui devant vos seigneuries la preuve de son éternelle source de sagesse. Le septième peuple, les enfants perdus des textes sacrés, est aujourd'hui retrouvé et s'unit à ses frères par la présence de cet ambassadeur des lointaines terres keshites ».

Apparence

Plus petits que la moyenne, les Keshites ne présentent pas une constitution robuste. Leur peau est étrange, tirant sur le jaune cuivré. Ils ont les yeux bridés, généralement noirs, le nez plat, les cheveux lisses et noirs.

Ceux que l'on a pu voir portent de riches vêtements de soie aux couleurs vives, mais comme il ne s'agit que d'ambassadeurs et de richissimes marchands, rien ne permet de déterminer leur tenue habituelle. Leurs armures, semblables à celle portée par Iverhar à son retour, sont étranges et ils utilisent pour combattre des sabres droits, inconnus jusqu'alors.

Mode de vie

Comme dit plus haut, les Keshites, particulièrement peu nombreux dans les Cités, aiment entretenir le mystère autour de leur pays. On ne sait donc pas grand-chose d'eux. Les rares Keshites visibles sont des gens très calmes, polis et sages ne trahissant aucune émotion, bougeant peu et parlant encore moins. La plupart des rumeurs qui courent quant à leur royaume ne sont que des suppositions, parfois tirées des récits d'Iverhar. On évoque un immense empire de Kesh, au moins aussi puissant que l'Empire Soloman ou le Royaume Umélorien de la grande époque. On parle de tribus de terribles guerriers nomades, voyageant aux abords de cet empire, de nobles guerriers dirigeant les régions, de plantes et d'animaux inconnus, mais aussi de richesses incommensurables, de magie étrange, de créatures terribles et dangereuses, de villes aux rues pavées d'or, de pierres précieuses énormes ou encore de palais majestueux montant jusqu'aux cieux. Le mythe et la réalité se mêlent et il n'est guère aisé de les démêler.

On estime le nombre des Keshites vivant dans les Cités à une cinquantaine que l'on peut diviser en deux catégories. Il y a tout d'abord des ambassadeurs, vivant soit dans l'ambassade keshite de Djeddir et soit au palais du Prince à Samarande ; leur rôle consiste à établir des liens entre les deux cultures. On sait qu'ils peuvent communiquer directement avec leurs dirigeants en pays de Kesh, sans connaître la magie utilisée à cet effet. L'autre catégorie se compose de quelques richissimes marchands, travaillant dans l'importation de produits exotiques vendus à prix d'or à des familles nobles ou bourgeoises. Ces produits transitent principalement par les voies de terre à travers l'Empire Soloman. Mais, depuis quelque temps, des Keshites munis d'autorisations exceptionnelles débarquent de nefs elfiques dans les Cités.

Les Keshites seraient les descendants du septième Père du Livre des Âges, Kesh, dont on avait perdu la trace. Mais eux-mêmes ne reconnaissent pas du tout Arlam et le Livre des Âges et disposent de leur propre religion. Il s'agit là d'un détail que le prosélytisme

CHAPITRE II

forcené des Uméloriens devrait résoudre, du moins s'ils arrivent à se rendre au pays de Kesh. Les Keshites parlent une langue totalement incompréhensible qui ne ressemble à rien de connu et que l'on appelle, par défaut, le keshite. Il semble, à l'heure actuelle, que le seul habitant de la Principauté ayant eu l'honneur de recevoir des leçons de cette langue soit Iverhar. Leur langue étant tellement particulière et différente, les Keshites éprouvent des difficultés à en étudier d'autres – ce qui les freine dans leur implantation commerciale.

Dans le jeu...

Il devrait être impossible de jouer un Keshite, à moins d'une autorisation expresse du Maître de Jeu. Ils sont si peu nombreux et si mystérieux qu'il semble difficile de les intégrer à un groupe de joueurs.

Les Métis

À l'évidence, les différents peuples habitant la Principauté se sont rencontrés et souvent connus de manière intime. Le nombre de métis n'a donc cessé d'augmenter. Mal considérés par les dirigeants, ils évoluent principalement dans les basses classes sociales. Souvent, aucun peuple ne soutient vraiment ces parias.

Par définition, il n'existe pas de morphologie ou psychologie type de métis. Ils représentent sans doute l'avenir des Cités, car la vie en communauté entraîne le métissage. Tout le monde n'apprécie pas cet état de fait – et surtout pas le pouvoir umélorien – mais il faut bien faire avec.

Les elfes

Les elfes

Très peu nombreux – moins de 1 % des habitants des Cités – les elfes constituent l'une des espèces les plus étranges et les plus mystérieuses au monde. Arrivés par la Mer Extérieure lors du Grand Exode, ils ont sauvé l'humanité des Ténèbres. Leur magie et leurs connaissances dépassent tout ce que connaissent les hommes. Qu'il s'agisse de religion, d'histoire ou de mode de vie, les humains ne savent rien des elfes avant le Grand Exode. Ils n'apparaissent nulle part dans le Livre des Âges. Les elfes eux-mêmes ne suivent aucun précepte de l'Arlamisme et se gaussent parfois discrètement de cette religion.

On prétend qu'ils viendraient d'un lointain continent inconnu et qu'ils auraient emmené les nains avec eux pour traverser les mers. Certaines rumeurs disent même qu'ils seraient originaires d'une autre dimension que la nôtre, au même titre que les démons. De plus, les elfes ne font rien pour arranger les choses ; ils ne répondent à aucune question sur ce sujet, entretenant avec une certaine malice le mystère de leur origine. Il semblerait même que seuls certains vieux sages parmi eux connaissent la vérité.

Arrivés sur leurs immenses nefs, il y a près de sept siècles, les elfes sont les meilleurs marins que l'on connaisse. Dans leur langue, ils se nomment d'ailleurs les Sylvelann – Sylvela au singulier – ce qui signifie « Enfants de la mer et du vent ». Ils vivent peu sur la terre ferme et ne s'éloignent jamais beaucoup des mers. Une blague de marin dit d'ailleurs : « Où se trouve le port ? – Suis les elfes. » On raconte même que si un elfe reste trop loin de la mer, il sombre dans une dépression pouvant entraîner sa mort.

Apparence

Les elfes ressemblent sur bien des points aux humains. Ils sont simplement plus grands, plus minces et ont les traits plus fins. Leur peau a une teinte très pâle, presque maladive selon certains. Leurs yeux sont clairs, bleus, gris ou verts, et leurs cheveux aussi, tirant plutôt vers le blond. Leurs oreilles paraissent plus élancées que celles des humains – les mauvaises langues les appellent « oreilles pointues », bien que ce ne soit

pas vraiment le cas. Ils font preuve de plus de grâce, d'agilité et d'élégance que même les humains les plus sveltes. En résumé, ils ressemblent à des humains plus parfaits.

Les vêtements des elfes arborent en général des couleurs vives, mais sans mauvais goût ni tape-à-l'œil. Leur coupe élégante, ornée de motifs étranges, aériens et particulièrement complexes, trouve toujours le juste milieu entre beauté et confort. Les femmes s'orientent plutôt vers les tons pastel.

Mode de vie

Les elfes vivent tout au long de l'année sur leurs gigantesques nefs qui sillonnent les mers du Monde Connu et Inconnu. Peu d'humains connaissent la vie sur ces nefs car, à l'exception de quelques ambassadeurs keshites, personne n'a reçu l'autorisation d'y monter. Ces nefs construites dans un bois inconnu, probablement enchanté, résistent à la plupart des agressions et leurs voiles se gonflent dès la moindre brise.

Les elfes peuvent vivre plus longtemps que les humains, environ un siècle. Quand ils se sentent près de mourir de vieillesse, ils se réfugient au plus profond d'une nef. Ils ont une étrange aversion pour l'or, dont l'origine est inconnue. Ils ne touchent jamais ce métal, lui préférant l'argent, ce qui peut amener de nombreux problèmes lors de transactions diverses.

Les elfes semblent se détacher de toutes choses, ce que beaucoup de gens prennent pour de la naïveté voire de l'irresponsabilité. En fait, il relativisent tout matérialisme, leur culture s'orientant vers l'aspect spirituel des choses. Beaucoup d'humains les trouvent bêtes, à cause de leur détachement et de leur manque de pragmatisme ; d'ailleurs, en affaires, les elfes se font régulièrement rouler, par manque d'intérêt pour les idées humaines. Les elfes, avant tout des intellectuels, font souvent preuve d'incompétence dans les domaines pratiques – à l'exception, bien entendu, de la navigation. Peu d'elfes vivent sur la terre ferme. Toutefois, chaque grand port possède son comptoir elfique. Tout le monde sait que ces comptoirs représentent le meilleur endroit où dénicher du matériel exotique provenant de tout le Monde Connu, malgré des prix souvent rédhibitoires pour les petites bourses. Depuis la mainmise umélorienne sur toutes les corporations, les pontes du marché noir font de juteuses affaires avec les comptoirs elfiques. Les chefs des différentes nefs choisissent les elfes qui tiennent ces comptoirs. Ils y restent un ou deux ans, n'attendant qu'une chose : la possibilité de repartir sur les flots. Il est très rare qu'un elfe s'installe à terre après sa période d'affectation dans un comptoir.

Peu avant l'initiation qui les fait passer à l'âge adulte, les elfes peuvent choisir de quitter leur nef pour vivre sur la terre ferme. Ceux qui partent à ce moment-là se

regroupent dans les Cités en communautés libres, dont le mode de vie « s'humanise », jusqu'à perdre le contact avec les nefs.

Par contre, un elfe quittant sa nef sans autorisation après son initiation sera très mal vu, voire pourchassé car il connaît les secrets qui régissent les nefs. Les elfes de la communauté libre se retrouvent principalement parmi les bourgeois – un peu moins depuis l'apparition des lois racistes limitant leur accès au commerce, les intellectuels ou les érudits. Ils entretiennent des liens étroits avec les milieux scientifiques.

Chez les elfes, l'égalité des sexes est officiellement la norme, même si les postes importants échoient à des mains masculines. Ils sont monogames. On n'aperçoit normalement des enfants elfes que derrière les bastingages des nefs, à moins qu'ils ne soient nés de parents issus de la communauté libre. Les elfes se moquent parfois de l'Arlamisme parce que leur propre religion s'en éloigne passablement. Ils vouent un culte aux forces élémentaires de la terre, de l'air, du feu et de l'eau. Il semblerait que le domaine religieux soit le seul de leur société où les femmes occupent les positions importantes. On prétend que des prêtresses pratiqueraient des rituels divers sur les nefs. Les elfes parlent et écrivent le sylvo, une langue étrange et complexe, aux sonorités chantantes que bien peu d'humains ont eu la chance de pouvoir apprendre.

Dans le jeu...

Un personnage elfe fait probablement partie de la communauté libre qui vit sur la terre ferme. Un elfe membre de la communauté maritime a pour charge de s'occuper d'un comptoir commercial pendant un ou deux ans avant de remonter à bord d'une nef. Cette espèce implique une interprétation particulière, axée sur la spiritualité et une sorte de détachement des choses matérielles (représenté, par exemple, par l'aversion à l'or).

Les nains

Les nains

À peine plus nombreux que les elfes, les nains s'y opposent sur de nombreux plans. Les nains sont pourtant arrivés dans le Monde Connu en même temps, emmenés par les elfes sur leurs nefs et débarqués plus ou moins de force à la fin des Ténèbres. Là où les elfes se montrent intellectuels et libres penseurs, les nains s'avèrent manuels et serviles ; là où les premiers cultivent grâce et sveltesse, les seconds sont trapus et dotés d'un physique peu avantageux. Et la liste continue. Beaucoup se demandent comment deux peuples aussi différents ont pu vivre ensemble si longtemps sur les nefs.

En tout cas, ils partagent un point commun : l'histoire et l'origine des nains semblent tout aussi mystérieuses que celles des elfes. On suppose qu'ils vivaient sur le même continent mythique, loin au-delà de la Mer Extérieure. Vu la nature soumise et servile des nains (mieux vaut pourtant ne pas l'évoquer en leur présence), que les choses de l'esprit intéressent peu, certains pensent qu'ils auraient perdu le secret de leur passé et que seuls les elfes pourraient aider à résoudre ce mystère. Ces derniers restent bien entendu silencieux à ce sujet.

Quelques rumeurs prétendent même que les Enfants de la Mer auraient créé les nains. De ce que l'on en sait, les nains sont donc arrivés sur les nefs des elfes lors du Grand Exode ; nefs sur lesquelles ils servaient de manutentionnaires, ingénieurs, mécaniciens, artisans, réparateurs ou autre, un peu à la manière d'esclaves pour les elfes. À cette époque, les Ténèbres menaçaient le Monde Connu et les elfes sont partis au combat. Une partie des nains a émis le souhait de mettre pied à terre pour participer aussi au sauvetage du monde. Nul ne sait pour quelle raison mystérieuse certains nains ont choisi de quitter la masse besogneuse restée sur les nefs. Mais on leur doit la victoire sur les Ténèbres lors de la fameuse Bataille des Arkavians, où les combattants nains conduits par Tilan Arkaviar remportèrent une victoire décisive, au prix de leur vie. Après ce coup d'éclat, les elfes ont débarqué tous les nains, plus ou moins de force.

La suite de l'histoire, fortement ancrée dans toutes les mémoires, correspond à la fondation de Kalaar et à son abandon, après la découverte des hélodermes dans les profondeurs des Monts Ocres. Cet événement a provoqué le rejet des nains, responsables aux yeux

Aristide Beauregard

L'histoire naine est jalonnée d'événements marquants dus à des Déviants. Tilan Arkaviar et ses Arkavians devaient en faire partie, tout comme ceux qui ont réclamé une terre pour y bâtir la cité de Kalaar. Aujourd'hui encore, l'un des nains les plus marquants semble faire partie de ces cas à part.

Homme de l'ombre comme tout nain, Aristide Beauregard a longtemps été le bras droit d'Isidore Marblade. Là où ce dernier concevait des idées novatrices et dessinait des plans minutieux, Aristide construisait les prototypes et appliquait les théories de son maître génial. On lui doit d'ailleurs la réalisation du premier isidore. Il semblerait qu'Aristide se soit un jour révolté contre l'importance grandissante de son maître. Les assistants de l'atelier parlent de discussions houleuses et de colères terribles.

Aristide a quitté son maître trois mois avant que celui-ci ne meure dans l'explosion du quartier de Blanche-Lumière. De nombreuses rumeurs courent sur l'implication d'Aristide dans cet incident. Depuis, certains évoquent son engagement dans la pègre : il userait de toute sa science pour mettre sur pied de très gros coups.

des humains de cette terrible menace. Mais vu leurs compétences d'artisans, cet ostracisme n'a pas duré et les nains font maintenant partie intégrante du paysage urbain de la Principauté. Ces paisibles artisans vivent éloignés des magouilles politiques, bourgeoises, religieuses ou criminelles.

Lors des réformes, leur organisation professionnelle a servi de modèle à la Chambre des Corporations. Celle-ci a instauré le compagnonnage chez les artisans des autres espèces et intégré sans leur demander leur avis, les corporations naines. Depuis lors, on note une recrudescence des activités politiques naines, qui n'ont visiblement pas du tout apprécié cette intrusion dans leurs corps de métiers. Les nains subissent eux aussi les lois et les mouvements racistes ; les sphères dirigeantes les rejettent peu à peu du système qu'ils ont inspiré. Mais personne n'ose croire à une révolte naine.

Apparence

Proches des humains sur bien des points, les nains sont bien plus petits et trapus. Ils mesurent environ 1m30 pour 60 bons kilos à l'âge adulte, ce qui leur donne une apparence lourde et un peu pataude. Leurs larges épaules, leur cou quasi-absent et leur forte stature signalent une force et une résistance exceptionnelles. Ils tirent sans conteste leur plus grande fierté de leur barbe, expression la plus visible de leur système pileux extrêmement développé. Ils la peignent, la tressent, la parfument et la décorent parfois. Les femmes, un peu plus petites, ont une morphologie beaucoup plus fine et svelte que les hommes, et ne possèdent heureusement pas le système pileux si envahissant de leurs congénères masculins.

Comme les nains n'ont que leur travail en tête, ils ne s'encombrent guère de valeurs

esthétiques. Cela se voit dans leur habillement, purement pratique et pensé en fonction du corps de métiers. Malgré leur propreté légendaire, ils se préoccupent peu de leur apparence (à part la barbe) et privilégient le côté fonctionnel de toutes choses.

Mode de vie

Les nains peuvent vivre aussi longtemps que les elfes, soit environ un siècle. Ils ont ainsi une vision de la vie plus orientée sur le long terme que les humains ; par conséquent, ils respectent beaucoup les anciens pour leur accumulation de connaissances et de réalisations techniques. Les nains sont des êtres tranquilles, obtus, renfermés, travailleurs, routiniers, casaniers, bref plutôt ennuyeux. Leur travail constitue pour eux un véritable sacerdoce. Le but de leur vie consiste à l'accomplir au mieux et dans les meilleures conditions possibles. La tranquillité et le calme régnants dans les ateliers nains font souvent penser à une église, le travail du nain étant souvent vu comme sa seule religion. Pourtant, malgré leur qualité de meilleurs artisans du Monde Connu, ils font de bien piètres marchands et se font régulièrement escroquer. À l'image de leur qualité, les prix des produits qu'ils fabriquent sont très élevés.

Il existe pourtant des nains, généralement appelés Déviants, impulsifs, instables, aventureux, avides de liberté, rebelles, agités... des cas rares, mais remarquables. Un nain tout à fait normal peut, du jour au lendemain, devenir un Déviant, sans explication valable. Ces nains représentent l'extrême opposé de leurs congénères : bons vivants et exubérants au possible. Rejetés par la communauté naine d'origine, la société humaine n'apprécie guère les Déviants, qui se retrouvent rapidement à travailler pour la pègre. Dans ce domaine également, ils sont des artisans hors pair, compensant leur physique peu adapté aux prouesses de monte-en-l'air par une compétence innée pour déjouer mécanismes et pièges.

Femmes et hommes se trouvent sur un pied d'égalité, à condition de travailler convenablement, mais les nains ne prennent que rarement le temps d'avoir une vie sociale. Amis et famille correspondent à des concepts de peu d'importance. Les premiers sont des collègues de travail et la seconde ne sert qu'à assurer la pérennité de l'ouvrage et de la tradition. Les enfants représentent une perte de temps et un encombrement pour le travail. Pour résoudre ce problème, certaines naines pratiquent le métier de « mère », éduquant les rejetons de la communauté. La communauté détermine dès leur plus jeune âge l'orientation future des enfants. À huit ans, ils quittent leur « mère » pour entrer dans un système de compagnonnage très strict. Les liens les plus importants chez les nains ne découlent donc pas du sang, mais de l'appartenance à un corps de métiers.

Les nains n'ont pas de temps à perdre en futilités. Dès lors, toute notion de religion leur semble logiquement inutile. Le Livre des Âges n'ayant rien d'un mode d'emploi, il ne doit pas exister beaucoup de nains qui l'ont lu jusqu'au bout.

Les nains possèdent leur propre langage, le gaelin, qui ne possède pas de forme écrite. Il en existe plusieurs variantes, déterminées non par la géographie, mais par le corps de métiers. Il s'agit donc d'un langage technique, difficile à appréhender pour les autres espèces et très pratique pour garder le secret de leur savoir-faire. Dans la vie courante, ils parlent et écrivent le mélorien.

Dans le jeu...

Un personnage nain devrait être un Déviant ; dans le cas contraire, l'intégration d'un personnage nain au sein du groupe se révèlera assez complexe

Les félis

Les félis

Espèce étrange au passé inconnu, les félis côtoient l'humanité depuis des millénaires partout où celle-ci établit des communautés sédentaires. Ils font partie du paysage urbain depuis toujours, au même titre que les rues ou les maisons. Leur origine n'apparaissant nulle part, des érudits en ont déduit qu'ils font partie des espèces impies, premières créations de la Pensée. Comme Arlam a créé l'homme pour être le Gardien des autres créations, les plus intégristes des Arlamistes considèrent donc les félis comme une race

inférieure, ce que ces derniers supportent mal. Mais en règle générale, l'humanité accepte et intègre plutôt bien les félis.

Bien que toujours liés à la société humaine, les félis aiment leur indépendance, agissant comme bon leur semble sans trop s'investir dans les affaires politiques, religieuses, magiques ou autres. Il faut dire que, dans les Cités, les dernières lois racistes ne les aident pas à s'y intéresser. Les félis vivent en accord avec le mode de vie général de la société dans laquelle ils se trouvent, tout en prenant garde à ne pas trop se mouiller les pattes. On les retrouve dans toutes les zones urbaines du Monde connu, mais personne n'a entendu parler d'eux au-delà. Dans les Cités, ils comptent pour environ 5 % de la population recensée.

Apparence

Les félis sont des chats anthropomorphes, dotés donc d'une tête, deux bras et deux jambes, pour une taille moyenne de 1m70. Cependant, leur attitude, leur musculature, leur posture sont toutes beaucoup plus « félines » qu'humaines. Leurs mains et pieds arborent de petites griffes rétractiles, pas très utiles en combat, mais particulièrement bien adaptées pour l'escalade. Leur dentition s'avère typique de celles des carnivores, avec des canines légèrement proéminentes. Leurs yeux verts ou jaunes, en amande, leur permettent de bien voir dans des conditions d'obscurité presque totale. Ils ont de petites oreilles pointues, de fines moustaches et le corps recouvert d'un fin pelage. À une époque, la mode était de couper la queue du jeune félis peu de temps après sa naissance, mais depuis peu, de plus en plus de félis arborent fièrement cette particularité qui les éloigne encore un peu plus des humains. Leur souplesse et leur agilité phénoménales accentuent encore leur côté félin. Quand on les observe en train de se déplacer, on voit des chats à forme humaine. Ils font donc d'excellents grimpeurs, de très bons athlètes, mais de bien piètres nageurs. Dans nos contrées, on ne rencontre presque que des félis « de gouttière ». Par contre, il existe d'autres types de félis plus rares, comme, par exemple, des félis « siamois » dans les énigmatiques contrées keshites ou « angoras » et « persans » dans les terres solomanes. Au niveau de l'habillement, les félis s'adaptent également à leur environnement, mais ne portent ni chaussures, ni gants.

Mode de vie

Le mode de vie félis a beaucoup de points communs avec celui de leurs cousins chats, à commencer par leur indépendance. Un félis membre d'une quelconque organisation garde toujours ses idées propres et agit régulièrement de lui-même. Les félis retirent une certaine fierté de cette indépendance. Matérialistes, ils estiment que la fin – ou la faim – justifie les moyens, ce qui peut les faire paraître sans cœur ou cruels. Bien intégrés dans la population, les félis s'adaptent aux habitudes de leur entourage, pour la nourriture ou les habits par exemple. Les félis « pure race » forment une espèce de noblesse. Nulle question de vassalité dans les relations qu'ils entretiennent, mais plutôt de respect. Les félis privilégient le confort et l'hygiène. Leurs repaires sont propres, chauds et douillets. En effet, un

félis dort en moyenne douze heures par jour – réparties en petites siestes régulières – et il préfère le faire dans de bonnes conditions. Ils prennent garde à toujours être bien présentables, n'oublient jamais de se nettoyer, prennent soin de leur pelage et de leur tenue. Enfin, les félis évitent l'eau dans la majorité des cas.

Les félis possèdent certaines affinités avec leurs cousins à quatre pattes. En effet, un chat ne les attaquera jamais, ni ne se conduira mal avec un félis. Mais malheureusement, l'effet contraire se produit sur les canidés. Ceux-ci détestent les félis, ils les sentent de loin et les attaquent immédiatement.

Une haine viscérale étreint les félis à l'encontre des gouris, sans qu'on sache de quand date cette aversion. Les félis ont fait de la chasse aux gouris un sport national. L'histoire a pourtant prouvé que les deux espèces pouvaient collaborer, comme lors de la Guerre de Libération, mais cela reste exceptionnel.

On ne connaît pas de langage propre aux félis, car ils utilisent celui de la région où ils vivent. Ainsi, dans les Cités, ils parlent le mélorien.

Dans le jeu

Un joueur incarnant un félis doit penser à leur indépendance et leur faible réceptivité à toute forme d'autorité. Les félis « pure race » sont extrêmement rares et remarquables, donc peu pratiques pour incarner un voleur.

LES GOURIS

Les gouris

Autre espèce à l'origine inconnue et généralement classée parmi les créations impies de la Pensée, les gouris sont aux rongeurs ce que les félis sont aux chats. Ils paraissent à peu près aussi nombreux que les félis, mais l'estimation s'avère bien plus difficile, étant donné leur mode de vie souterrain et caché. Certaines rumeurs paranoïaques prétendent même que leur population cachée dans les profondeurs dépasse celle des humains en surface et qu'ils vont bientôt en profiter pour envahir les Cités. D'autres bruits courent à leur sujet, certains font d'eux les premiers gardiens des Jardins d'Arlam – ce dernier les en aurait chassés pour laisser la place aux humains, ou disent qu'ils étaient, à une époque lointaine, l'espèce la plus évoluée et la plus répandue à la surface du monde.

Malheureusement pour eux, les gouris sont très mal acceptés. En plus de cet aspect de « race impie et inférieure », ils subissent un préjugé particulièrement négatif, proche de celui qui touche les rongeurs. Au mieux, on les ignore simplement ; au pire, on les considère comme une engeance sale, dégoûtante et vicieuse – ce qui n'est pas toujours faux. Nul ne les accepte jamais dans les hautes classes de la société. Partout, on les craint et on les accuse de toutes sortes de tares : maladies, vols, destructions de bâtiments (à cause des galeries qu'ils creusent sous les villes) ou de cultures. Pour les humains, ils restent des animaux, intelligents certes, mais des animaux quand même ; en règle générale, tous leur préfèrent les félis.

Les gouris vivent donc depuis toujours avec les humains, plus précisément « sous » eux, dans des villes souterraines creusées de main de maître. Ils mènent une vie en parallèle, sans se mêler à la société humaine mais tissant des liens avec elle. Plusieurs d'entre eux, parmi les plus sociables, ont bien fait quelques tentatives pour se mêler à la société des humains, mais sans réel succès. La plus remarquable de ces tentatives a eu lieu pendant la Guerre de Libération lorsqu'un groupe de gouris, exceptionnellement associé à quelques félis, ont attaqué un navire soloman. À cette époque, beaucoup de gens ont décidé de défendre la cause des gouris, auxquels le pouvoir a promis reconnaissance et récompenses après la guerre. Cependant, rien n'est encore venu et au vu des lois qui se mettent en place contre les espèces non humaines, ce n'est pas près d'arriver.

La communauté gouri ronge toujours son frein en attendant son heure. Ils ont uniquement obtenu le droit d'être reconnus citoyens de la Principauté, ce qui est déjà un net progrès. Les citoyens n'ont donc plus le droit de les tuer ou de les voler, et ils peuvent porter plainte. Par contre, les gouris doivent également s'acquitter des taxes, pour le plus grand malheur des collecteurs d'impôts. Les sergents-recruteurs ont enrôlé un certain nombre de gouris dans l'armée, plus parti-

culièrement dans les troupes de sapeurs. Cela dit, si les gouris sortent un peu plus de leurs trous pour vaquer à leurs occupations dans les rues, la population a encore du mal à les accepter et la milice met peu d'entrain à les aider.

Apparence

Les gouris sont donc des rongeurs anthropomorphes. Leur apparence varie beaucoup, car il existe de nombreuses espèces de gouris : gouris-castors, chinchillas, rats, souris, hamsters, ragondins, etc.

Leur taille moyenne se situe aux alentours des 1m40, mais peut varier de manière assez importante. Tous arborent un faciès de rongeur avec museau fendu, moustaches, longues incisives, grandes oreilles et une peau recouverte de pelage. Les gouris ont en général une corpulence un peu au-dessus de la moyenne humaine, avec des membres courts et musculeux. On ne constate pas de flagrante différence entre les sexes.

Malgré ce que beaucoup de gens pensent, les gouris sont propres et prennent grand soin de leur pelage. Protégés par leur fourrure des égratignures et de la saleté des souterrains, ils ne véhiculent pas toutes les maladies qui circulent, contrairement à la croyance populaire, bien qu'ils résistent bien à nombre d'entre elles.

Ils s'habillent sobrement, sans bijoux ostentatoires ni couleurs criardes, préférant des pagnes ou des tuniques sans manches à des vêtements plus compliqués.

Mode de vie

Les humains connaissent peu de choses sur la vie dans la société souterraine gouri, mais de nombreuses hypothèses circulent à ce propos. Ils possèdent une hiérarchie très stricte et des protocoles compliqués entre les sous-espèces, avec, par exemple, les gouris-ragondins en bas de l'échelle sociale. Ces liens s'avè-rent incompréhensibles pour les profanes, mais les gouris n'en restent pas moins sociables, du moins entre eux. La seule chose dont on soit sûr, c'est qu'ils vivent en nids.

Sous ce terme se cache non seulement un semblant de communauté, souvent un regroupement familial, mais aussi un réseau de galeries, territoire naturel d'un clan. Comme leurs cousins rongeurs, les gouris essentiellement nocturnes disposent d'une vision restreinte en pleine lumière, qu'ils trouvent agressive.

On sait que mâles et femelles ont les mêmes droits. Les enfants sont nombreux à la naissance – trois à sept par nichée – mais les nids souffrent d'une mortalité infantile très élevée. Les gouris atteignent la maturité vers 12 ans et parviennent difficilement aux 60 ans. Les vieux gouris sont rares, car leur peuple mène souvent une existence brève et violente.

Les gouris possèdent une langue qui leur est propre, imprononçable et incompréhensible pour les autres espèces. Il faut dire qu'elle comprend, entre autres frémissements de moustaches et grognements, des couinements, des mouvements de museau et des émissions inconscientes d'odeurs ou de phéromones. Ce langage n'a évidemment pas de version écrite.

Dans le jeu

Le joueur doit tout d'abord choisir, en accord avec le Maître de Jeu, son type de gouri. Certains gouris sont mieux adaptés au jeu et plus courants – le gouri-rat ou le gouri-hamster, par exemple. Il convient aussi de déterminer la raison pour laquelle le personnage vit à la surface avec un groupe de voleurs, plutôt que dans son nid.

LES SANG-MÊLÉ

Les sang-mêlé

Les sang-mêlé proviennent de croisements entre espèces. Une humaine peut en effet accoucher d'un enfant de père elfe ou félis. Il semblerait que les rares sang-mêlé nains ou gouris qui ont vu le jour n'aient pas survécu plus de quelques heures.

Un sang-mêlé se voit en général rejeté par les deux espèces dont il est issu, considéré comme un bâtard et déprécié. De leurs nombres très réduits, aucun n'a jamais atteint les hautes classes de la société.

Apparence

Chez les sang-mêlé, on note une nette prédominance des traits humains, avec une touche de félis ou d'elfe. L'espérance de vie et la taille correspondent à celles de leur parent humain.

Un sang-mêlé elfe est mince, avec des oreilles légèrement allongées, une peau très pâle et un fin duvet en guise de barbe. À partir de la deuxième génération, il perd peu à peu ses caractéristiques mentales (fascination pour le grand large et aversion pour l'or), puis physiques. Après cinq ou six générations, il n'y aura plus de trace d'ascendance elfe.

Un sang-mêlé de père félis a des yeux de chat, des canines plus petites et plus pointues que la normale, parfois des griffes aux mains et aux pieds et souvent un fin duvet inesthétique sur tout le corps. Il ne souffre pas du vertige mais déteste l'eau. Là aussi, après plusieurs générations, les particularités mentales disparaissent, suivies des physiques.

Mode de vie

Les sang-mêlé essaient en général de s'adapter à la société dans laquelle ils se trouvent, mais en sont souvent exclus et finissent donc par tomber dans l'illégalité. Ils n'ont pas de spécificité ni de langage particulier.

Dans le jeu...

Les sang-mêlé sont rares et, dans la rue, un humain avec des yeux de chat ne passe pas inaperçu. De fait, la plupart des gens les rejettent et les considèrent comme des « bâtards ».

Le peuple hélodermе

On ne sait pas grand-chose des hélodermes. Ces créatures reptiliennes descendent, dit-on, d'un Dragon. Leur apparence varie beaucoup, mais la plupart d'entre eux sont anthropomorphes et de taille plus ou moins humaine. Il semblerait que la lumière du jour les dérange au plus haut point, car on ne les trouve que sous terre ou, exceptionnellement, à l'air libre pendant la nuit.

Une espèce de lien mental semble les unir, entre eux et avec Heloderma Suspectum, leur reine. Ils n'auraient pas besoin de parler et pourraient communiquer par la seule pensée. Les plus intelligents d'entre eux semblent cependant pouvoir communiquer en mélorien, voire en d'autres langues.

D'après les rumeurs, nombre d'entre eux sont de puissants guerriers, suffisamment robustes pour mettre en déroute les patrouilles de l'armée de la Principauté. Les témoignages relatent qu'ils ne ressentent pratiquement pas la douleur. On a pu observer dans leurs rangs des magiciens, des sages ou encore d'énormes monstres, véritables machines de guerre vivantes.

Personne ne connaît les motivations et le but d'Heloderma Suspectum, mais tout le monde redoute que le peuple reptilien cherche à s'étendre et attaque les Cités. Les hélodermes ont très mauvaise réputation car ils s'en sont pris aux nains, alliés des autres peuples. Contrairement à la croyance populaire, les hélodermes ne sont pas particulièrement hostiles, ils ont simplement défendu leur territoire et se sont vengés de l'attaque subie. D'ailleurs, personne n'a eu à se plaindre d'attaques hélodermes depuis, à l'exception des patrouilles qui se sont aventurées sur les terres du peuple reptilien.

CHAPITRE III

C H A P I T

CRÉATION DE PERSONNAGES

Les derniers rayons du soleil, filtrés par les carreaux tachés de fumée d'un bouge innommable, venaient baigner le visage de Paco d'une lueur blafarde. Des années qu'il traînait ses guêtres dans Samarande, le joyau des Sept Cités. Cela faisait maintenant… oui, bien vingt années, vingt longues années que Paco exerçait son « métier » dans les rues samaraniennes, une vie de rapines, de vices et de meurtres, une vie entière passée dans le sang et la violence, dans les intrigues et les traîtrises.

Le vin aigre coulait à flots et les deux hommes qui lui payaient tournée sur tournée depuis le début de la soirée ne semblaient jamais rassasiés des histoires qu'il pouvait leur conter. Il se rappelait avec un sourire la fois où il avait, lui et quelques-uns de ses plus fidèles complices, dérobé l'une des plus précieuses reliques d'Arlam au nez et à la barbe des Gardiens de la Foi, pour la revendre ensuite à prix d'or à un démoniste rendu fou par les entités qu'il pensait contrôler.

Mais la vie de malfrat n'était pas faite que d'exploits tous plus impressionnants les uns que les autres. Combien d'anciens compagnons avait-il vu se balancer au bout d'une corde, face à une foule rendue folle par l'attente du châtiment ? Et quand il était enfant, gosse des rues élevé par la rue, et que ses amis, quand ils avaient le malheur de courir moins vite que le marchand des Quatre Saisons, se retrouvaient au milieu de cette foule, la main sur un billot… Jamais il ne pourrait oublier le regard implorant et le cri déchirant d'un pauvre gamin à qui l'on vient de gâcher la vie.

La vie de voleur n'était vraiment plus ce qu'elle avait été. Et ces deux hommes qui le questionnaient appartenaient à ce nouveau monde ; ils se disaient historiens, scientifiques, quêteurs de vérité, Isidoriens, se réclamaient de cette nouvelle famille qui faisait de plus en plus souvent parler d'elle. Ils maîtrisaient les pouvoirs de la poudre, de cette étrange alchimie qui absorbait la magie comme les vampires absorbent le sang. Des hérétiques, poursuivis par les Meutes d'Acier des Gardiens de la Foi, promis au bûcher si l'Église d'Arlam parvenait à mettre la main sur eux. Leur nom venait de celui du plus grand scientifique qu'on ait vu fouler les pavés de la Principauté, Isidoro Marblade, véritable esprit révolutionnaire qui permit aux Sept Cités de vaincre une nouvelle fois les Solomans venus réclamer ce qu'ils considèrent comme leur héritage : Djeddir, la cité marchande, comptoir commercial des royaumes Khalers et fief des Fils du Sabre.

Combien d'autres souvenirs pouvaient ainsi s'écouler de lui ? Il avait vu sa cité se transformer sous la pression de la guerre civile. Samarande, qui régnait sur tout le Monde Connu, avait bien changé. Elle n'était plus aujourd'hui qu'une région étroitement policée, où le simple fait de ne pas être Umélorien pouvait conduire au pire des destins. Désormais, les peuples étaient brimés et les autres

espèces condamnées à rester dans l'ombre plutôt que de se risquer dans la lumière « salvatrice » d'une Pensée devenue unique... Samarande était maintenant un joyau entaché, fissuré sur l'une de ses facettes. Sur l'autre rive du Sahar s'étalait Bejofa, la Cité des Voleurs, véritable cour des miracles où les plus bas instincts s'ébattaient dans la fange. Bejofa était devenue le refuge des opprimés. Mais, après la disparition des Anciens pendant la guerre civile, les Félins avaient pris le contrôle total de la Cité des Voleurs, imposant leur loi à tous ceux qui vivaient de truanderie. Quiconque tentait de contrevenir se retrouvait promptement disséminé dans toute la ville, ses organes revendus aux nécromants... Une méthode bien plus dissuasive que les années de prisons dispensées par la prévôté samaranienne.

Les seuls à n'avoir été que modérément touchés par les profonds bouleversements de la Principauté étaient sans doute les gouris, repliés dans les égouts, les catacombes et les souterrains qui foisonnent sous Samarande et Bejofa. Depuis leur royaume souterrain inattaquable, ils régissaient les échanges de marchandises et fournissaient en denrées fraîches les marchés noirs, source de vie pour tous les habitants des Sept Cités que les nouvelles lois des Samarides avaient plongés dans l'indigence. Ils se livraient une guerre sans merci avec les Félins à qui ils souhaitaient ravir Bejofa.

Samarande, quant à elle, s'était retrouvée orpheline à la disparition des Anciens, laissant la cité libre d'accès aux autres familles. Les Fils du Sabre, leurs principaux rivaux du temps où Paco n'était encore qu'un enfant, tentaient d'étendre leur hégémonie incontestée de Djeddir à la capitale des Sept Cités. Mais les Isidoriens, employant des trésors d'ingéniosité, étaient en passe de leur voler le magot. Samarande représentait aujourd'hui le terreau parfait où quelques jeunes gens entreprenants pouvaient devenir les nouveaux maîtres de la capitale.

C'est quand il eut prononcé ces dernières paroles que les deux hommes qui l'abreuvaient depuis le début de la soirée lui proposèrent de rejoindre leurs rangs ; les Isidoriens avaient toujours fait bon accueil à ceux qui connaissaient le prix des histoires.

CHAPITRE III

On a coutume de dire que les cimetières sont pleins de gens merveilleux et que les prisons sont remplies d'innocents. Dans *Nightprowler*, tous les truands, les voleurs, les saligauds et les monte-en-l'air que vous allez incarner ne peuvent que sourire à de telles élucubrations : ceux qui se font pincer ou dessouder sont les principaux occupants de ces lieux qui risquent de vous reconduire au chapitre de la création de personnages.

Les pages qui suivent détaillent le processus de création de ces vauriens, héros de *Nightprowler*. Pour façonner votre personnage il vous suffit de suivre pas à pas les étapes ci-dessous. De nombreux encadrés résument les détails techniques mais il est conseillé de vous armer d'une feuille de brouillon et d'un crayon avant de rédiger au propre sur la fiche de personnage fournie dans ce livre (Avis de Recherche, p.335)

Les lettres

Pour conserver une tonalité argotique au jeu, nous avons utilisé aussi souvent que possible un terme désuet ou issu du jargon de la pègre. Ainsi « Se cacher » devient « Planquer », « Interroger » devient « Cuisiner », et on parle bien d'Acrobatisme et non d'acrobatie

Les chiffres

Dans un jeu de rôle, les personnages que les joueurs interprètent sont généralement définis par des caractéristiques (qui représentent leur inné), des compétences (qui représentent ce que les personnages ont appris), des attributs (qui représentent les ressources des personnages) et quelques autres échelles de points utilisées pour les états changeants tels que la fatigue ou la santé. Voici quelques informations sur les règles qui régissent l'attribution des chiffres, la marche à suivre exacte figure dans l'encadré Les étapes de la création de personnages (p.85).

Caractéristiques et attributs

Les caractéristiques et les attributs sont déterminés à la création d'une part par les choix professionnels (choix du Style, p.86, et de la Branche, p.88), et d'autre part par les traits achetés avec les points de mémoire (p.98). Les limites de niveau des caractéristiques à la création sont 6 pour le minimum et 16 pour le maximum, tandis que les attributs iront de 1 à 6 cercles. Le nombre de cercles par défaut dépend du score de sa caractéristique associée, mais peut être augmenté durant la création par la dépense de points de mémoire.

Voici une brève description des caractéristiques et de leurs attributs associés :

Doigté (Doi) et Initiative : Le Doigté dirige la finesse et la rapidité du personnage. Les réserves d'Initiative donnent la possibilité, entre autres, d'anticiper et de réagir rapidement. Le Style associé est Doigts de fée (p.86)

Caractère (Car) et Aplomb : Le Caractère représente la volonté et la personnalité du personnage. Les réserves d'Aplomb donnent la possibilité, de faire face ou de ne pas céder à la panique. Le Style associé est Finaud (p.86)

Robustesse (Rob) et Santé : La Robustesse détermine les capacités physiques générale du personnage, de sa force à ses talents de perception. Les réserves de Santé permettent de tenir face à l'épuisement, de se dépasser physiquement. Le Style associé est Brute (p.87)

Cervelle (Cer) et Lucidité : La Cervelle symbolise la perspicacité, le sens pratique. Les réserves de Lucidité permettent de faire preuve d'attention et de concentration. Le Style associé est Retors (p.87)

Acquisition de compétences

Au départ, un personnage n'a aucune compétence. Le fait d'en acquérir par la création (choix de la profession) ou l'expérience s'appelle ouvrir une compétence, ce qui place cette compétence au niveau 6. Les limites de niveau des compétences ouvertes sont, à la création, de 6 pour le minimum et 16 pour le maximum.

Si vous ouvrez une compétence plusieurs fois, augmentez-la de 2 points à chaque fois (p.114), si une compétence descend en dessous de 6 elle est perdue (cesse d'être ouverte) et les compétences marquées d'un * demandent des spécialisations qui comptent pour des compétences séparées (p.115)

Les compétences qui ne sont pas ouvertes ont un niveau de 0 sauf si elles ont une caractéristique de base ; dans ce cas, elles ont alors un niveau égal au quart arrondi à l'inférieur de cette caractéristique de base (valeur de 0 à 5). Le niveau professionnel d'un personnage nouvellement créé, bas, correspond à celui d'un complet débutant.

Et après la création ?

Plus tard, après quelques aventures, un personnage pourra par l'expérience avoir jusqu'à 10 cercles par attributs. Il n'y a pas de limite pour les compé-

Les Étapes de la Création de Personnages

A) Choix du Style de personnage, p.86
On commence par choisir le Style du personnage. Le Style ouvre une caractéristique au niveau 12, qui sera la caractéristique primaire.

B) Choix de la Branche du personnage et de sa Spécialité criminelle, p.88
Une fois le Style choisi, on détermine la Branche, puis la Spécialité. La Branche ouvre une caractéristique secondaire à 10, et la Spécialité ouvre dix compétences au niveau 6. Les deux caractéristiques restantes reçoivent un niveau de base de 6.

C) Choix de la Mémoire du personnage, p.98
Il faut maintenant choisir l'historique du personnage. Les premiers Traits (race, origine) sont gratuits et obligatoires (p.99). Pour les autres, on a 20 points de mémoire avec lesquels il est possible d'acheter différents Traits (p.108), d'ouvrir de nouvelles compétences, ou d'acheter des niveaux pour d'autres compétences, pour les caractéristiques, ou les attributs (p.114).
L'équipement de départ est constitué par défaut de ce que le personnage peut porter sur lui sans que ça l'encombre et qui est indispensable à son métier. Il est possible de dépenser des points de mémoire en argent pour compléter ce matériel. Attention, à la création, les caractéristiques et compétences ne peuvent pas dépasser la valeur de 16, et les attributs sont limités à 6 cercles chacun.

D) Définition des Attributs secondaires du personnage, p.113
Les Attributs sont des ressources très utiles pour les personnages. A ce stade on détermine la valeur de base des attributs d'après les caractéristiques et les Traits acquis à l'étape précédente.

E) Répartition des points libres, p.114
Si par hasard il reste des points de mémoire à ce stade de la création, il faut les dépenser : les points de mémoire ne servent qu'à créer le personnage et ne sont plus utilisés par la suite.

F) Finitions, p.114
Les compétences associées à une caractéristique ont une valeur par défaut équivalente au quart arrondi à l'inférieur de la caractéristique de base (donc une valeur entre 0 et 4 lors de la création). Les compétences restantes ont une base de 0.
Et si le personnage veut se faire respecter, il lui faudra un nom, si possible pas trop ridicule, et une histoire (basée sur les éléments de mémoire choisis).

tences ni pour les caractéristiques. Voir à ce propos les règles concernant l'expérience et les coûts des différentes améliorations à la toute fin de ce chapitre, dans la partie Expérience et progression (p.114). Attention, les compétences non ouvertes ne peuvent pas augmenter par l'expérience sans être préalablement ouvertes.

Quelques bandes types

Le monde des ombres est certes rempli de criminels endurcis prêts à vendre père et mère pour un vieux sac de quignons de pain, mais il n'en reste pas moins que de nombreuses bandes sont assemblées par affinités personnelles et professionnelles. De plus, les bandes développent dans la majorité des cas un style ou une spécialisation dans un type d'arnaque particulier. Racket, chantage, détroussement, contrebande, vol à la tire, escroquerie, triche, et ainsi de suite... Quelle que soit la composition de la bande formée par les personnages, les joueurs devraient imaginer un moyen d'exploiter au mieux leurs différences. Deux méthodes : composer un groupe en fonction du type d'activité envisagé, ou à l'inverse, laisser les joueurs choisir les métiers qu'ils veulent et leur demander de

réfléchir à un genre d'arnaque faisant un usage des compétences de chacun.

Voici quelques exemples bâtis autour de Spécialités à priori difficiles à mettre en oeuvre :

Arnaque : La prisonnière solomane. *Prostitué, Brute, Faussaire, Manipulateur, Messager.* Longue et difficile, l'arnaque consiste à piéger un gogo et à le faire cracher au bassinet de son plein gré. L'idée est que la soeur ou la mère de quelqu'un de l'équipe est retenue contre son gré par un puissant malandrin soloman, qui demande une rançon ne pouvant être payée sans l'aide de quelqu'un, par exemple notre honnête gogo... C'est une opération de charme et de mensonges, où le/la Prostitué-e jouera un rôle d'approche et de séduction.

Arnaque : Jeu truqué. *Brelandier, Messager, Faussaire, Brute.* Source de richesses si elle est bien menée, la partie de carte truquée peut devenir un terrain glissant si le brelandier est démasqué. Une bonne équipe prévoit toujours un plan de repli rapide, des planques et des « deals » de rechange.

Arnaque : Trafic d'œuvres interdites. *Contrebandier, Corrompu, Spadassin, Faussaire, Exécutant.* La contrebande est une activité lucrative, mais très différente des autres catégories de crime dans la mesure où même d'honnêtes citoyens s'y adonnent. Faire entrer dans la Principauté des textes mis à l'index par l'église ou de l'équipement scientifique, par contre, nécessite une organisation sans faille, et les moyens de défendre ses marchandises.

Arnaque : Fabrication de preuves. *Faussaire, Prostitué, Limier, Monte-en-l'air.* L'équipe se spécialise dans la dissimulation et la falsification de toutes sortes d'informations. Les deux exercices favoris consistent à impliquer des innocents, et inversement à mettre en scène et créer des alibis.

Et ainsi de suite, place à l'imagination !

Styles

La première étape consiste à se représenter quel type de personnage vous aimeriez jouer : une grosse brute, un intellectuel, un débrouillard ou bien quelqu'un dont l'aplomb sera le principal atout. Chacun de ces Styles recouvre différents concepts, différentes attitudes et professions criminelles mais résume globalement le personnage en mettant l'accent sur sa Caractéristique principale. La description de chaque Style donne une présentation de sa Caractéristique associée.

Doigts de fée

Certains individus privilégient la finesse à la force, qu'il s'agisse d'une dextérité naturelle ou née d'un penchant prononcé pour le travail de précision. Un personnage Doigts de fée exprime son adresse aussi bien à travers des tours de passe-passe ou d'acrobatie que dans l'exécution d'un art. Le corps s'apparente à un outil vénérable qu'il faut soigner, exercer et développer. C'est pourquoi on y retrouve aussi bien des courtisanes que des artisans joailliers, des prestidigitateurs ou encore de classiques cambrioleurs. La Caractéristique associée au Style Doigts de fée est le **Doigté.** Le **Doigté** représente la coordination et la rapidité avec laquelle le personnage est capable de mouvoir tout ou partie de son corps, ainsi que la précision qu'il peut atteindre. C'est du **Doigté** que dépendent aussi bien un travail minutieux exécuté du bout des doigts qu'une acrobatie périlleuse effectuée au-dessus du vide.

* (01 à 04) **Manchot** : *chaque objet à saisir est un piège mortel à déclencher.*
* (05 à 08) **Pataud** : *attention la marche !*
* (09 à 12) **Normal** : *capable de jongler avec deux oranges*
* (13 à 16) **Agile** : *comme tout monte-en-l'air qui se respecte.*
* (17 à 20) **Félin** : *souplesse et finesse sont filles de félis.*

Finaud

Certains n'apprécient rien tant que la société dans laquelle ils vivent, percevant les villes comme des labyrinthes dans lesquels la débrouillardise et le relationnel priment sur l'intellect ou la brutalité. Sachant composer avec son entourage, le Finaud compte largement sur la

parole et l'ingéniosité spontanée pour se tirer d'affaire. Il est donc normal qu'on y croise les débrouillards et les composeurs – aussi bien des enquêteurs que des espions, des passeurs que de simples mendiants. La Caractéristique associée au Style Finaud est le Caractère.

Le Caractère détermine à la fois la personnalité et la volonté d'un personnage. C'est du Caractère que dépendent les interactions sociales d'un individu, qu'elles s'expriment au travers de son bagout et de son sens de la répartie, de son charisme, de sa détermination ou de son courage

* (01 à 04) **Transparent** : *personne ne vous remarque ni ne vous respecte.*
* (05 à 08) **Fade** : *l'oubli et la prudence sont sœurs de lâcheté.*
* (09 à 12) **Normal** : *capable du meilleur comme du pire.*
* (13 à 16) **Courageux** : *vous ne perdrez jamais !*
* (17 à 20) **Charismatique** : *un regard hypnotise, une parole rassemble.*

Brute

On aura beau dire : un bras musclé vaut bien des arguments. Voilà du moins ce qu'affirment nombre d'individus dont la force sert à tracer une ligne droite dans la vie, là où d'autres frayent et louvoient. Le personnage Brute n'est pas l'idiot du village. Ses bras sculptés et ses jambes épaisses font de son corps un outil comme tant d'autres qu'il doit au travail commencé très jeune, à l'expérience des bagarres ou plus rarement grâce à une constitution innée très forte. Quoiqu'il en soit, on retrouve issus de ce moule détrousseurs et molosses autant que spadassins ou racketteurs. La Caractéristique associée au Style Brute est la **Robustesse.**

La **Robustesse** figure autant la force physique qu'est capable de développer un personnage que la capacité de son corps à encaisser les agressions et les chocs. De la Robustesse dépendent autant la résistance face aux maladies et la capacité de récupération que le poids qu'un personnage sera capable de porter ou la perception physique de son environnement.

* (01 à 04) **Brindille** : *le vent, cet ennemi mortel…*
* (05 à 08) **Flan** : *la santé d'un hamster, la force d'un écureuil.*
* (09 à 12) **Normal** : *ne s'use que si l'on s'en sert.*
* (13 à 16) **Balèze** : *minimum syndical des molosses.*
* (17 à 20) **Roc** : *si ce n'est par la soie, ce sera par le fer !*

Retors

Quantité d'activités peuvent s'avérer lucratives pour qui sait en profiter. Ainsi, certains individus investissent dans la réflexion et l'analyse afin d'exploiter au mieux les travers de leur civilisation : crédulité, avarice, orgueil et autres défauts courants forment autant d'ancrages par lesquels il devient possible de tirer parti d'autrui. Souffrant fréquemment d'une prétention ostensible, le *Retors* utilise ses capacités de réflexion pour suppléer ses lacunes manuelles ou charismatiques autant que pour nourrir son ambition. Car c'est lui qui saura organiser un réseau, truquer des comptes, pactiser avec des fonctionnaires corrompus ou employer les talents à leur juste valeur. La Caractéristique associée au Style *Retors* est la **Cervelle**.

Technique

En choisissant un Style vous venez de définir la Caractéristique principale de votre personnage. Son score initial est de 12. Reportez-le sur votre feuille de personnage.

La **Cervelle** symbolise tout autant la perspicacité que le sens pratique et l'ensemble des capacités de réflexion d'un personnage. De la **Cervelle** dépendent attention et concentration, aussi bien que la faculté d'anticiper, de déchiffrer et de comprendre les subtilités de chaque situation.

* (01 à 04) **Nigaud** : *clair comme deux et deux font cinq !*
* (05 à 08) **Balourd** : *la vie est une école dont vous êtes le redoublant permanent.*
* (09 à 12) **Normal** : *vessies et lanternes ne sentent pas pareil.*
* (13 à 16) **Rusé** : *vous vendriez des sacs à mains aux hélodermes.*
* (17 à 20) **Diabolique** : *les démons eux-mêmes se méfient de vous.*

CHAPITRE III

BRANCHES

Branches

Prolongement d'un Style, la Branche d'un personnage représente une étape intermédiaire entre ses affinités et sa spécialisation professionnelle. Beaucoup de truands ne poussent d'ailleurs pas jusqu'à l'adoption d'une carrière et oscillent ainsi entre des activités plus variées, plus généralistes de leur Branche. Ce sont habituellement des roublards à la petite semaine, de jeunes saligauds, des intermittents de la truanderie plutôt que de vieux squales ou, plus simplement, les personnages des joueurs.

Les Branches enrichissent le Style d'un personnage en lui proposant le choix entre deux Spécialités criminelles. Chaque Spécialité est associée à une Caractéristique secondaire ainsi qu'à une Trousse de Compétences correspondant à l'activité exercée. Les Spécialités décrivent souvent plusieurs approches qui aideront le joueur à préciser la vision qu'il cherche à obtenir de son personnage et qui le guideront dans la répartition ultérieure de ses points de Compétence.

BRANCHES DES DOIGTS DE FÉE

Brelandier

L'univers des jeux est comparable au mythe de l'arc-en-ciel qui finirait sa course dans un chaudron rempli d'or. Le Brelandier n'est pas forcément ce joueur invétéré prêt à miser père et mère sur un coup de dé en espérant gagner le chaudron ; en revanche il entretient ce mythe et fait son beurre sur la crédulité de ceux qui se laissent aveugler par les promesses de l'arc-en-ciel.

Tricheur professionnel

Pour le Tricheur professionnel le jeu s'avère un mode de vie. L'ambiance des tables de jeu s'enivre des fastes du monde de la nuit autant que des tripots sordides. Dans le premier cas, le tricheur est un homme du monde s'adonnant aux jeux d'argent parmi les sphères huppées désireuses de s'encanailler un peu en jouant avec le patrimoine de papa. Le bagout et l'étiquette deviennent alors des atouts pour le tricheur autant que la dextérité ou les cartes biseautées. Mais on peut également l'envisager comme un baroudeur des tables de jeu, prêt à risquer ses pions dans une salle enfumée et encavée où personne ne l'entendra crier. Ce joueur-là mène une existence souvent plus dangereuse et doit entretenir un tapis de relations dans la pègre pour assurer ses arrières – depuis les Exécutants qui gèrent les salles jusqu'aux Molosses qui les surveillent. La Caractéristique secondaire associée à la Spécialité est le **Caractère.**

La Trousse associée comprend les Compétences suivantes : **Aristocratie, Arnaquer, Décamper, Escamoter, Étiquette, Jauger, Négocier, Prêcher, Repérer, Tricher***.

Parieur

Le Parieur n'envisage pas le jeu de la même façon. Les cartes et les dés sont d'une vulgarité qui vous laisse à la merci de la poisse ou d'un filou plus doué ; tandis que les paris sont une science ! Connaître l'état physique d'un poulain, viser les cotes rentables, fouiner à la recherche de la moindre information qui pourrait faire pencher la balance… ou la faire pencher soi-même : accidents pas si accidentels, harcèlement moral, chantage, corruption, combats arrangés, canassons dopés et cotes truquées font partie de l'éventail des paramètres à prendre en compte. Que l'on s'intéresse aux combats de tout et de n'importe quoi, aux courses à nombre de pattes aléatoire ou encore aux compétitions variées, on reste souvent loin du jeu de hasard. Chez le parieur professionnel, le goût du jeu se colore de talents impérieux dans les relations publiques. La Caractéristique secondaire associée à la Spécialité est la **Cervelle.**

La Trousse associée comprend les Compétences suivantes : **Arnaquer, Comédie, Écrire*, Évaluer, Gérer, Jauger, Législation, Négocier, Pègre, Urbanisme***

Monte-en-l'air

Les lettres de noblesse de la vocation criminelle ont été gravées dans le marbre grâce à la conception très particulière qu'ont les voleurs du partage des richesses. Le Monte-en-l'air n'a pourtant rien d'un gentleman cambrioleur ; il se contente de s'introduire chez les gens pour dérober leurs objets de valeur. En règle générale, il n'a pas l'habitude de garder son butin pour lui mais l'échange contre espèces sonnantes et trébuchantes auprès d'un receleur.

Chapardeur

L'inaccessible représente la quintessence de la vocation de Chapardeur. Comparant une cité à un donjon mythique, les demeures cossues y feraient figure de salles aux trésors et les patrouilles de garde, les vigiles et les traquenards seraient autant de monstres errants et de pièges à déjouer. à ce titre, les premières qualités du Chapardeur sont bien souvent une adresse et une souplesse gagnées dans les foires et les cirques, indispensables pour s'introduire par les soupiraux ou par les portes aux serrures habilement crochetées. Généralement solitaire et indépendant, le voleur professionnel passe moins de temps sur les toits qu'en repérage, renseignement, négociations et préparation de ses coups. De fait, les amateurs sont plus nombreux que les compétents et sans connexion ; dans le milieu du crime organisé leur profession n'a souvent qu'une seule issue : la prison. La Caractéristique secondaire associée à la Spécialité est la **Robustesse.**

La Trousse associée comprend les Compétences suivantes : **Acrobatisme, Contorsion, Décamper, Écouter, Évaluer, Grimper, Mécanique, Planquer, Repérer, Urbanisme***.

Perceur

A la différence de son homologue acrobate, le Perceur est un professionnel travaillant généralement en équipe et en service commandé. Plus technique, sa formation d'artisan serrurier ou de travailleur du bâtiment fait de lui un expert dans l'ouverture et le désamorçage. La profession, déjà peu représentée, tend à se spécialiser avec le perfectionnement constant des coffres et des pièges. Il en résulte qu'on le retrouve généralement impliqué sur de gros coups et non de simples cambriolages sans envergure. Les Perceurs n'ont pas la vie facile et doivent assurer leurs arrières – entre les autorités soupçonneuses qui gardent à l'œil les serruriers trop compétents pour être honnêtes, les commanditaires du milieu toujours prêts à se fendre d'un coup fourré et les truands qui trouvent plus pratique de récolter les fruits déjà tombés plutôt que d'aller eux-mêmes à la cueillette. La Caractéristique secondaire associée à la Spécialité est la **Cervelle.**

La Trousse associée comprend les Compétences suivantes : **Charpentage, Évaluer, Forgeage, Maçonnage, Mécanique, Pègre, Percer, Planquer, Pyrotechnie, Repérer.**

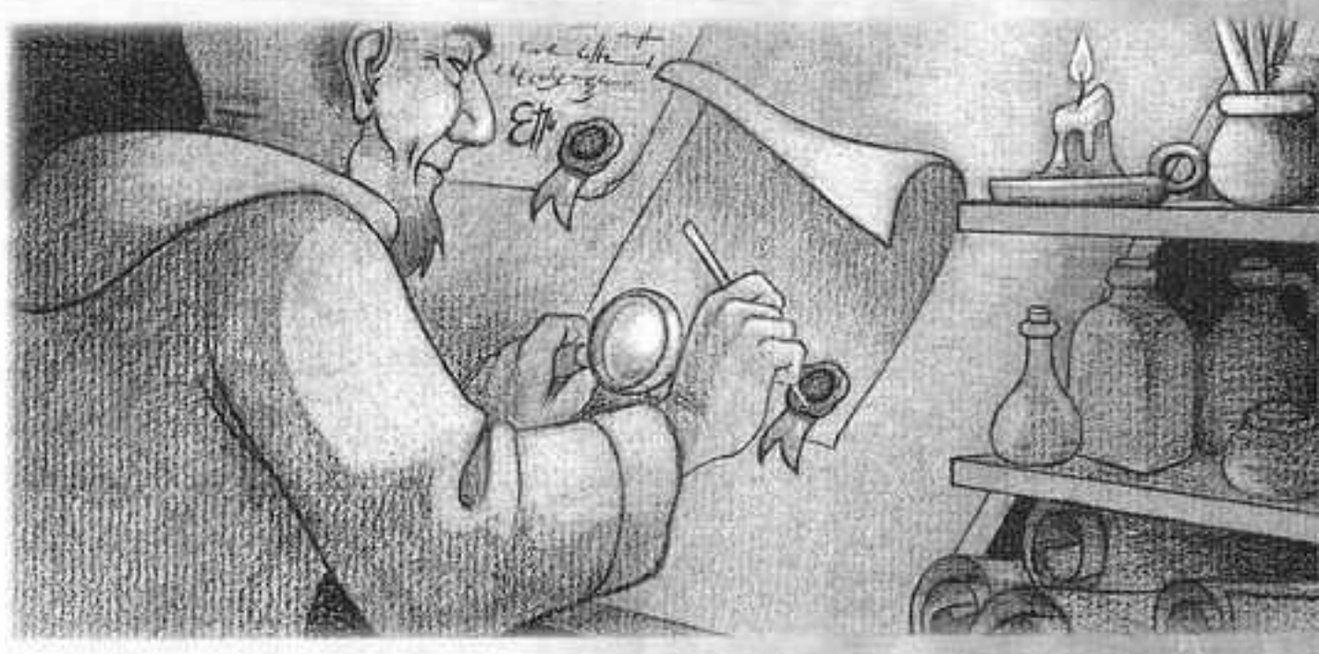
Faussaire

Parmi l'éventail de métiers que propose la truanderie, les Faussaires occupent une place fort peu enviable et pourtant recherchée. Spécialistes de la contrefaçon, le résultat de leur travail peut attirer les faveurs de la pègre comme ses foudres – selon qu'elle soit commanditaire ou dupe. Souvent issus d'une vocation fort louable, les Faussaires finissent par monnayer leurs talents au service du milieu, de gré ou de force.

Scribe

Quand ils ne finissent pas désœuvrés et crevant de faim dans les rues, les artistes peu scrupuleux trouvent dans la carrière de Scribe une reconversion fructueuse. Les vocations spontanées sont plutôt rares ; l'immense majorité des Scribes en exercice a débuté son parcours criminel en se voyant proposer un petit travail de copie par un inconnu ou un prétendu mécène. Ensuite c'est l'engrenage ! Les sommes engrangées et le peu de risques encourus auprès des autorités incitent les artistes contrariés à multiplier les copies. Et si cela ne suffit pas, les représailles de leurs commanditaires concluent l'affaire. Toiles de maîtres pour les plus doués, papier-monnaie pour les plus techniques, documents et sceaux officiels, signatures et falsifications pour les plus méticuleux. Beaucoup de Scribes font preuve d'un réel talent dans cette voie. La Caractéristique secondaire associée est la **Cervelle.**

La Trousse associée comprend les Compétences suivantes : **Alchimie, Aristocratie, Art*, Composition*, Écrire*, Évaluer, Falsifier*, Législation, Histoire, Politique.**



Manufacturier

Autres contrefacteurs mais d'approche plus manuelle, les Manufacturiers vouent également leurs talents au milieu criminel contre espèces sonnantes et trébuchantes. Ils partagent avec les Scribes la connais-

sance d'un métier d'art et de ses techniques avec un don – reconnu ou pas. La plupart sont des artisans maîtrisant le travail des métaux précieux avec une minutie d'orfèvre ; ils exercent presque toujours leur activité légalement et ne cèdent aux demandes de la pègre que pour des raisons financières évidentes. Les demandes concernent régulièrement la taille ou la retaille de pierres précieuses, la copie ou le maquillage de parures, la fabrication de fausses pièces ou plus rarement d'objets d'art. Manufacturiers ou Scribes, les deux professions voient aussi leurs contrefaçons comme un défi aux originaux, ce qui motive leur immense et vil orgueil. La Caractéristique secondaire associée est la **Cervelle.**

La Trousse associée comprend les Compétences suivantes : **Falsifier***, **Forgeage, Évaluer, Art***, **Alchimie, Écrire***, **Mécanique, Maçonnage, Artisanat, Arnaquer.**

Prostitué

Indissociable de la civilisation, la prostitution hante toutes les villes de la Principauté depuis une éternité. Qu'on la croise au hasard d'un bordel mondain, dans les alcôves d'une personnalité fortunée, dans la dépravation constatée d'un pervers ou dans la misère fataliste d'un dernier recours, la prostitution constitue un secteur d'activité excessivement dangereux pour ses pratiquants et une mine d'or pour ses promoteurs.

Putain

Ce qu'on surnomme affectueusement le plus vieux métier du monde s'illustre par un cortège d'individus rarement disposés à partager ce genre d'affection. Sans s'étendre sur les raisons souvent sordides qui les ont poussées dans la rue, il convient de distinguer les prostituées des Putains. Les premières sont des victimes condamnées à plus ou moins brève échéance à la mort par famine, froid, assassinat crapuleux ou maladie honteuse. Les secondes font partie intégrante de la criminalité urbaine en enrichissant leur commerce d'une polyvalence recherchée : surveillance d'un secteur, repérage à domicile en vue d'un cambriolage, ciblage pour les Détrousseurs, chantage auprès d'un notable venu s'encanailler, voire renseignement auprès des autorités. La Caractéristique secondaire associée est la **Robustesse.**

La Trousse associée comprend les Compétences suivantes : **Arnaquer, Comédie, Décamper, Filer, Jauger, Négocier, Pègre, Repérer, Séduire, Urbanisme***.

Courtisan

Qu'on soit homme ou femme, le quotidien de la prostitution est l'un des plus dangereux qui soit : réseaux de proxénétisme aux territoires jalousés, tarés arpentant les ruelles à la recherche d'une proie, règlements de comptes entre filles, patrouilles de gardes tabassant, violant ou emprisonnant. Les Courtisans se délivrent de la rue en travaillant pour les hautes sphères de la perversion, sous le patronage d'un bordel. Généralement issus de familles désargentées mais encore imprégnés d'un charme impeccable et d'une étiquette de qualité, les Courtisans louent leurs services à l'aristocratie et à tout ce que les villes comptent de notables et de puissants. Leur approche mondaine du métier les introduit dans les boudoirs où se traitent les affaires et où se confessent les secrets ; on leur attribue parfois le rôle d'empoisonneurs ou de négociateurs. La Caractéristique secondaire associée est le **Caractère.**

La Trousse associée comprend les Compétences suivantes : **Aristocratie, Arnaquer, Écrire*, Escamoter, Étiquette, Jauger, Négocier, Politique, Séduire, une Compétence d'Art forain au choix.**

Branches des Finauds

Contrebandier

Les marchés de la Principauté se nourrissent des ressources du monde entier. Toutefois, les réglementations et les taxes ordonnées par les autorités ne sont pas du goût de tous. Les Contrebandiers sont les parasites de ces règlements, recrutés afin de transbahuter voire d'écouler les marchandises les plus diverses.

Leur débrouillardise et leur capacité à se faufiler discrètement au nez et à la barbe des autorités sont leurs principales qualités.

Passeur

La clef de voûte des marchés parallèles est le Passeur, et pourtant chacun de ses contrats recèle d'innombrables dangers et imprévus qui solliciteront toute sa vigilance. Les Passeurs travaillent de préférence en équipes soudées pour le compte d'un Affairiste. Si leurs missions consistent à prendre livraison de marchandises illégales pour les transporter d'un point A vers un point B en suivant un tracé établi, les risques sont réels. Quand les autorités ne sont pas de la partie, il reste des voleurs à l'affût, des négociations qui risquent d'attirer l'attention, des informateurs à tous les coins de rue, des concurrents à surveiller, des Affairistes véreux, des trahisons, la tentation de vouloir une part du gâteau plus grosse et le risque d'être considéré comme un témoin gênant ! Pour un Passeur, prévoir l'imprévisible et toujours s'en tirer est un mode de vie. La Caractéristique secondaire associée à la Spécialité est la **Robustesse**.

La Trousse associée comprend les Compétences suivantes : **Conduire**, **Décamper**, **Escamoter**, **Ferrailler***, **Jauger**, **Législation**, **Négocier**, **Planquer**, **Repérer**, **Urbanisme***.

Alchimiste

Ombre parmi les ombres, l'Alchimiste règne sur un marché prospère mais qui n'a bonne réputation auprès de personne. Spécialisé dans le commerce de substances illicites, il possède en général de bonnes connaissances dans les domaines de la chimie et de la médecine. Hormis le revendeur courant que l'on retrouve à disperser ses drogues dans les bas quartiers de la ville, l'Alchimiste fait aussi office de producteur, important ses plantes et ses poudres rares de très loin pour les transformer à destination de gens excessivement fortunés. Habituellement ses compétences lui viennent d'études qui ont mal tourné, voire d'un désaveu de son ancienne carrière d'herboriste ou de médecin. Les Alchimistes les plus honnis sont appelés « fossoyeurs » ; ils trafiquent secrètement ingrédients et cadavres au profit des pires sorciers… sous peine de mort. La Caractéristique secondaire associée à la Spécialité est la **Cervelle**.

La Trousse associée comprend les Compétences suivantes : **Affaires**, **Alchimie**, **Arnaquer**, **Écrire***, **Décamper**, **Négocier**, **Pyrotechnie**, **Pègre**, **Secourir** et au choix **Herboristerie** ou **Chirurgie**.

Technique

En choisissant une Spécialité criminelle, vous venez de définir la Caractéristique secondaire de votre personnage ainsi que d'acquérir les compétences de sa Trousse professionnelle au score de 6. Le score initial de la Caractéristique est de 10, les deux dernières caractéristiques de votre personnage sont à 6.

Note : Les compétences marquées d'un * sont des compétences qui demandent une spécialisation (voir p.115)

Messager

Toute organisation criminelle qui se respecte a besoin de personnes fiables pour relayer l'information. Les *Messagers* se consacrent entièrement à ce rôle de charnière indispensable et leurs fonctions vont parfois bien au-delà de la simple délivrance des messages. Dans cette Branche particulière, une cervelle en bon état de marche est souvent considérée comme le meilleur ami de l'homme.

Appât

L'Appât est un professionnel du faux-semblant. Son rôle consiste essentiellement à faire du grabuge pour attirer l'attention des forces de l'ordre et permettre ainsi à un coup monté de se dérouler dans la plus grande discrétion possible. Seulement voilà, rien n'est moins dangereux et l'Appât devra jouer d'astuce pour couvrir ses arrières et se tirer de tous les pétrins. Fréquemment capturé puis soumis à de lourds interrogatoires, il doit faire preuve d'un moral et d'une volonté à toute épreuve s'il espère sortir libre comme l'air… ce qui arrive rarement. Les charges retenues contre lui l'envoient souvent en cellule pour de très courtes périodes mais ses codétenus comme ses employeurs s'arrangent toujours pour que ses séjours à l'ombre se déroulent le mieux possible. On appelle Mulligan l'Appât qui se fait payer pour endosser le crime et la peine d'autrui. La Caractéristique secondaire associée à la Spécialité est la **Robustesse**.

La Trousse associée comprend les Compétences suivantes : **Arnaquer**, **Comédie**, **Cuisiner**, **Décamper**, **Ferrailler***, **Législation**, **Pègre**, **Planquer**, **Repérer**, **Urbanisme***.

Courrier

Le symbole de cette Branche criminelle reste le Courrier. Mélangeant à la fois les fonctions de messager et de diplomate, il est simplement chargé de délivrer

ses messages, sans toutefois aucune garantie d'en sortir vivant. En règle générale, on respecte les Courriers, que l'on considère comme n'étant pas impliqués dans les affaires qu'ils véhiculent. Cependant, il arrive que les destinataires décident qu'ils sont des agents de l'ennemi, des espions ou des assassins en puissance, voire que leur tête décapitée servira d'avertissement ou de réponse. Pour un Courrier, appréhender très rapidement la psychologie de son interlocuteur et les intentions de son entourage est aussi important que repérer les lieux et les éventuelles portes de sorties – surtout quand on sait que la moindre expression inopportune sur son visage peut signer son arrêt de mort. La Caractéristique secondaire associée à la Spécialité est la **Cervelle.**

La Trousse associée comprend les Compétences suivantes : **Arnaquer, Décamper, Étiquette, Ferrailler, Jauger, Négocier, Pègre, Prêcher, Repérer, Urbanisme***.

Limier

Les associations criminelles disposent elles aussi de leurs enquêteurs et de leurs espions pour régler leurs petites affaires. Ces hommes de l'ombre possèdent des talents rares et prennent pour cible aussi bien des notables prétendument honnêtes que des truands endurcis. Pareils à des vautours, on les engage pour tourner autour de leur proie, surveiller ses moindres faits et gestes en prévision d'un chantage… ou pire.

Traqueur

Le premier et le plus emblématique des Limiers est incontestablement le Traqueur. Il s'agit souvent d'un ancien homme de loi passé du mauvais côté de la barrière suite à des affaires peu reluisantes et dont les talents servent désormais les parrains de la pègre. La profession comprend des individus de divers horizons et beaucoup conservent des contacts parmi les forces de l'ordre. Les Traqueurs sont le plus souvent indépendants mais monnayent leurs services auprès de Rançonneurs ou autres maîtres-chanteurs. Leurs enquêtes les conduisent à rassembler le maximum d'informations sur un individu mais aussi à transformer des preuves, voire à disséminer des éléments chez une cible pour la piéger dans un traquenard. Les pontes du milieu font également appel à leurs services pour retrouver un témoin gênant ou un fuyard croyant échapper aux foudres d'un parrain. La Caractéristique secondaire associée à la Spécialité est la **Cervelle.**

La Trousse associée comprend les Compétences suivantes : **Cuisiner, Ferrailler*, Filer, Intimider, Jauger, Législation, Pègre, Planquer, Repérer, Urbanisme***.

Espion

Quand le Traqueur reste à bonne distance de sa cible, l'Espion en recherche la proximité. Les parrains des organisations criminelles – mais aussi, dans une autre discipline, tous les hommes de grand pouvoir diplomatique – cherchent à placer leurs pions auprès des personnalités qu'ils tiennent à surveiller. L'espionnage est une vocation qui demande évidemment beaucoup de secret car, que les missions soient ponctuelles ou au contraire s'étalent sur des années, les professionnels sont au fait de nombreuses confidences dont l'importance dépasse le cadre des petites truanderies de rue. L'Espion connaît tout le monde sans que personne ne le connaisse et se révèle souvent un artiste accompli. La propension de ses commanditaires à vouloir l'éliminer ainsi que les innombrables trahisons dont il peut être victime l'obligent à une prudence et une paranoïa confinant au maniaque. La Caractéristique secondaire associée à la Spécialité est la **Cervelle.**

La Trousse associée comprend les Compétences suivantes : **Comédie, Décamper, Écrire*, Étiquette, Ferrailler*, Grimage, Jauger, Séduire, une Compétence d'Art forain au choix, ainsi qu'un domaine de connaissances parmi Aristocratie, Pègre, Affaires et Politique.**

Mendiant

Les rebuts de la société traînant dans la rue n'ont pas dit leur dernier mot. Les cités drainent à elles seules quantité de misérables désargentés qui espèrent – à juste titre – que la concentration des richesses leur permettra de ramasser quelques miettes. Bien plus que ça, les Mendiants sont devenus des professionnels de la manche organisés en réseaux avec lesquels nombre de citadins doivent compter d'une manière ou d'une autre.

Miséreux

La plupart des gens qui se livrent à la mendicité vivent dans une crasse et une misère indignes de la civilisation qui les a bercés. Néanmoins, à force d'expérience et de volonté les Miséreux parviennent à tirer avantage d'être considérés comme des rats. Certes, les rongeurs véhiculent les pestes mais ils se montrent utiles pour lutter contre les serpents. De fait, il devient aisé pour un Miséreux de s'attirer l'aumône en faisant comprendre à son interlocuteur que la contrariété est source de bien des maux. Les commerçants payent pour qu'ils s'en aillent mendier plus loin ; les voleurs payent pour qu'ils ferment les yeux et on les paye même

pour qu'ils viennent pourrir un concurrent gênant. La mendicité tend à s'organiser en réseaux organisés mis en place par des parrains. En général, dès qu'un Miséreux a refait fortune, il cherche à quitter la ville ou bien à prendre du galon. La Caractéristique secondaire associée à la Spécialité est la **Robustesse.**

La Trousse associée comprend les Compétences suivantes : **Arnaquer, Bastonner, Comédie, Décamper, Jauger, Mendier, Planquer, Pègre, Repérer, Urbanisme***.

Oreille

Le privilège de la misère n'appartient pas aux seuls Miséreux. Indépendants de ces organisations régentant la criminalité des pauvres, les Oreilles vivent dans la rue mais n'y pratiquent pas la mendicité. Habituellement ils exercent de petits métiers populaires comme serveur, troubadour, artiste des rues mais ils se révèlent des informateurs de première main. Embauchés par des pontes influents auxquels ils rapportent tout ce qu'ils entendent, ou bien monnayant indépendamment les informations glanées au hasard des tavernes, tout ce qu'ils entendent sur un établissement, une rue ou un quartier peut valoir très cher. Même si l'on a coutume de dire que les murs ont des oreilles, une Oreille expérimentée peut se mettre au fait de l'essentiel des activités criminelles de la ville en traînant simplement dans les lieux publics et fréquentés. La Caractéristique secondaire associée à la Spécialité est la **Cervelle.**

La Trousse associée comprend les Compétences suivantes : **Arnaquer, Décamper, Écouter, Filer, Jauger, Pègre, Prêcher, Séduire, Urbanisme*, une Compétence d'Art forain à choisir entre Composition* et Interprétation*.**

Branches des Brutes

Spadassin

Les Spadassins constituent la Branche la plus crainte des barons de la pègre comme des milices de la ville mais aussi la moins représentée. Faisant du métier des armes sa Spécialité, il privilégie la dague et la rapière ainsi que les vêtements qui n'entravent pas ses mouvements, le cadre urbain ne justifiant guère les armures ou les épées longues. La plupart sont d'anciens militaires reconvertis dans les tueries les plus sanglantes ou entretiennent leur art grâce aux académies d'escrime.

Assassin

Criminels sans renom, les exécuteurs de la pègre remplissent leur office en assassinant quiconque représente une gêne leur employeur. Souvent directement affiliés aux parrains ou à leurs proches, ils sont commandités pour viser essentiellement des gens hauts placés, des individus protégés ou des citoyens exerçant des fonctions importantes. Plus rares sont les Assassins agissant pour leur propre compte et vendant leurs services au premier quidam prêt à payer une forte somme.

Dans tous les cas, ce sont des individus solitaires et organisés dont la paranoïa n'a de cesse de se développer avec l'expérience. Ils ne doivent laisser aucune trace permettant de remonter la piste de leur employeur sous peine de ne pas être les derniers à tomber ; leur vie privée se déroule à l'abri de tous les regards, leur mort aussi. La Caractéristique secondaire associée à la Spécialité est la **Cervelle.**

La Trousse associée comprend les Compétences suivantes : **Alchimie, Ferrailler*, Filer, Grimper, Herboristerie, Intimider, Lancer, Planquer, Repérer, Urbanisme*.**

Mercenaire

Les hommes d'armes à louer qui échouent dans les cités finissent régulièrement leur carrière dans les bas-fonds, quand ce n'est pas morts sur le pavé d'une ruelle déserte. Les Mercenaires sont employés par les truands nécessitant de bonnes lames. Ces aventuriers passent en grande partie leur temps sur les routes, escortant des convois et levant leur bras au service d'une armée. Ceux-là ne restent guère longtemps dans les tentaculaires cités de la Principauté. Les autres sont des jeunes loups issus des académies d'escrime et qui ont mal tournéDésavoués par leurs familles, déchus de leurs titres et de leurs possessions ou simplement mus par le goût du sang, ils ont rejoint les tréfonds avec pour seul talent celui de manier une arme mieux que la moyenne. Mais seule l'expérience du combat forge le Mercenaire professionnel. La Caractéristique secondaire associée à la Spécialité est le **Doigté.**

La Trousse associée comprend les Compétences suivantes : **Armée, Bastonner, Cuisiner, Ferrailler*, Filer, Grimper, Ligoter, Repérer, Secourir, une Compétence à choisir entre celles d'Art militaire ou celles d'Art exotique.**

Détrousseur

Les Détrousseurs sont incontestablement la plus importante des Branches de la truanderie, celle que l'on voit le plus et celle que l'on craint le plus. Omniprésents dans les villes de la Principauté, ils bastonnent, dérouillent

et dérobent les honnêtes gens imprudents. Indépendants, certains travaillent indirectement pour des organisations desquelles ils espèrent grimper les échelons.

Racaille

Avatars de la violence quotidienne, les Racailles passent le plus clair de leur temps à arpenter les rues à la recherche de proies faciles pour les dépouiller de leurs biens. Souvent jeunes et désoeuvrés, ils préfèrent les plaisirs immédiats et l'or vite gagné au labeur et à la soumission. En général ces louveteaux forment des bandes plus ou moins organisées et s'attribuent un secteur à la force des poings. Spécialistes de l'intimidation et de l'embuscade, ils opèrent sur des territoires qu'ils défendent contre les bandes rivales. Les Racailles vivent sans lendemain. Certaines sont des victimes ayant choisi cette voie pour subvenir aux besoins de leur famille ou rembourser la lourde dette d'un usurier. D'autres se sont laissées entraîner par de mauvaises fréquentations et quelques-unes, enfin, entrevoient les possibilités d'un avenir en or. La Caractéristique secondaire associée à la Spécialité est le **Caractère.**

La Trousse associée comprend les Compétences suivantes : **Bastonner, Cuisiner, Décamper, Ferrailler*, Intimider, Jauger, Ligoter, Pègre, Repérer, Urbanisme*.**

Tire-laine

Les voleurs à la tire préfèrent miser sur leur mobilité plutôt que leurs muscles mais sont globalement issus du même moule que les Racailles. Les Tire-laine ont deux modes opératoires différents. Les premiers, pareils à des oiseaux de proie, repèrent une cible sur un marché, sur un étal ou une devanture et fondent dessus avant de disparaître en un instant. Les seconds jouent de discrétion en se mêlant à la foule d'un marché ou d'une foire et escamotent les bourses des citoyens imprudents avant, une fois encore, de disparaître fissa. Bien que l'on trouve de vraies bandes organisées agissant sur les places publiques et utilisant un système éprouvé de repérage et de signalements pour désigner les pigeons, avertir de la présence des miliciens et couvrir les fuites, la grande majorité des Tire-laine opère seule et de manière totalement indépendante. La Caractéristique secondaire associée à la Spécialité est le **Doigté.**

La Trousse associée comprend les Compétences suivantes : **Acrobatisme, Arnaquer, Contorsion, Décamper, Escamoter, Évaluer, Filer, Grimper, Repérer, Urbanisme*.**

Molosse

Les Molosses n'ont pas la réputation d'être des tendres. Leur atout principal c'est la masse de muscles qui les recouvre et leur capacité à s'en servir pour massacrer proprement quiconque s'approcherait de trop près de la personne ou du lieu qu'ils sont chargés de protéger. Peu reluisante et très exposée, la Branche des Molosses permet toutefois à certains individus malins de rentrer dans les bonnes grâces des puissants.

Veilleur

Les Veilleurs sont une race à part chez les truands. Bien qu'ils travaillent pour la pègre, ils n'en sont pas moins payés pour empêcher leurs confrères voleurs de venir piller un bâtiment. Véritable plaie pour les Monte-en-l'air de tout poil, ce sont souvent eux-mêmes d'anciens voleurs ou d'anciens gardes de la ville ayant franchi la ligne de démarcation entre la loi et l'illégalité. Les Veilleurs sont exclusivement embauchés pour la surveillance de lieux particuliers – aussi bien des demeures que des entrepôts ou les lieux de réunions secrètes. à la différence de gardes traditionnels, leur statut les autorise à recourir aux méthodes les plus dures. Regroupés en guildes et souvent protégés par une couverture légale, ce sont des éléments indispensables pour les parrains des familles criminelles et rares sont les fripouilles qui s'aventureraient à leur chercher des crosses. La Caractéristique secondaire associée à la Spécialité est le **Doigté.**

La Trousse associée comprend les Compétences suivantes : **Bastonner, Décamper, Ferrailler*, Intimider, Jauger, Législation, Négocier, Pègre, Repérer, Urbanisme*.**

Ombre

Veilleurs et Ombres partagent de nombreuses similitudes. Les premiers sont dévoués à la surveillance de lieux, les seconds assurent la sécurité de leur employeur. Certains les traitent de chiens de garde mais dans les deux cas ils restent à proximité d'une cible afin de la protéger de toutes les tentatives d'agression qu'elle pourrait subir. Les Ombres sont des individus rares et recherchés. La plupart d'entre eux commencent auprès de Racketteurs ou en assurant diverses missions de sécurité pour le compte de la pègre. Il faut un temps et une expérience souvent considérables pour devenir l'Ombre privilégiée d'un ponte. Ces combattants accomplis deviennent souvent de vrais tueurs insensibles à la peur et générant une telle aura de crainte qu'ils reçoivent parfois le surnom de « démons » quand ils assurent la protection d'un individu jusqu'en prison.La Caractéristique secondaire associée à la Spécialité est le **Caractère.**

La Trousse associée comprend les Compétences suivantes : **Bastonner, Ferrailler*, Filer, Intimider, Jauger, Lancer, Planquer, Repérer, Secourir, Urbanisme*.**

Rançonneur

Les Rançonneurs ont pour spécialité de faire chanter ceux qu'ils prennent pour cible, jouant essentiellement sur l'intimidation auprès de leur victime. Pour les crapules opérant dans cette Branche, le vieil adage « Mieux vaut prévenir que guérir » revêt ici une signification un peu particulière et très lucrative. Les commerçants payent pour éviter les embrouilles ; les autres payent pour récupérer leur bien avant qu'un malheur ne survienne.

Croquemitaine

Au panthéon des plus sinistres représentants du genre criminel, les Croquemitaines figurent en bonne place. Opérant plutôt en équipes restreintes, ils pratiquent des enlèvements contre rançon. S'il s'agit le plus souvent d'une personne, le développement du marché de l'art tend à multiplier les cas d'enlèvement de tableaux, de sculptures ou de trésors familiaux auxquels les aristocrates s'attachent facilement. Le travail de repérage et de préparation est crucial, la période de séquestration est pénible et l'échange contre rançon demande des qualités d'organisation importantes. Les Croquemitaines travaillent souvent en indépendants et montent rarement plus d'un ou deux gros coups par an. Ils sont parfois recrutés pour le compte d'organisations qui s'assurent leurs services pour des motifs qui leur sont propres. La Caractéristique secondaire associée à la Spécialité est le **Caractère.**

La Trousse associée comprend les Compétences suivantes : **Arnaquer, Bastonner, Cuisiner, Décamper, Filer, Ligoter, Négocier, Planquer, Repérer, un domaine de connaissances à choisir entre Art et Aristocratie.**

Racketteur

Plus courant et plus régulier dans son travail que le Croquemitaine, le Racketteur se contente de jouer les représentants en assurance auprès des commerçants et des fortunés de son secteur. Travaillant pour le compte d'une organisation, il s'entoure de nombreuses compétences pour extorquer un impôt contre protection. Le racket constitue l'une des plaies du commerce citadin et une rentrée financière importante pour les multiples gangs qui pullulent dans les cités. Lorsqu'un commerçant refuse de payer, les problèmes ne tardent pas à survenir. Les Racketteurs débutants se transforment alors en casseurs ou pyromanes. Au fur et à mesure que leur réseau relationnel se développe ils se retrouvent en amont de toutes les opérations : ils peuvent influencer son propriétaire, ses fournisseurs, ses clients voire même les autorités et les autres truands du coin. La Caractéristique secondaire associée à la Spécialité est la **Cervelle.**

La Trousse associée comprend les Compétences suivantes : **Affaires, Arnaquer, Bastonner, Écrire*, Évaluer, Intimider, Ligoter, Ferrailler*, Négocier, Pègre.**

Branches des Retors

Agitateur

Les Agitateurs sont avant toute autre chose des individus au langage habile et à la répartie bien sentie. Peu enclins à la violence, ils suscitent pourtant de franches montées d'adrénaline voire des envies de meurtre dès que leurs manipulations s'étalent au grand jour. Qu'ils soient de simples arnaqueurs ou se tournent vers le pamphlet politique, c'est une Branche dans laquelle ils passent leur vie à marcher sur des œufs en attendant le jackpot.

CHAPITRE III

Charlatan

Les foires et les marchés de toute la Principauté sont parasités par cette catégorie d'individus que l'on appelle plus communément escrocs – terme dont ils se défendent en prétendant vendre du rêve, souvent par paquets de douze et pour une somme modique payable rubis sur l'ongle. Les Charlatans sont généralement issus de vocations scientifiques contrariées ou ont trouvé plus lucratif d'abandonner leur ancienne carrière de rebouteux. Dans les deux cas ils mettent leurs maigres connaissances en botanique et en chimie au service prétendu de la communauté qu'ils escroquent sans vergogne. Leurs potions et onguents miracles, leurs talismans, leurs vrais crocs de démon certifiés et autres babioles abusent les gens du peuple et remplissent leurs caisses. Indépendants et solitaires, certains se laissent recruter pour opérer à plus grande échelle… et protégés. La Caractéristique secondaire associée à la Spécialité est le **Doigté.**

La Trousse associée comprend les Compétences suivantes : **Affaires, Arnaquer, Décamper, Écrire*, Falsifier*, Jauger, Prêcher, Séduire, deux domaines de connaissances au choix parmi Art, Herboristerie ou Alchimie.**

Trublion

Figure emblématique de l'agitation, le Trublion est aussi un cauchemar pour l'ordre public. Les meilleurs d'entre eux s'avèrent capables de débouler tranquillement au beau milieu d'un rassemblement placide et d'y délivrer une harangue qui ralliera la foule à leur cause dans un tonnerre d'acquiescements et de protestations bovins, quelle que puisse être cette cause d'ailleurs. à la différence des agitateurs engagés militant pour leurs idéaux, les Trublions sont des anarchistes sur commande. Peu leur importe les idées, ils sont payés pour influencer leur auditoire dans le sens voulu par leur employeur. Il s'agit en général de l'émanation directe de manipulations politiques orchestrées par la pègre. Plus sobrement, on les rencontre en compagnie de quiconque cherche à faire diversion sur la place publique ou à propager une rumeur à travers toute la ville. La Caractéristique secondaire associée à la Spécialité est le **Caractère.**

La Trousse associée comprend les Compétences suivantes : **Arnaquer, Écrire*, Décamper, Jauger, Législation, Prêcher, Repérer, Séduire, Urbanisme***, un domaine de connaissances à choisir entre **Politique** et **Religion***.

Manipulateur

Les Manipulateurs sont des experts du comportement humain et des prophètes de l'escroquerie. Leur pénétration de l'esprit d'autrui et leur logique retorse mises au service de la grande truanderie donnent naissance à des activités relativement peu communes mais extrêmement lucratives. Le trait commun des Spécialités de cette Branche est d'allier l'intellect au charisme pour faire miroiter richesses à venir et lendemains qui chantent à leurs proies, et profiter de la crédulité des foules.

Faux prophète

La religion d'Arlam ne satisfait pas toutes les pauvres âmes de ce monde et les Faux prophètes l'ont bien compris. Gourous et chefs de sectes recrutent parmi les esprits faibles dont ils exploitent les ressources et les talents jusqu'à épuisement. Dans le milieu, les Faux prophètes servent des objectifs plus pragmatiques en fédérant des sociétés secrètes que pourront utiliser les pontes du milieu. Parallèlement, ceux qu'on appelle les âmes damnées sont employés pour se rapprocher d'individus en particulier par tous les moyens et s'arrangent pour devenir des confidents, des guides et des conseillers indispensables afin d'influencer leurs choix et de vampiriser leur entourage. Les Faux prophètes entretiennent l'image mystérieuse ou séduisante qu'ils véhiculent. On les prend parfois pour des sorciers ou des démons déguisés en mortels. La Caractéristique secondaire associée à la Spécialité est le **Caractère**.

La Trousse associée comprend les Compétences suivantes : **Arnaquer, Comédie, Écrire*, Étiquette, Grimage, Jauger, Prêcher, Religion*, Repérer, Séduire**.

Affairiste

L'Affairiste est un baroudeur du monde des affaires. C'est du moins ce qu'il s'évertue à démontrer à ses clients en leur proposant les offres du siècle et les combines imparables pour remplir rapidement son bas de laine. Le parcours de chaque Affairiste est différent. Certains sont issus de milieux bourgeois et se sont enlisés dans l'or vite gagné ; ils créent et vendent de fausses affaires,

font prendre des vessies pour des lanternes à leurs investisseurs ou s'arrangent pour qu'ils fassent faillite et rachètent ensuite leurs affaires. D'autres négocient les associations entre truands, établissent les parcours des Passeurs et s'improvisent diplomates en cas de conflit d'intérêt entre deux clans. Le réseau de connaissances d'un Affairiste et sa capacité à dénicher les talents constituent ses atouts principaux. La Caractéristique secondaire associée à la Spécialité est le **Caractère.**

La Trousse associée comprend les Compétences suivantes : **Affaires, Arnaquer, Décamper, Écrire*, Étiquette, Législation, Négocier, Pègre, Politique, Urbanisme*.**

Exécutant

Certaines professions criminelles sont loin d'avoir le panache de la cambriole mais constituent des piliers du milieu et sont respectées en tant que telles, vu que toute la pègre profite directement ou indirectement des services qu'elles apportent. Les Exécutants sont à l'opposé des jeunes loups qui arpentent les rues ; ce sont des vieux de la vieille à l'affiche respectable et à l'expérience aussi remplie que le coffre-fort.

Blanchisseur

Les Blanchisseurs s'avérent les pivots des organisations qui entendent sortir de la rue. Surnommés « comptables », ce n'en sont pas moins des truands affiliés aux parrains et dont le rôle principal consiste à gérer un certain nombre d'affaires légales. Si l'or n'a pas d'odeur, ces façades permettent de s'en assurer en nettoyant les livres de comptes d'entreprises véreuses mais fructueuses et en rendant blancs comme neige les pontes du milieu. Les Blanchisseurs sont souvent d'anciens marchands ayant négocié aux quatre coins de la Principauté et rompus au maquillage des comptes. Il n'est pas rare que les poids légers de la profession soient sollicités pour fournir des activités légales servant de couvertures et d'alibis à d'autres truands. La confiance qui fonde leur activité les transforme régulièrement en banquiers et prêteurs fiables – une rareté chez les voleurs ! La Caractéristique secondaire associée à la Spécialité est le **Caractère.**

La Trousse associée comprend les Compétences suivantes : **Affaires, Arnaquer, Écrire*, Étiquette, Évaluer, Falsifier*, Gérer, Législation, Négocier, Pègre.**

Receleur

Autre clef de voûte de la criminalité, le Receleur représente le chaînon entre le pouvoir commerçant et la pègre. Quelle que soit son activité commerciale, il s'intéresse de près au fruit des cambriolages et des détournements de marchandises. Le Receleur est même un moteur du crime puisqu'en fonction de besoins de sa clientèle il n'hésitera pas à créer une demande, quitte à payer plus cher ses obscurs fournisseurs. à ce titre, ses interlocuteurs privilégiés sont les Monte-en-l'air et les Contrebandiers. Le recel est rentable mais doit s'orner de discrétion pour rester sans risque. Aucun truand n'aura la bêtise de s'attaquer aux Receleurs en temps normal, mais il arrive que ceux-ci s'aventurent dans des arnaques qui les dépassent. Nombreux sont ceux qui se spécialisent dans un domaine particulier comme l'art, la joaillerie ou l'orfèvrerie. La Caractéristique secondaire associée à la Spécialité est le **Doigté.**

La Trousse associée comprend les Compétences suivantes : **Arnaquer, Écrire*, Évaluer, Jauger, Négocier, Pègre, Urbanisme*, trois domaines de connaissances à choisir entre Art, Aristocratie, Affaires, Mécanique, Histoire, Sorcellerie ou Peuple***

Tentateur

Ces rouages discrets de la société criminelle que sont les Tentateurs comptent probablement parmi les moins respectables des professionnels du milieu. Si l'on ne peut faire confiance à un voleur, pour un Tentateur c'est encore pire ! Caractérisés par leur réputation, on les croit prêts à vendre père et mère pour un rien ou à poignarder quiconque oserait leur tourner le dos. Comme beaucoup d'autres en vérité…

Corrompu

Les *Corrompus* sont des individus honnêtes qui se sont laissés acheter par la pègre et lui sont désormais affiliés de gré ou de force. Aux yeux de tous ils conservent leur activité mais on leur graisse régulièrement la patte pour qu'ils donnent un coup de main ou ferment les yeux au bon moment. Les femmes félis étaient réputées pour corrompre ainsi nombre de miliciens et le surnom de « pattes blanches » est resté pour désigner ces fameux amis du milieu.

Techniquement parlant, un *Corrompu* peut exercer la profession de son choix (avec l'accord du meneur de jeu) et sa Caractéristique secondaire comme ses Compétences seront à établir en fonction de celle-ci. Le risque d'être découvert doit être réel et lourd de conséquences pour le personnage – il est d'ailleurs conseillé de s'appuyer sur les historiques (Mémoire) choisis afin d'assurer une certaine cohérence et de travailler les événements qui ont conduit à l'implication et à la compromission du personnage

Exemple de Professions de Corrompu

Profession	Caractèristique Secondaire	Compétences (exemples)
Marchand	Caractère	Agriculture, Artisanat, Charpentage, Conduire (Rob), Dressage, Forgeage, Maçonnage, Mécanique (Doi), Secourir (Cer), Urbanisme*
Fermier	Doigté	Armée, Bastonner (Rob), Cuisiner (Car), Décamper (Rob), Ferrailler* (Doi), Grimper (Rob), Intimider (Car), Lancer (Rob ou Doi), Ligoter (Doi), Repérer (Rob)
Militaire	Robustesse	Alchimie, Chirurgie, Écrire*, Herboristerie, Histoire, Législation, Politique, Pyrotechnie, Religion*, Sorcellerie
Religieux	Caractère	Aristocratie, Art, Écouter (Rob), Étiquette (Cer), Histoire, Jauger (Cer), Négocier (Cer), Politique, Prêcher (Car), Séduire (Car)
Aristocrate	Doigté	Aristocratie, Art, Écouter (Rob), Étiquette (Cer), Histoire, Jauger (Cer), Négocier (Cer), Politique, Prêcher (Car), Séduire (Car)
Marin	Robustesse	Chasser* (Doi), Faune, Langage*, Monter (Rob), Nager (Rob), Naviguer, Pays*, Peuple*, S'orienter, Survie (Cer)

Corrompu. Le tableau ci-dessous donne quelques exemples de profession, à adapter selon les besoins.

Note : Oui, la Caractéristique primaire est la **Cervelle** parce qu'être corrompu sans être démasqué demande une certaine agilité d'esprit.

Souteneur

Les *Souteneurs* sont les truands les plus recherchés par les autorités parce qu'ils ont en commun d'être à la tête d'un réseau de prostitution ou d'un tripot clandestin. C'est vrai lorsqu'ils sont indépendants, sans quoi ils servent uniquement à trinquer à la place des parrains et ne font pas de vieux os en prison. En attendant, la profession est extrêmement rentable. Les *Souteneurs* versent dans la traite des blanches ou s'improvisent négriers en fonction de leurs besoins en chair fraîche. Leur rue, leur bordel ou leur tripot est un territoire sur lequel ils sont les seuls maîtres et nul ne peut venir y faire des affaires sans accord préalable et fort pourcentage. Certains sont minés par la paranoïa, entretenue par la surveillance constante qu'ils doivent établir sur leur périmètre. Les *Souteneurs* représentent, de fait, le premier employeur de la criminalité de bas-étage. La Caractéristique secondaire associée à la Spécialité est la **Robustesse.**

La Trousse associée comprend les Compétences suivantes : **Bastonner, Décamper, Gérer, Intimider, Jauger, Négocier, Pègre, Repérer, Séduire, Urbanisme***.

Mémoire

Mémoire

La Mémoire d'un personnage regroupe un certain nombre d'éléments qui permettent de préciser son histoire et les événements importants vécus avant le début de votre campagne, ainsi que plusieurs traits de sa personnalité ou de son physique. Les principales étapes de la Mémoire sont au nombre de deux.

La première est obligatoire et dresse un portrait des origines raciales ou ethniques du personnage, son milieu social et la cassure qui l'a conduit dans les affres de la criminalité. La seconde étape offre aux joueurs la possibilité de sortir des cadres en créant un personnage plus jeune ou plus vieux, en lui attribuant des avantages et des défauts particuliers ainsi que des expériences préliminaires – voire des peines de prison.

Les traits de Mémoire sont parfois accompagnés d'une valeur entre parenthèses qui définit leur coût en **Points de mémoire**. Les traits obligatoires (Naissance, Race, Milieu social et Cassure) sont presque toujours gratuits. Les traits optionnels, en revanche, coûtent ou rapportent un certain nombre de Points de mémoire. Ces points

Technique

Le nombre total de **Points de mémoire** d'un personnage est de 20.

font figure d'expérience préliminaire et sont destinés aux joueurs pour leur permettre d'apporter librement les dernières touches à leur personnage : Compétences supplémentaires, augmentation des Caractéristiques, des Attributs ou achat de traits de Mémoire optionnels.

Traits obligatoires

Vous devez choisir un trait de Mémoire dans chacune des quatre catégories ci-dessous : Race (pour les joueurs désireux d'incarner des non-humains, voir ci-dessous), Naissance, Milieu social et Cassure. Cette base vous permet de donner vie à un personnage nouvellement intégré à la société criminelle (environ un an) et d'un âge compris entre quinze et dix-sept ans (pour les Humains), au choix.

Les avantages et défauts inscrits sont à reporter sur votre feuille de personnage. Il s'agit essentiellement de traits voués à influencer la psychologie ou les relations sociales du personnage, que ce soit rapport au poids des traditions d'une culture forte (le trait Dévot des Effarats, par exemple) ou aux origines ethniques (le trait Racisme des Khalers, par exemple).

Race non-humaine

« Né dans une ville de la Principauté ou à l'étranger, vous êtes un ... »

Si vous choisissez d'interpréter un personnage qui ne soit pas d'origine humaine, vous pouvez choisir parmi l'un des traits de Mémoire ci-dessous. Sauf précision contraire dans la description de votre race (elfe), ce choix ne vous dispense pas de celui de votre Naissance, qui représente en effet la communauté humaine auprès de laquelle vous avez vécu et qui vous a le plus influencé. Cette accommodation dépend pour beaucoup de l'histoire du personnage : autant il paraîtra naturel pour un félis de se voir considéré comme un Umélorien ou un Soloman, autant un gouri restera un gouri avant toute autre chose – et ce bien qu'il soit profondément lié aux communautés humaines.

Les races non-humaines possibles sont : **Félis, Gouri, Nain, Elfe, Sang-mêlé.**

Félis

Au yeux de certains fanatiques religieux, les félis sont une race inférieure. Ce qui est bien évidemment pire si vous ne faites même pas partie des communautés umélorienne mais ce genre de soucis vous passe bien souvent au-dessus de la tête, l'adaptation constituant une habitude plutôt qu'une vertu. En-dehors des intégristes d'Arlam, la réputation qui vous colle à la peau sera au mieux celle d'une feignasse, d'un jouisseur invétéré et par extension, d'un monte-en-l'air. Naître félis confère au personnage un âge de base compris entre douze et quatorze ans, ainsi que les traits suivants :

Athlète : vos talents en **Grimper** et **Acrobatisme** sont naturels et reconnus ; à chaque fois que vous tentez l'une de ces deux actions (et tant que le meneur de jeu juge celle-ci possible) vous pouvez choisir de transformer un échec en réussite de qualité nulle.

Nyctalope : lorsque la lumière est faible et diffuse vous bénéficiez d'une vision quasiment normale. Toutefois, l'obscurité totale vous incommode autant qu'un autre.

Paresse : le sommeil des félis est long et impérieux au point qu'au-dessous d'un cumul quotidien de douze heures, vous êtes irritable, embrumé et moins vif. Le meneur peut vous infliger un malus généralisé de 3 points et la qualité de vos jets sera systématiquement réduite d'un cran (succès comme échecs).

Aversion pour l'eau : vous n'aimez pas l'eau, vous répugnez à sortir sous la pluie et cela vous coûte 1 Cercle d'Aplomb par demi-heure lorsque vous décidez d'aller à l'encontre de votre nature – que vous soyez couvert ou pas.

Haine envers les gouris : la chasse au rat est un sport pour vos semblables. Par tradition plus que par atavisme réel, respecter ou coopérer avec ces créatures est difficilement envisageable, mais pas exclus.

Gouri

Vous êtes une saleté pour toutes les sociétés humaines. Quelle que soit votre origine il n'y a d'autre héritage valable que celui de gouri, c'est-à-dire d'un rat porteur de toutes les tares et vivant sous les humains, à l'abri des félis. Mais vous vivez depuis longtemps à la surface, probablement parce que vos parents avaient gagné les bonnes grâces d'un puissant après la dernière invasion solomane. Quoiqu'il en soit, vous êtes déraciné et ostracisé par la société souterraine qui ne vous a pas vu grandir. Naître gouri confère au personnage un âge de base compris entre douze et quatorze ans, ainsi que les traits suivants :

Anonyme : Pour autrui, l'origine ethnique des gouris n'existe même pas, ce sont tous les mêmes et ils sont

CHAPITRE III

tous inférieurs. Si vous gardez la Trousse donnée à la prochaine étape par votre Naissance, en revanche les traits ne s'appliquent pas à votre personnage.

Résistant : Les maladies parasitaires et les infections liées à une mauvaise hygiène ne vous atteignent généralement pas, tant que vous effectuez votre toilette quotidienne à grands coups de langue. Cependant, vous pouvez en être le vecteur.

Déraciné : Dans la hiérarchie des gouris vous êtes une sorte de paria sans nid, sans haine particulière à recevoir mais sans grand appui non plus. Tisser des liens avec les vôtres sera un combat de tous les jours et qui ne pourra se faire qu'aux dépens des humains.

Noctambule : Votre biorythme est essentiellement nocturne et vous avez besoin de tous vos sens pour pallier à une vue légèrement déficiente. L'odorat et l'ouïe compensent largement ce défaut, même dans l'obscurité.

Racisme : « Mangeur de cadavres ! » est une insulte fréquemment murmurée chez les humains ; « la chasse aux rats est ouverte ! » est un fait fréquemment assumé chez les félis. Les traits, habitudes et les légendes qu'on vous prête dérangent : n'attendez aucun secours d'inconnus.

Nain

On dit des vôtres qu'ils sont d'extraordinaires artisans, d'une tempérance voire d'une servilité exemplaire. Cela étant, votre cas tombe dans une catégorie bien moins appréciée et couverte d'une honteuse réputation de ramassis de criminels en tous genre. Vous êtes un Déviant, l'un de ces nains qui du jour au lendemain ont radicalement changé de comportement pour jouir en toute liberté des plaisirs de la vie. Naître nain confère au personnage un âge de base compris entre quinze et dix-sept ans ainsi que les traits suivants :

Rebelle : l'autorité est une plaie depuis que vous avez viré Déviant – tout autant que la servilité et les obligations qu'elle engendre. Lorsque vous agissez en opposition directe à l'autorité (quelle qu'elle soit) vous gagnez 2 Cercles temporaires en Aplomb.

Robuste : trapu et solide, votre corps est d'une résistance supérieure à la moyenne. Vous disposez de 2 Cercles supplémentaires en Santé ainsi que des cases en italiques sur le tableau d'Endurance.

Éveil tardif : vous n'avez pris que récemment goût aux choses de l'esprit ; Une compétence d'**Art social**, **Art commerçant** ou **Art livresque** apportée par votre Naissance ou votre Spécialité voit son score réduit de 4 points, redistribués vers une compétence **Art fermier** de votre choix.

Déviant : votre impétuosité vous a ostracisé de la communauté naine et affublé de l'étiquette « Déviant » et d'une réputation de criminel. Le choix de votre Naissance souligne uniquement la communauté humaine de laquelle vous vous êtes rapproché et au rythme de laquelle vous vivez.

Elfe

Exilé des nefs, la majesté de votre peuple accompagne vos pas sur ces terres choisies pour patrie. Les richesses de la civilisation de ces peuples qui vivent trop vite vous passionnent. Celles que vous avez patiemment découvertes dans la communauté des voleurs sont palpitantes mais dangereuses ; les fervents d'Arlam conspuent votre paganisme méprisant, le racisme montant des Uméloriens vous enferme et vos congénères des nefs vous oublient. Naître elfe confère au personnage un âge compris entre quinze et dix-sept ans, ainsi que les traits suivants :

Enfant de la mer et des vents : votre Naissance est elfique et rien d'autre.

À ce titre vous bénéficiez d'une Trousse comprenant les Compétences suivantes : **Naviguer, Religion*** **(elfique), une Compétence au choix parmi Art, Composition*, Interprétation*, Alchimie ou Écrire*** **(Mélorien).**

Charmeur : l'élégance naturelle des elfes, leur goût inné pour les choses de l'esprit et le calme que prédit votre longue existence vous rendent d'un abord social séduisant pour les humains. Lorsque vous réussissez un jet de Compétence sous Art social vous bénéficiez automatiquement d'une qualité supplémentaire.

Manque de sens pratique : l'aspect manuel des choses n'est généralement pas votre fort. Deux Compétences parmi celle d'**Art fermier, Art militaire, Art exotique** et **Art voleur** issue de votre Spécialité ou votre naissance sont grevées de 2 points.

Désinvolture : en dépit de l'humanisation que recherchent plus ou moins inconsciemment les elfes débarqués, certains traits demeurent ancrés dans l'esprit et les sentiments. Hormis l'aversion manifeste pour l'or et la fascination indéniable pour l'océan, une certaine philosophie vous offre un Cercle de bonus en Aplomb et en Lucidité tant que vous fréquentez régulièrement votre communauté (au moins une fois par semaine) et que vous prenez le temps de vous rapprocher de l'eau (au moins une fois tous les trois jours). Le cas échéant, vous êtes accablé de mélancolie et souffrez d'un malus équivalent dans ces deux Attributs.

Sang-mêlé

Né de père elfe ou félis vous êtes un bâtard de la pire espèce, rejeté par les communautés qui vous ont engendré… ainsi que par toutes les autres. Les monstres dans votre genre ne font généralement pas de vieux os à moins de s'enfuir en d'autres pays pour y mourir, de se cacher dans l'ombre d'une bicoque en travaillant pour presque rien ou de s'ouvrir les voies de la criminalité. Beaucoup suivent cette dernière opportunité dans un désir latent de vengeance envers une société où ils n'ont pas de place.

Naître sang-mêlé félis vous confère la Trousse de Compétences de votre mère humaine ainsi que les traits raciaux suivants :
Nyctalope, Aversion pour l'eau. En sus, vous recevez le trait des métis **Opprobre.**

Naître sang-mêlé elfe vous confère la Trousse de Compétences de votre mère humaine ainsi que les traits raciaux suivants :
Enfant de la mer et du vent (y compris la Trousse associée), **Manque de sens pratique** et le trait des métis **Opprobre.**

Naissance

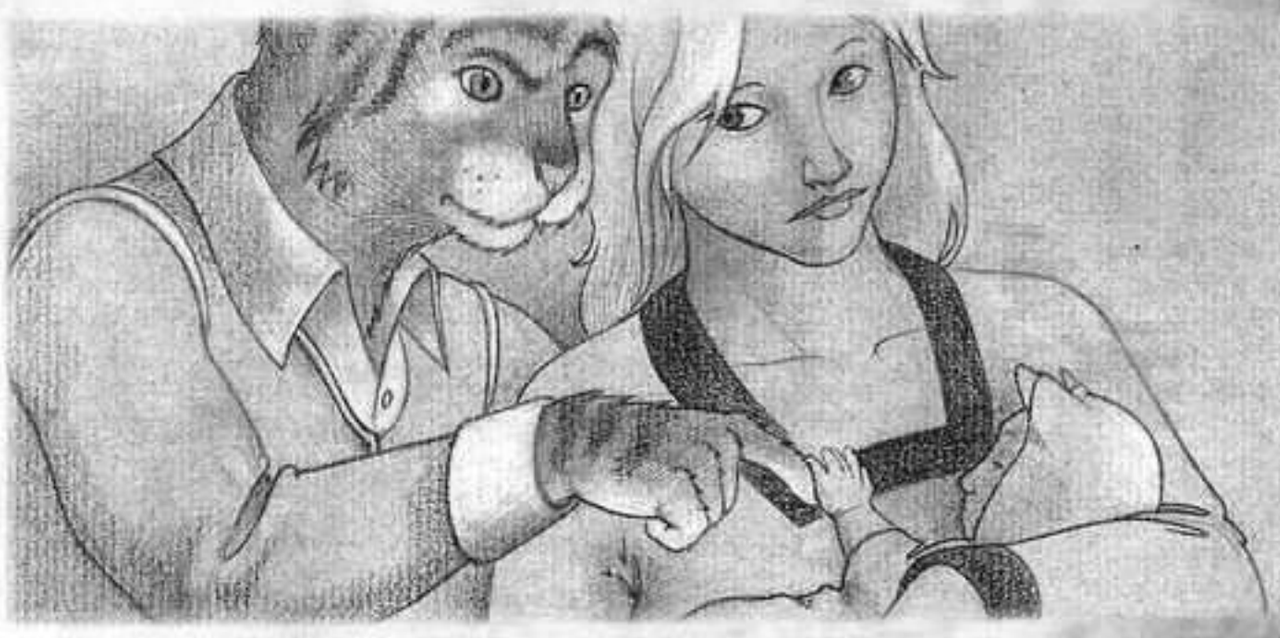
« Immigré ou né dans une ville de la Principauté, vous êtes un … de naissance. »

La naissance est le milieu culturel d'origine du personnage, qui peut être natif de la Principauté, auquel cas il reçoit automatiquement **Langage* (Mélorien)** à 13 en guise de langue natale, ou être un immigré et recevoir des traits particuliers (voir Immigré et Immigré keshite, p.103). La langue propre à la communauté culturelle du personnage figure dans les compétences de la trousse de naissance, et finalement il est possible d'être un métis de deux cultures… Pour les races non-humaines en dehors des elfes, la naissance indique la culture humaine dominante dans l'éducation reçue par le personnage.

Umélorien

Vous êtes né de parents respectables qu'uméloriens. Ceux qui se considèrent comme étant l'élite sociale de la Principauté et gardent les coudes serrés contre ces étrangers qui envahissent les rues. Mais leur pouvoir se délite, les tentations s'avèrent parfois les plus fortes et l'ostracisme se gonfle d'épreuves pour qui sort de leur giron protecteur. Naître umélorien confère au personnage une Trousse comprenant les Compétences : **Politique, Aristocratie** et **Histoire**

Ainsi que le trait **Solidarité** : Les Uméloriens qui ignorent vos activités criminelles se montrent plus prompts à la confiance qu'envers autrui… et si vos crapuleries visent d'autres peuples ils ferment presque les yeux.



Cassar

Loin de la terre de vos ancêtres, vous êtes né dans une tribu urbaine, votre famille. Vos parents sont peut-être venus dans la Principauté de Samarande de leur plein gré grâce à leur maîtrise du fer ou leur art guerrier, mais c'est peu probable. Vous êtes partagé entre la fierté de vos origines et la honte de vous sentir un peu trop citadin. Les esclaves ou les gladiateurs cassars que vous rencontrez ne cessent de vous rappeler votre héritage. Naître Cassar confère au personnage une Trousse comprenant les Compétences :
Langage* (Cassar), Religion* (cassare), Forgeage.
Ainsi que le trait **Rupture :** comme vos origines s'accordent mal à votre vie quotidienne vous éprouvez un sentiment de malaise lorsque vous croisez les gens de votre peuple, trop souvent esclaves. Honte, sentiment de trahison, nationalisme exacerbé voire, à l'inverse ostracisme, vous torturent l'esprit.

CHAPITRE III

Khaler

Vos parents sont des gens convenables parce qu'ils suivent la tradition khalère, cette même tradition qui fait de vous un étranger pour les Uméloriens. Et étranger, vous le devenez toujours plus au fil des mois à cause de l'opprobre que vous jetez sur votre famille en renonçant aux voies éreintantes d'un commerce honnête et d'une respectabilité gagnée. Naître khaler confère au personnage une Trousse comprenant les Compétences :
Religion* **(le Saroukh de Mohiam), Langage* (Khalar), Étiquette.**
Ainsi que le trait **Ségrégation** : les Uméloriens apprécient de moins en moins votre omniprésence, vos coutumes, votre langue, votre version de l'arlamisme. Coupable du délit de sale gueule, ils vous finiront à terre plutôt que vous porter assistance.

Effarat

Le Désert Blanc n'apparaît plus que dans les rêves que vous inspire Arlam. Cela fait trop longtemps que votre famille n'a plus quitté son comptoir commercial. Mais les lois uméloriennes racistes aimeraient vous y voir retourner. Né dans la Principauté, vous ne serez peut-être jamais qu'un étranger qui a retrouvé un peu de son identité chez ses cousins khalers, ceux des rues anonymes. Naître effarat confère au personnage une Trousse comprenant les compétences :
Religion* (effarate), Langage* (Khalar), Affaires. Ainsi que le trait **Dévot** : Le prophète vous a fait protecteur des restes des jardins de la Pensée et lorsque vous arpentez les ruelles boueuses en fomentant un mauvais coup, le regard d'Arlam se pose sur vous. Et vous écrase.

Djazar

Né dans les Cités, vous n'êtes rien pour personne. Fils d'esclaves déracinés, aucune patrie n'a jamais été ni ne sera vôtre et seules les tripes vous sauveront la vie. Mais vous êtes un enfant de la rue, vous connaissez des gens, vous appartenez aux entrailles de cette ville en chantant la mémoire de la savane noire ou des jungles. Vous êtes peut-être né dans la clandestinité ou élevé par des affranchis mais vous êtes libre. Vous êtes ici tellement déraciné que votre langue maternelle ne vous est guère familière et que vous parlez bien mieux le Mélorien. Naître djazar confère au personnage une Trousse comprenant les compétences :
Langage* (Talmo), Urbanisme*, Intimider.
Ainsi que le trait **Perdu** : D'un côté l'esclavage ou la gloire éphémère précédant la mort dans une arène, de l'autre un pays qui vous a vu naître sans vous désirer. Conscient qu'il n'y a aucune place pour un djazar ni ici ni ailleurs, vous êtes à la porte d'un royaume que vous devrez bâtir de vos propres mains. Mais quel royaume ?

Soloman

Vous êtes venu au monde en territoire ennemi et tous vous considèrent encore comme un envahisseur. Ou un khaler, ce qui n'est guère mieux. L'or a incité votre famille à rester pour nouer des contacts dans un marché noir florissant, malgré le racisme grandissant des Uméloriens. Ce même or dont vous avez appris en définitive qu'il n'avait pas d'odeur et qu'il ouvrait toutes les portes. Naître soloman confère au personnage une Trousse comprenant les compétences : **Langage* (Solmar), Affaires, et au choix Négocier ou Écrire* (Solmar).**

Ainsi que le trait **Discrétion** : Il est parfois préférable de faire étalage d'un héritage khaler que soloman, particulièrement depuis la fin de la guerre civile. Question de prudence et d'intégration. Mais vous n'oublierez jamais que vous êtes soloman.

Izgane

Des cités vous n'avez retenu qu'un enseignement et qui n'est pas celui de vos parents : le sens de l'honneur ne vaut rien face au poids de l'or. Le jour de vos dix-sept ans vous êtes donc resté dans une ville d'où vos parents sont probablement partis. Et la pègre vous a accueillie à bras ouverts… beaucoup moins que le reste de la ville. Naître Izgane confère au personnage une Trousse comprenant les compétences :
Langage* (Dardir), deux compétences au choix parmi celles d'**Art forain**. Ainsi que le trait **Voleur** : pour les habitants de la ville vous êtes un voleur, un tueur ou un kidnappeur

TECHNIQUE

En choisissant un trait de Naissance vous venez de définir votre première Trousse de Mémoire, ainsi que votre premier trait de Mémoire. Le score initial de la langue natale est 13 (Professionnel). Le score initial des trois compétences de la Trousse est de 6 (Novice). Reportez-les sur votre feuille de personnage.

Si vous recevez une compétence plusieurs fois, augmentez-là de 2 points à chaque fois (p.84), si une compétence descend en dessous de 6 elle est perdue (cesse d'être ouverte) et les compétences marquées d'un * demandent des spécialisations qui comptent pour des compétences séparées (p.115)

d'enfant. Surtout pour les Uméloriens mais on ne peut pas dire que les autres soient en reste. S'il n'y a pas de coupable idéal, vous composerez un bouc-émissaire raisonnable.

Stövenger

Peut-être êtes-vous fils d'esclaves ; les hommes libres ne sont pas légion chez les Stövengers des Cités. Mais ils comptent aussi des négociants et des truands pour lesquels l'Iméria est une terre magnifique dont la tradition, les chansons et la ripaille suffisent à se souvenir. Votre vie est ici. Pour le reste, quelle que soit votre voie, les dieux sont avec vous et Steev vous attendra au jardin des guerriers. Naître Stövenger confère au personnage une Trousse comprenant les compétences :
Langage* (Nordique), Intimider, et au choix **Bastonner** ou **Ferrailler***. Ainsi que le trait Barbare : aux yeux des honnêtes gens si vous n'êtes pas un esclave vous n'êtes qu'un malhonnête ou un assassin, souvenir d'une invasion. Aux yeux du clergé vous êtes un païen sans foi ! Mais combien oseront venir vous le dire en face… ?

Métis

Pour beaucoup vous êtes un enfant de putain. Mais les métis sont de plus en plus nombreux et diluent le sang des Uméloriens. Vos parents sont issus d'ethnies différentes ou leurs propres gênes se diluaient déjà dans un métissage antérieur. Votre enfance n'a probablement pas été sans heurts familiaux, en particulier si vous ne connaissez pas votre père.

Jouer un métis vous demandera de choisir vos ethnies d'origine et de composer en fonction des descriptions précédentes. Par exemple, interpréter un fils de mercenaire effarat conçu dans la prostitution n'est guère rare – et il en va de même chez les gladiateurs ou les esclaves. Chez les Stövengers, les bâtards sont fréquents et n'apportent aucune honte à leur père. Pour un Izgane le métissage résulte souvent de la sédentarisation tandis que chez les Uméloriens ou les Solomans l'acte est considéré comme une traîtrise nationale.

Selon l'histoire du personnage et qui s'est occupé de son éducation, naître métis lui confère une Trousse comprenant les compétences de l'ethnie dans laquelle il a été élevé, ainsi que le trait associé. Toutefois, les enfants de mère umélorienne ou solomane élevés dans l'ethnie de leur mère remplaceront les traits **Solidarité** et **Discrétion** par **Opprobre :** aux yeux de votre famille maternelle comme aux yeux de ses semblables vous êtes une erreur, une erreur et une trahison enfantée par une fille qui ne valait guère mieux qu'une prostituée. Pour votre mère et vous-mêmes n'attendez aucun secours familial, vous n'êtes qu'un paria et le souvenir vivant d'une grande honte.

Immigré

Les raisons qui vous ont poussé jusqu'ici vous appartiennent. S'agissait-il de fuir une situation insurmontable dans votre pays natal ou simplement de tenter votre chance sur une terre où l'or circule trop vite ? Mercenaire, gladiateur ou esclave récemment importé, avez-vous simplement eu le choix ? Il est probable que la Principauté de Samarande plus qu'un autre pays soit une terre d'accueil grâce à la présence de vos semblables, prêts à vous offrir le gîte et le couvert pendant au moins un temps. Il n'empêche : la vie ici, d'autant plus difficile pour un étranger, vous a fait trébucher dans la criminalité. L'or est là mais le regard de vos hôtes se révèle lourd à soutenir. En tant qu'Immigré vous devez choisir votre Naissance (sauf Umélorien) et prendre les spécificités techniques qui l'accompagnent. En sus vous possédez les traits suivants :
Difficultés linguistiques : Votre langue natale n'est pas celle des cités ; vous intervertissez la langue natale par défaut (Mélorien) et la langue de la trousse de Naissance. Pour parler le Mélorien correctement il vous faudra investir dans la compétence **Langage* (Mélorien).** Votre accent ainsi que les difficultés à comprendre les argots persisteront longtemps.
Difficultés d'intégration : Les us et coutumes de la ville vous sont méconnues ; vos compétences **Étiquette et Urbanisme*** sont limitées et ne peuvent pas dépasser 6 à l'issue de la création de personnage.
Trousse supplémentaire : vous pouvez choisir deux compétences supplémentaires au niveau 6 dans les catégories **Art exotique** ou **Art fermier.**
Trait social : Votre Milieu social (étape suivante) vous laisse le choix entre **Désœuvré, Esclave ou Militaire** ; les autres possibilités restent ouvertes mais au prix de 5 points de Mémoire.

Immigré keshite

Vos parents sont probablement encore dans leur lointain pays de Kesh et ils n'ont certainement pas l'intention de se rendre dans les cités de la Principauté. Les Keshites sont très rares dans la Principauté, quelques dizaines tout au plus, et leur physique asiatique les rend aisément reconnaissables. Dans ces conditions il est fortement déconseillé de jouer un Keshite et à plus forte raison un Keshite ayant sombré dans la crapulerie ; ceci ne devrait se faire qu'avec l'accord express du Meneur.

Dans l'éventualité d'une naissance keshite, prenez les traits Difficultés linguistiques et Difficultés d'intégration décrits à l'entrée Immigré. La voie professionnelle est limitée par le trait Traqué ci-dessous. Prenez en compte une Trousse comprenant les compétences : **Langage* (Keshite), Filer, Ferrailler* (sabre)** ou **Bastonner.**

CHAPITRE III

Ainsi que les deux traits suivants :

Vengeance : un ambassadeur de votre terre natale vous a causé un préjudice dont vous n'obtiendrez réparation que dans la mort – la sienne et la vôtre. Vous ne reviendrez jamais.

Traqué : Vous ne passez pas inaperçu et les rumeurs vont vite. Keshite isolé, vous êtes activement recherché par les autorités pour être livré à l'ambassade de Djeddir. La rue vous sert de refuge et pour y survivre vous n'avez trouvé que la voie des Spadassins.

Milieu social

« Vous avez grandi dans un milieu de… »

Orphelin

Recueilli au sein des bonnes œuvres d'Arlam comme la plupart des enfants abandonnés à la naissance ou victimes de tragédies familiales, vous avez partagé votre enfance entre désobéissance, fugues, punitions et doctes enseignements avant de rejoindre les Compagnons d'Arlam pour y apprendre un métier honnête. Orphelin apporte au personnage une Trousse supplémentaire :

Religion* **(Arlamisme), Décamper, Écrire*** **(Mélorien)** ou une compétence d'**Art fermier** au choix.

Ainsi que le trait suivant :

Faux-semblant : Vous avez appris très vite à dire et faire ce que l'on attendait de vous, plutôt qu'à recevoir les coups de trique des sœurs. Aujourd'hui encore, lorsque vous tentez d'**Arnaquer** quelqu'un vous le faites avec une telle bonne foi que vous gagnez systématiquement une qualité supplémentaire en cas de succès.

Esclave

Une mauvaise naissance, une guerre ou des circonstances terribles ont lié vos pieds et vos poings dès votre enfance. Mené dans une vie sans autre culture que celle de la survie et de l'échine courbée, vous avez servi vos maîtres, lutté dans l'arène, assouvi des désirs ou travaillé pour une écuelle de brouet. Vous êtes marqué du sceau des esclaves, votre affranchissement ou votre fuite dépendent de votre histoire et de vos choix. Esclave apporte au personnage une Trousse supplémentaire :

Décamper, Escamoter et au choix Bastonner et Ferrailler*.

Ainsi que le trait suivant :

Détermination : Votre captivité ne vous a pas nourri de connaissances ; vos compétences d'**Art livresque** – exception faite d'**Écrire*** **(mélorien)** – sont réduites à 6 au maximum à la fin de la création de personnage et les augmenter avec l'expérience accumulée au cours des aventures vous coûtera le double du coût normal. En contrepartie, vos Caractéristiques sont toutes augmentées de 2 points.

Désœuvré

Issu d'une famille sans travail ni couronnes, vous avez très tôt goûté aux difficultés des pires classes sociales. Gamin des rues, exploité pour une misère par des artisans marrons, vivant dans la crasse et la débrouillardise entre chacals, vous n'avez rêvé que d'or et d'élévation sociale.Désœuvré apporte au personnage une Trousse supplémentaire :

Mendier, Bastonner, Escamoter.

Ainsi que le trait suivant :

Débrouillard : Souvent tenté par de petits larcins vous n'êtes cependant pas un voleur. Vous passiez le plus clair de votre temps à des tâches très diverses si bien que, même sans la compétence adéquate vous restez capable de travailler sur un marché, à la ferme, dans un atelier ou une foire. Dans ces conditions le meneur de jeu peut vous dispenser d'un jet de dé et vous permettre de ramener un salaire quotidien normal.

Ouvrier

Élevé dans la masse des gens du commun, votre enfance s'est probablement déroulée sans trop d'histoires, avec plus ou moins de travail à la clef. Vivant comme un anonyme au cœur du peuple, votre métier fut certainement celui de votre père et dans la même précarité. Ouvrier apporte au personnage une Trousse supplémentaire :

Affaires, Politique, une compétence d'**Art fermier** au choix.

Ainsi que le trait suivant :

Technique

En choisissant un trait de Milieu social vous venez de définir votre deuxième Trousse de Mémoire, ainsi que votre deuxième trait de Mémoire. Le score initial des trois compétences de la Trousse est de 6 (Novice). Reportez-les sur votre feuille de personnage.

Si vous recevez une compétence plusieurs fois, augmentez-la de 2 points à chaque fois (p.84), si une compétence descend en dessous de 6 elle est perdue (cesse d'être ouverte) et les compétences marquées d'un * demandent des spécialisations qui comptent pour des compétences séparées (p.115)

Morale : Éduqué dans la rigueur du travail (que cela vous plaise ou non), vous avez gardé le sens des valeurs. On ne jette pas l'or par la porte, l'or ne pousse pas sur les arbres, toute peine mérite salaire, le labeur d'autrui est toujours respectable, etc... Vous bénéficiez d'un Cercle supplémentaire en Lucidité et inspirez confiance aux gens honnêtes qui ignorent tout de vos activités criminelles.

Bourgeois

Votre famille baignait dans un monde commerçant situé entre la plèbe des ouvriers et l'aristocratie. Le milieu des affaires est, de fait, un peu plus fortuné mais souvent moins reluisant et rejette en masse ses origines laborieuses en cherchant à former la nouvelle classe dominante des Cités – tant au niveau économique que politique. Bourgeois apporte au personnage une Trousse supplémentaire :

Écrire* (Mélorien), Affaires, Étiquette.

Ainsi que le trait suivant :

Aisance matérielle : Votre milieu vous a comblé d'un certain confort financier en contrepartie de votre labeur. Votre capital financier est doublé à la création de personnage et vous disposez de l'aide matérielle de votre famille – tant qu'elle ignore vos activités, ce qui peut être contrarié par votre Cassure par exemple – et de connaissances bourgeoises dans le milieu des affaires.

Aristocrate

Doté d'un nom à particule et de titres anciens, vous avez grandi dans l'une des familles majeures de la noblesse. Par l'hérédité ou par l'épée, votre statut et l'apparente oisiveté qui l'accompagne ont écrasé votre liberté sous le poids des conventions et des obligations, imprégnant votre avenir d'une vision biaisée des réalités du monde. Aristocrate apporte au personnage une Trousse supplémentaire :

Écrire* (Mélorien), Étiquette, Monter.

Ainsi que le trait suivant :

Vie de la cité : Vous êtes familier des convenances sociales des grandes familles de la cité où vous avez grandi, tout autant que de leurs implications politiques. Vous transformez un échec non critique en réussite de qualité nulle lorsque vous tentez un jet dans les compétences **Aristocratie, Politique** et **Étiquette**. En revanche, vous serez considéré comme un paria si l'on découvre vos activités criminelles et un faux-frère ou un pigeon si l'on découvre votre nom à rallonge. Le choix de votre Cassure est par ailleurs restreint aux propositions suivantes à moins que vous ne dépensiez 5 points de Mémoire : **Ruine, Rupture familiale ou Tentation.**

Lettré

Élevé parmi les universitaires ou les savants, votre enfance fut entourée de livres et d'enseignements autant que d'un relatif confort. Ces années passées à l'académie devaient déboucher sur la voie toute tracée d'un métier de lettres, dans les sciences, les lois ou la politique. Pourtant, les choses ont tourné autrement. Lettré apporte au personnage une Trousse supplémentaire :

Écrire* (Mélorien), deux compétences au choix parmi celles d'**Art livresque.**

Ainsi que le trait suivant :

Rat de bibliothèque : Vos études et vos connaissances du milieu des lettres vous permettent d'obtenir assez facilement les autorisations nécessaires pour accéder aux connaissances livresques de la ville, voire pour en rencontrer les doctes – pour peu qu'une réputation crapuleuse ne vous précède pas. Vous savez où chercher et comment y parvenir.

Militaire

Choix personnel ou bien, plus probablement, dicté par votre famille, à moins que celà n'ait été la seule manière pour vous de gagner votre vie vous avez passé votre enfance dans une école militaire au service de la Principauté. Apprenant l'obéissance et la rigueur, vous étiez destiné à supporter les brimades et les exercices en attendant de prendre du galon sans guère plus d'ambitions que ceux qui vous endoctrinaient.

Militaire apporte au personnage une Trousse supplémentaire :

Armée, Ferrailler*, Intimider.

Ainsi que le trait suivant :

Caractère : Ces années passées dans l'armée vous ont forgé un Caractère en acier trempé. Vous ne vous laissez intimider par personne et bénéficiez d'un Cercle supplémentaire en Aplomb et Santé. Les tentatives d'Intimidation à votre encontre voient leur difficulté augmentée d'un cran.

CHAPITRE III

Cassure

« Vous avez sombré dans la criminalité à cause de… »

Accident

Vous n'êtes pas victime d'une erreur, vous avez commis une erreur : vous avez causé la mort de quelqu'un sans le vouloir, fait du recel sans le savoir ou aidé quelqu'un qu'il ne fallait pas aider. Dans tous les cas vous êtes recherché et votre situation n'a cessé d'empirer depuis cet accident.

Avantage : Les autorités vous ont déjà tenaillé pour cet accident et écroué parmi les autres fâcheux de la société. C'est dans les geôles que vous avez découvert votre vocation. Vous écopez d'un jet sur le tableau des Séjours en prison (p.111) et gagnez 2 points à répartir comme bon vous semble dans votre Trousse professionnelle.

Inconvénient : Votre accident a causé un préjudice notable à une bande qui n'a toujours pas obtenu réparation. Ils vous cherchent, ils sont dangereux et ils ne vous pardonneront pas.

Amoral

Élevé dans un milieu corrompu, pourri ou nourri par les vices d'une façon ou d'une autre, vous avez tracé votre route de la manière dont on vous l'a enseignée ; c'est-à-dire en jugeant préférable de s'emparer de l'or dans les caisses d'autrui plutôt qu'en gagnant une misère à la sueur de votre front.

Avantage : Votre opportunisme indéniable ne s'embarrasse d'aucun scrupule lorsqu'il s'agit de jongler avec les convenances et les relations de votre milieu d'origine. Ce masque social vous octroie une qualité supplémentaire dans tous vos jets, réussis ou non, liés au paraître, à l'escroquerie ou au commerce.

Inconvénient : Parmi les truands bien peu sont dupes et vous traînez cette réputation d'opportuniste comme un boulet. Les gens ne vous font confiance que s'ils n'ont pas d'autre choix et nourrissent des soupçons quant à vos intentions en toutes circonstances.

Compromission

Vous avez eu le malheur de vous mêler de ce qui ne vous regardait pas. L'attention d'une Famille de la pègre s'est portée sur vous et depuis ce jour fatidique, les parrains vous ont mis le grappin dessus et vous font chanter : Un lourd secret qu'ils sont parvenus à déceler, un être cher qu'ils ont enlevé ou qu'ils menacent, etc...

Avantage : Criminel sans volonté, vous êtes protégé par les parrains avec lesquelles vous êtes en dette. A moins d'un acte grave à leur encontre, aucun des membres de la Famille (à déterminer avec l'accord du meneur de jeu) ne vous cherchera noise.

Inconvénient : vous êtes protégé parce que vous ressemblez à la poule aux œufs d'or. Tant que les parrains vous tiendront par les couilles, vous devrez leur verser la moitié du bénéfice de vos coups. À vos risques et périls de les trahir…

Erreur judiciaire

Arrêté, accusé et emprisonné à la place d'un autre ou pour faire bonne figure a suffi pour briser votre vie et propulser votre âme dans le couloir de la vengeance. Fort heureusement – ou pour votre plus grand malheur – la prison constitue à ce jour la meilleure école criminelle.

Avantage : vous obtenez un lancé sur le tableau des Séjours en prison (p.111) et vous gagnez un point dans votre Caractéristique Caractère, ainsi qu'un Cercle dans l'Attribut Aplomb.

Inconvénient : vous restez obnubilé par le désir de vengeance et traquez votre proie sans relâche. Malheureusement, celle-ci est une personnalité de la cité : diplomate, politicien, fils d'aristocrate ou quiconque de suffisamment important, influent, protégé et qui connaît vos intentions.

Filiation

Vous n'avez découvert que trop tardivement le guêpier dans lequel s'était fourré l'un de vos proches. En bisbille avec une Famille de la pègre, cet individu a contracté une dette monstrueuse et insolvable. Sa vie menacée, vous-même impliqué par le lien qui vous unit, vous n'avez eu d'autre choix (ou peut-être ne vous l'a-t-on pas laissé) que de faire reporter la dette sur vous. Et il a fallu vous compromettre pour espérer vous en libérer un jour.

Avantage : Vous êtes doté d'une volonté à toute épreuve, probablement liée à votre lucidité autant qu'à votre Caractère. Même si vous êtes conscient du danger vous n'avez peur de rien ni de personne. Dans le cas où le meneur de jeu jugerait une intimidation ou un effroi hors-norme, vous devrez tout de même dépenser un Cercle de Lucidité pour en annuler les effets.

Inconvénient : Votre cœur et vos actes sont noués par cette personne que vous couvrez. Elle est à votre charge, vous la protégez contre tous les dangers et devez composer avec la Famille criminelle qui vous tient pour vache à lait jusqu'à ce qu'elle vous libère (à la discrétion du meneur de jeu).

Fuite

Quelqu'un ou quelque chose vous a contraint à préférer la fuite plutôt qu'assumer vos obligations et probablement purger une lourde peine de prison – justifiée ou pas. La criminalité et l'anonymat sont devenus vos seuls refuges.

Avantage : Vous êtes anonyme. Caché sous une fausse identité, personne ne sait rien de vous ni de votre passé et ce sont autant de prises en moins pour vous jauger ou vous manipuler efficacement. Les tentatives de Jauger, Arnaquer et Intimider effectuées à votre encontre se voient alourdies d'un malus de trois points.

Inconvénient : Votre tête est mise à prix. La prime offerte par les autorités est de 100 Couronnes, mais éventuellement d'autres factions dont vous ignorez peut-être les griefs ou même l'existence offrent une prime de capture. Un jour ou l'autre ils pourraient bien finir par vous trouver.

Mauvaise influence

Votre faiblesse de *Caractère* ou l'envie d'être remarqué et respecté par la racaille vous a mené droit dans les rets de personnes peu recommandables qui vous ont peu à peu compromis dans l'illégalité, laissant votre famille et vos amis dans l'impuissance.

Avantage : vous entretenez encore de bonnes relations avec votre ancienne bande. Ces crapules opérent dans la même Branche que vous. Rappelez-vous qu'aucun service n'est gratuit.

Inconvénient : vous perdez 2 points dans la Caractéristique Caractère, ainsi qu'un Cercle de l'Attribut Aplomb.

Reconversion

Il est un domaine dans lequel vous excellez mais qui ne vous a offert d'opportunités que dans le cadre d'une carrière criminelle. C'est le cas, notamment, de nombreux hommes d'armes qui n'ont pu trouver d'école pour enseigner.

Avantage : Choisissez une compétence parmi celles de votre Trousse professionnelle et augmentez-la de 4 points, sans dépasser le maximum de 16.

Inconvénient : Votre style est reconnaissable entre mille. Il s'agit autant d'un gage de qualité que d'une signature comparable à l'empreinte sur l'arme du crime.

Ruine

D'une manière ou d'une autre vous avez fini ruiné, dépouillé de votre patrimoine et sans ressources. Nécessité faisant loi, c'est dans l'illégalité que vous avez cherché une fructueuse issue de secours.

Avantage : Vous n'avez rien à perdre et plus personne sur qui compter. Dès lors, les tentatives d'intimidation et les menaces trouvent peu d'emprise contre un moral d'acier né du désespoir. Dépenser un Cercle d'Aplomb vous permet d'annuler les effets d'une telle tentative.

Inconvénient : Vous avez la réputation d'avoir sombré dans la déchéance et probablement dans la criminalité. Cette réputation ne s'applique qu'à votre ancien milieu social.

Rupture familiale

Du jour au lendemain vous êtes devenu un solitaire, un paria ou bien la victime d'un événement dont les conséquences vous ont coupé des vôtres : famille et relations de jeunesse. Trop hâtivement livré à vous-mêmes, vous vous êtes retrouvé avec de nouveaux amis peu recommandables.

Avantage : Une nouvelle famille d'adoption vous a ouvert les bras. Les liens tissés sont étonnamment forts pour des crapules comme vous. Comptez sur eux et les déceptions seront rares, même si vous n'exercez pas dans le même domaine. En revanche, n'oubliez pas que ces angelots s'attendent à la même chose de votre part.

Inconvénient : En-dehors de votre petite bande, il n'y a personne vers qui vous puissiez vous tourner en cas de coup dur. Votre vraie famille ? Elle risque de réapparaître un jour par l'intermédiaire de vos parents directs ou d'un cousin éloigné… et de vous causer des soucis.

Tentation

Une opportunité s'est présentée et vous avez cédé à la tentation. Malheureusement, s'il est aisé de mettre le doigt dans l'engrenage, il s'avère bien moins évident de l'en sortir.

Avantage : vous êtes encore un inconnu dans le milieu, suffisamment discret et maîtrisant prudemment vos activités illégales. De fait, vous conservez votre ancienne vie et ses bénéfices, ses privilèges, sa légalité.

Inconvénient : vos relations dans la truanderie connaissent la délicatesse de votre situation et peuvent chercher à en profiter. Sans mentionner le chantage, disons qu'il serait préférable de ne pas s'en faire des ennemis. Et la situation se compliquera avec l'expérience acquise.

Technique

En choisissant votre Cassure vous venez de recevoir deux traits supplémentaires : un avantage et un inconvénient.

du trouble vous perdez vos moyens et cherchez à l'éviter, si possible, ou bien à vous replier sur vous-même.

Sens aiguisés (-3 PM)

Ce que d'autres prennent pour une intuition surnaturelle n'est certainement qu'un savant mélange d'acuité sensorielle et de lucidité. Quoiqu'il en soit, ce sixième sens est vôtre et vous permet de ressentir les signes quasiment imperceptibles en temps normal. Et vous tombez logiquement toujours juste.

Handicap (+4 PM)

Un accident tragique vous a privé de l'usage d'un sens ou de l'un de vos membres, vous handicapant de manière certaine. Les conséquences sont notables mais laissées à la discrétion du meneur de jeu, par exemple une perte permanente d'un point dans un Attribut ou une Caractéristique, voir *Séquelles* (p.156)

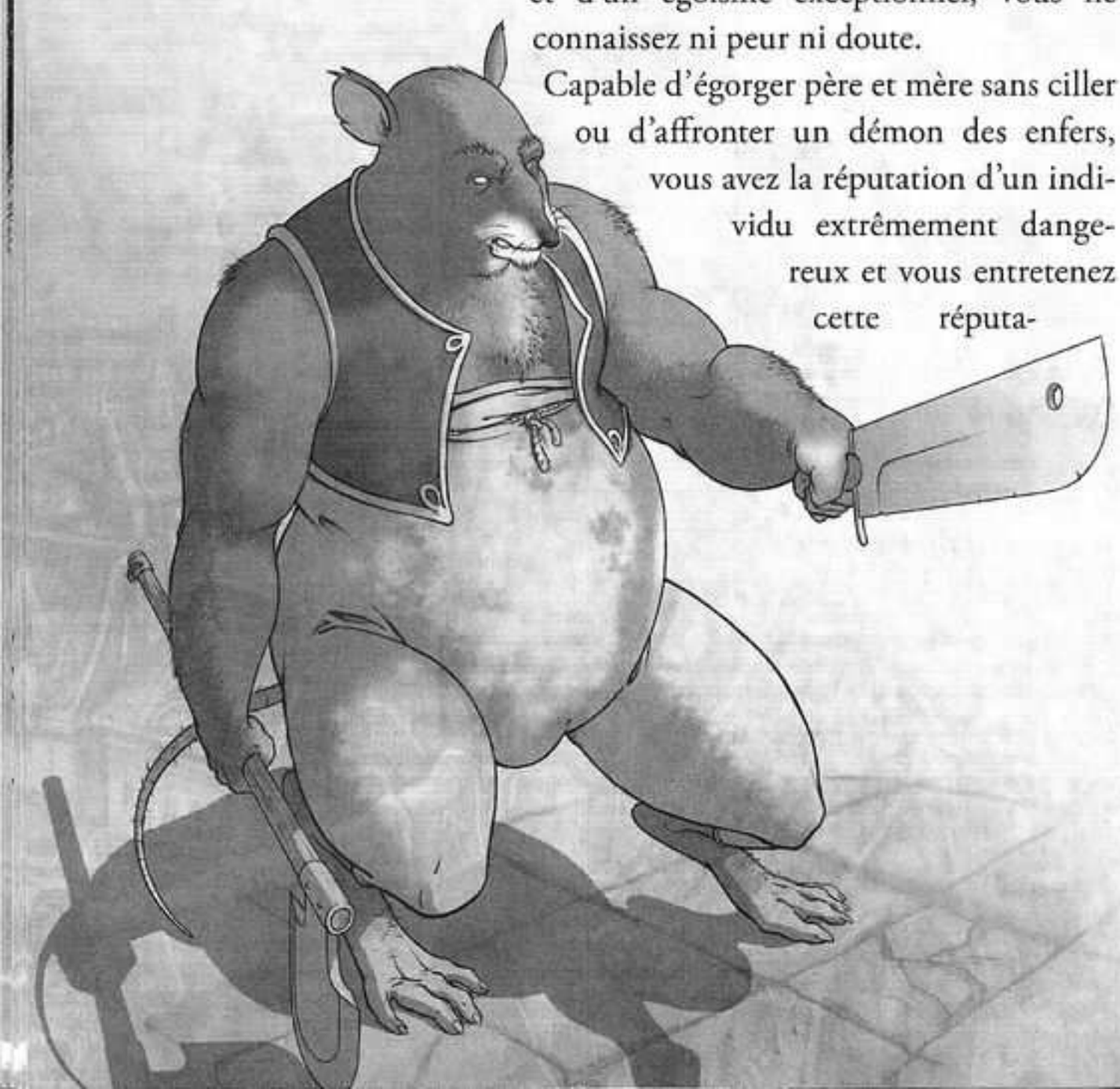
Robuste (-4 PM)

Votre constitution est celle d'un ogre, que ce soit le résultat d'une nature chanceuse ou d'un entraînement rigoureux. Vous gagnez les cases en italique du tableau d'Endurance de votre feuille de personnage. Dans le cas où vous les posséderiez déjà – si vous êtes un nain par exemple – vous gagnez simplement une case supplémentaire en Blessure légère et Blessure grave sur le tableau de Vitalité (les cases en grisé).

Crevard (-5 PM)

Votre personnalité est admirablement taillée pour les pires aspects de votre vocation. Sans états d'âme et d'un égoïsme exceptionnel, vous ne connaissez ni peur ni doute.

Capable d'égorger père et mère sans ciller ou d'affronter un démon des enfers, vous avez la réputation d'un individu extrêmement dangereux et vous entretenez cette réputation… On y réfléchit soigneusement avant de se mettre en travers de votre route. Rien que pour vous engager dans un affrontement, vos adversaires doivent dépenser un Cercle d'Aplomb.



Dépendance (+5 PM)

Vous êtes irrémédiablement accro à une substance nocive pour votre organisme. Veuillez vous reporter au chapitre Santé pour les effets exacts de la dépendance ; vous êtes considéré comme dépendant depuis tellement longtemps que les effets de la potion ou de la plante sur vous sont considérés comme négligeables. À noter qu'il vous en coûtera 10 couronnes par semaine en moyenne pour vous procurer le produit en question et que votre cas est tel qu'un simple sevrage ne suffira pas ; un passage dans un établissement de désintoxication (aux conditions de vie déterminées par le Meneur) s'avère obligatoire pour se débarrasser de ce problème.

Historiques

Dévot (+1 PM)

Vous êtes croyant. Arlam par défaut, à moins que vous ne préfériez vouer votre âme à la religion de vos origines. Dans tous les cas cette croyance s'accompagne d'une foi véritable – mue par la peur de l'Au-delà dans la plupart des cas – et de superstitions que ferez tout pour ne pas enfreindre.

Contact (-1 PM)

Vous avez noué de bonnes relations avec des gens d'un tout autre milieu que le vôtre. Il ne s'agit pas d'un lien particulier mais simplement d'une sympathie partagée car ces gens croient que vous êtes un type bien ou tout du moins respectable.

Secret (+2 PM)

Le poids d'un lourd secret se traîne dans votre ombre comme un boulet qui vous enchaîne. Et vous n'aimeriez pas du tout qu'il se retrouve en pleine lumière. D'autres personnes risqueraient de ne guère apprécier non plus.

Héritage (-2 PM)

Qu'il s'agisse d'une relique, d'un objet rare ou d'une arme de renom – voire d'un animal de compagnie – vous avez hérité de cette chose et commencez la partie en sa possession.

Personne à charge (+3 PM)

Votre vie est liée à celle d'un autre. Frère, fils, femme ou n'importe quelle personne à laquelle vous êtes intimement attaché et que vous ferez tout pour protéger – de vous-mêmes comme d'autrui. Évidemment, cette personne n'est techniquement parlant qu'un poids, une faiblesse, une dépendance.

École d'escrime (-3 PM)

Des circonstances particulièrement favorables vous ont permis de recevoir l'enseignement de base d'une école d'escrime de votre choix (voir p.149 pour quelques académies d'escrime).

Savoir interdit (+4 PM)

Une curiosité mal placée, une coïncidence malheureuse ou des recherches trop poussées vous ont rendu gardien d'un savoir dont vous vous passeriez bien. Surtout que des personnes malintentionnées le recherchent – et vous avec !

Explorateur (-4 PM)

Contrairement à l'immense majorité des citadins, vous avez dépassé l'horizon. Deux années vous ont tenu éloigné de la Principauté (rajoutez-les à l'âge initialement défini pour votre personnage) durant lesquelles vous avez goûté aux richesses de l'aventure et gagné une Trousse de trois compétences au niveau 6, à choisir dans le domaine Art exotique parmi les compétences encore inconnues du personnage.

Ennemi surnaturel (+5 PM)

Un incident pour le moins regrettable vous a attiré les foudres d'un ennemi que vous n'auriez pas imaginé dans vos pires cauchemars : un démon effroyable, des chiens infernaux sanguinaires, un ange de la vengeance ou un sorcier éminemment redoutable. Quelles qu'en soient les raisons, cet ennemi ne veut pas simplement votre mort ; il veut votre âme et son tourment éternel.

Sorcellerie (-5 PM)

D'une manière ou d'une autre vous avez mis la main sur un rituel qui ne vous a pas tué ni voué aux démons comme c'est souvent le cas. Vous connaissez désormais un arcane de la sorcellerie. Ce n'est pas un sort très puissant mais vous savez comment l'exécuter. Soyez prudent ! Vous risquez d'attiser les flammes du bûcher… D'un point de vue technique, la règle utilisée figure au chapitre *Système de jeu* (p.132)

Séjours en prison

Lorsqu'un personnage effectue plusieurs séjours, il est possible qu'il retombe plus d'une fois sur le même résultat. Vous remarquerez que la plupart d'entre eux sont susceptibles de s'aggraver assez facilement mais les doublons sont laissés à la discrétion du meneur de jeu. Un trait gagné en prison ne coûte ou ne rapporte pas de PM.

1 – Bonne conduite

Votre peine s'est vue réduite pour bonne conduite et repentance.

2 – Malade

Les conditions déplorables de votre détention vous ont fait attraper la mort. Vous perdez définitivement un Cercle dans l'Attribut Santé.

3 – Foi

L'isolement et les dévots vous ont permis de découvrir la foi. Soit vous gagnez le trait de Mémoire Dévot (Historique), soit vous gagnez des ennemis extrémistes une fois qu'ils seront sortis. Mais dans les deux cas ce n'est guère violent.

Tableau des Séjours en prison

D20	Résultat
1	Bonne conduite
2	Malade
3	Foi
4	Isolement
5	Violence
6	Brutalité
7	Mignon
8	Caïd
9	Meurtre
10	Émeute
11	Trafic
12	Mutilation
13	Extrémistes
14	Compagnons
15	Corruption
16	Apprentissage
17	Réseau
18	Opportunité
19	Contacts
20	Aggravation

4 – Isolement

Des gardiens haineux ou une rébellion qui a mal tourné vous ont conduit en cellule d'isolement. Et le trou, on n'en sort que rarement indemne. Vous gagnez le trait de Mémoire Trouble psychologique (Trait) mais moins important.

5 – Violence

Il a fallu vous battre pour obtenir respect et tranquillité. Mais cette fois vous avez perdu, avec toute l'humiliation que cela suppose. Choisissez entre une blessure persistante (la première case du tableau de Vitalité est cochée en permanence, voir *Séquelles* p.156) résultant de mutilations, ou bien une humiliation qui vous a définitivement ôté un Cercle d'Aplomb.

CHAPITRE III

6 – Brutalité

Il a fallu vous battre pour obtenir respect et tranquillité. Vous avez cassé des têtes mais vous avez gagné. Vos scores dans les compétences Bastonner et Intimidation augmentent de 2 points.

7 – Mignon

Vous avez attiré l'attention d'un des caïds de la prison et négocié sa protection en échange d'une faveur. Une fois dehors, lui ou ses sbires ne manqueront pas de réclamer leur dû. Vous gagnez le trait de Mémoire Dette (Événement), et une réputation, disons... pas très claire.

8 – Caïd

Votre combat quotidien pour la survie et la gamelle vous a finalement et malheureusement opposé à l'un des caïds du pénitencier. Force est de constater que si vous n'y avez pas laissé de plumes, vous avez cependant gagné un adversaire féroce ainsi que le trait de Mémoire Némésis (Événement) dans une version moins violente.

9 – Meurtre

La prison est une jungle et vous avez dû vous y comporter comme un fauve pour survivre : vous avez assassiné l'un de vos codétenus et gagné en réputation – ainsi qu'un point de Crasse (c'est à dire que votre personnage commence avec 1 point de Crasse de plus).

TECHNIQUE

Le nombre de Cercles dans un Attribut dépend initialement du niveau de la Caractéristique associée, soit de 1 à 5 Cercles. Le maximum de Cercles que l'on peut obtenir à l'issue de la création de personnage est limité à 6 par Attribut.

10 – Émeute

Le pénitencier a connu une émeute de prisonniers pendant votre séjour. Vous y avez participé ou pas mais il n'y aura pas de remise de peine pour Bonne conduite la prochaine fois que vous obtiendrez ce résultat – ou de remise de peine si l'occasion se présente en jeu.

11 – Trafic

Vous avez louvoyé et participé à l'un des nombreux trafics qui se déroulent en prison. Malheureusement vous êtes devenu accro à ces stupéfiants qui vous donnent l'impression de vous évader. Vous gagnez le trait de Mémoire Dépendance (Trait) mais ses conséquences doivent être considérablement revues à la baisse (par exemple son coût hebdomadaire est divisé par 5).

12 – Mutilation

Vous avez été sauvagement mutilé pendant votre incarcération. Choisissez entre l'une des options suivantes : acquisition du trait de Mémoire Handicap (Trait) ; perte d'un point dans votre Caractéristique *Robustesse* et perte de la première case du tableau de Vitalité ; acquisition du trait de Mémoire Monstrueux (Trait); acquisition du trait de Mémoire Trouble psychologique (Trait) avec un ou plusieurs désordres mentaux ou changement affectifs (peur du noir, de la violence, obsession, trouble de la sexualité, etc.) Voir *Séquelles* (p.156)

13 – Extrémistes

Vous avez fricoté avec un groupuscule raciste très dur. Relancez le dé : sur un résultat pair c'était des gens comme vous et cela a pu se passer relativement bien (mais vous gagnez la réputation d'être vous-même raciste) ; un résultat impair indique au contraire que vous avez subi leur racisme. Dans ce cas, choisissez entre Mutilation ou Violence dans cette même liste – ou bien vous vous en êtes sorti en gagnant le trait de Mémoire Némésis (Événement), tout en sachant que pour ce groupe vous serez désormais une cible de choix.

14 – Compagnons

Vous avez rejoint une petite bande de truands. Bien pratique tant que vous étiez derrière les barreaux. Pas sûr qu'ils soient autre chose qu'envahissants une fois libérés et qu'ils ne deviennent méchants si vous cherchez à vous en débarrasser.

15 – Corruption

Des gardiens corrompus vous ont fait chanter et ont négocié votre coopération contre une certaine sécurité. Au vu des menaces de mort qui planaient sur vous, il s'est avéré judicieux d'accepter. Une fois dehors vous devrez renseigner un indicateur de la milice sur un coup. Mieux vaudrait le faire avec efficacité si vous comptez ne pas être obligé de prendre Mutilation dans cette liste à votre prochain séjour en taule – sans compter les misères que risquent de vous faire les miliciens. Mieux vaudrait aussi que personne ne le découvre...

16 – Apprentissage

La prison est définitivement la meilleure école criminelle ! Vous avez acquis un enseignement utile : choisissez une nouvelle Spécialité et dans la Trousse associée,

sélectionnez et ouvrez 5 compétences (au niveau 6). En revanche, vous restez débiteur de votre mentor et recevez à ce titre le trait de Mémoire Dette (Événement).

17 – Réseau

Observateur et prudent, vous avez gagné quelques connaissances sur le milieu. Votre score dans la compétence Pègre augmente de 2 points.

18 – Opportunité

Vous avez un nom, quelqu'un à visiter à votre sortie de la part de quelqu'un avec un boulot à la clef si vous le souhaitez. Bien sûr, ce contact est un truand.

19 – Contacts

Vous avez rendu service à des gens qui ne tarderont pas à sortir. Vous gagnez le trait de Mémoire Faveur (Événement).

20 – Aggravation

Soit les problèmes que vous avez causés au pénitencier ont rallongé votre peine de moitié, soit vous vous êtes évadé avec pour conséquences d'être recherché, de voir votre prime considérablement augmentée et de gagner l'assurance de rester enfermé pour beaucoup plus longtemps (au mieux) à votre prochaine capture.

Caractéristiques annexes

Caractéristiques annexes

Les paragraphes suivants développent certaines aptitudes inhérentes à votre personnage mais qui ne sont ni des Caractéristiques, ni des compétences à proprement parler. Les Attributs sont des réserves de points à utiliser en cours de partie ; la Crasse constitue un élément influant le jeu comme un joker et la Réputation revêt un caractère informatif plus que pratique.

Les Attributs

Les Attributs sont au nombre de quatre et dépendent respectivement de l'une des Caractéristiques du personnage. Ainsi, l'Initiative découle du *Doigté*, l'Aplomb du *Caractère*, la Santé de la *Robustesse*, la Lucidité de la *Cervelle*. La valeur de chaque Attribut est présentée sous la forme d'une réserve de Cercles.

Au cours de la partie, ces réserves sont utilisées à l'initiative du joueur, ou exigées par les circonstances – au cours des combats notamment. Vous trouverez tous les détails du fonctionnement des Attributs dans le chapitre intitulé *L'art du duel* (p.138).

Crasse

Sauf Trait de mémoire particulier, la Crasse commence à 0 et évolue durant le jeu. Son fonctionnement est expliqué au chapitre *Règles de simulation* (p.136).

Réputation

La Réputation est un élément capital pour la survie d'un personnage. Elle indique comment le milieu du crime perçoit le personnage et ainsi, jusqu'à quelles extrémités on l'acceptera. La Réputation est décrite plus en détail au chapitre *Règles de simulation* (p.133).
Réputations positives : Neutre, Appréciable, Élogieuse, Confiante, Amicale, Privilégiée
Réputations négatives : Indifférente, Dépréciée, Désagréable, Hostile, Agressive, Haineuse

Attributs	
Valeur de la Caractéristique	**Nombre de Cercles gagnés**
1 à 4	+1
5 à 8	+2
9 à 12	+3
13 à 16	+4
17 à 20	+5

CHAPITRE III

FINITIONS
Finitions

La création de votre personnage se termine, il ne vous reste qu'à définir son apparence et sa personnalité, ses possessions et son capital de départ, ainsi qu'à lui attribuer les points de Mémoire qu'il vous reste à dépenser.

Points de Mémoire

Vos points de Mémoire restants servent d'expérience préliminaire et vous permettent d'augmenter ou d'acquérir des compétences, d'augmenter vos Caractéristiques (attention à ne pas oublier de rajouter un cercle dans l'attribut concerné si une caractéristique passe au niveau supérieur) ou vos Attributs, voire de bénéficier d'un capital de départ plus élevé. Le tableau ci-dessous résume le coût de chaque augmentation.

Mémoire

Augmentation	Coût
1 point de Caractéristique (jusqu'à 10)	1 PM
1 point de Caractéristique (au-delà de 10)	2 PM
1 Cercle d'Attribut	2 PM
1 nouvelle compétence ouverte	2 PM
1 niveaux de compétence	1 PM
10 Co supplémentaires	1 PM

Apparence et personnalité

L'aspect et les pensées de votre personnage vous appartiennent. Vous êtes donc libre de lui donner les traits que vous souhaitez – en accord avec sa race et ou ses origines ethniques ainsi que, dans une moindre mesure, ses Caractéristiques et ses Traits. N'oubliez pas de composer taille, poids et musculature en fonction de sa Robustesse.

Équipement

Chaque personnage dispose d'un capital initial pour s'équiper de la tête aux pieds. Le montant de ce capital est fixé à 10 Couronnes d'or, ce qui exclut la possession d'une maison ou d'un cheval par exemple. Basez-vous sur votre Mémoire pour compléter la liste du matériel auquel vous pouvez espérer avoir facilement accès, ainsi que votre domicile. Ceci dit, lors de votre première partie de *Nightprowler* vous serez relativement pauvre et il vous faudra travailler… à votre façon bien sûr !

LES COMPÉTENCES
Les compétences

Si les Caractéristiques sont immanentes et synthétisent la nature d'un personnage, les compétences viennent préciser les domaines d'expérience de chacun. Dans *Nightprowler*, les compétences sont notées de 0 à 20 et s'accompagnent d'un niveau qui permet d'évaluer l'importance de ce score. Cette dernière indication constitue une aide de jeu sensée permettre au meneur d'éviter les jets de dés en-dehors des situations de stress. S'il juge qu'un personnage est suffisamment compétent pour assurer sa réussite et que les facteurs extérieurs ne sont pas suffisants pour représenter une gêne, le succès de l'action peut alors être automatique.

Toutes les compétences sont rattachées à un domaine, appelé « Art… », qui permet d'identifier les

La Mesure (niveaux de Compétence)

Score	Mesure
1 à 6	Novice
7 à 8	Apprenti
9 à 12	Confirmé
13 à 16	Professionnel
17 à 20	Expert
21 à 24	Maître
25 à 28, etc.	Une nouvelle mesure tous les 4 niveaux.

connaissances communes des principales catégories sociales de la population de la Principauté. La liste ci-dessous décrit l'ensemble des compétences dans l'ordre alphabétique en précisant pour chacune l'Art (ou les Arts) auquel elles se rattachent ainsi qu'une éventuelle Caractéristique de référence. Cette dernière octroie une base automatique dans la compétence du personnage, lui permettant ainsi de tenter l'action sans avoir pour autant investi de points dans la compétence.

Technique

Toutes les compétences ont une base de zéro, hormis celles associées à une Caractéristique. Les compétences associées commencent avec un score égal au quart de la Caractéristique de référence ; comme tous les arrondis du jeu, celui-ci se fait à l'entier inférieur.

Du moment qu'un personnage a appris une compétence dans une de ses Trousses, celle-ci ne peut pas être inférieure à 6 à la fin de la création. Si un Trait inflige une réduction et que la compétence passe en dessous de 6, elle cesse d'être ouverte et repart à son minimum par défaut.

Compétences spécialisées

Certaines compétences demandent de se spécialiser dans un domaine. La première fois que vous obtenez l'une de ces compétences, choisissez votre spécialisation. Si vous venez à acquérir à nouveau la compétence, deux possibilités s'offrent à nouveau. Vous pouvez augmenter normalement votre première spécialisation de 2 points, ou alors ouvrir une nouvelle fois la compétence avec une autre spécialisation. Cela vous permet d'être spécialisé dans plusieurs domaines d'une même compétence. Il faut bien sûr que cela rentre dans le cadre de votre personnage. Les compétences spécialisées sont signalées par un * (astérisque).

Les Arts professionnels

Les compétences peuvent être regroupées en Arts, dont le tableau suivant vous donne l'organisation. Certaines compétences apparaissent dans plusieurs arts, sont marquées d'une étoile (celles qui demandent une spécialisation comptant comme une compétence séparée) et/ou sont accompagnées de l'abréviation d'une caractéristique (avec une base automatique égale au quart inférieur de ladite caractéristique).

Art social	Art commerçant	Art voleur	Art militaire	Art forain	Art exotique	Art fermier	Art livresque
Étiquette (Cer)	Écrire	Planquer (Doi)	Grimper (Rob)	Jonglage (Doi)	Nager (Rob)	Maçonnage	Écrire
Séduire (Car)	Gérer	Filer (Cer)	Décamper (Rob)	Acrobatisme (Doi)	Naviguer	Charpentage	Herboristerie
Prêcher (Car)	Évaluer (Cer)	Escamoter (Doi)	Ligoter (Doi)	Domptage (Car)	S'orienter	Agriculture	Chirurgie
Jauger (Cer)	Négocier (Cer)	Tricher (Doi)	Bastonner (Rob)	Contorsion	Monter (Rob)	Forgeage	Sorcellerie
Négocier (Cer)	Arnaquer (Car)	Percer	Lancer (Rob ou Doi)	Comédie (Car)	Chasser (Doi)	Dressage	Alchimie
Art	Législation	Falsifier	Cuisiner (Car)	Grimage (Doi)	Faune	Conduire (Rob)	Pyrotechnie
Politique	Affaires	Arnaquer (Car)	Repérer (Rob)	Mendier (Car)	Langage	Mécanique (Doi)	Religion
Aristocratie	Pègre	Mendier (Car)	Intimider (Car)	Composition	Survie (Cer)	Urbanisme	Législation
Histoire	Jauger Cer)	Urbanisme	Ferrailler (Doi)	Interprétation	Pays	Secourir (Cer)	Politique
Écouter (Rob)	Repérer (Rob)	Pègre	Armée	Art	Peuple	Artisanat	Histoire

CHAPITRE III

Acrobatisme (Art forain – Doigté)

Compétence reine des forains et outil de travail de nombre de monte-en-l'air, Acrobatisme regroupe toutes les techniques de maîtrise corporelle, des pirouettes de l'acrobate à l'équilibre du funambule. Note : oui, c'est bien acrobatisme (le talent des acrobates) et non acrobatie (l'action couverte par ce talent). Pour plus de détails reportez-vous directement au chapitre *L'art du duel* (p.138).

Affaires (Art commerçant)

Domaine de connaissances relatif au commerce, Affaires permet de connaître le fonctionnement de l'économie, ses principaux acteurs, ainsi que les gros contrats en cours de négociation. Le niveau du personnage peut être utilisé pour circonscrire son champ de connaissances : quartier de la ville (Novice), secteur d'activité (Apprenti, Confirmé), ville (Professionnel), Principauté (Expert).

Agriculture (Art fermier)

Recouvre à la fois les connaissances et la pratique des métiers de la terre, évidemment très répandus dans les classes paysannes. Agriculture inclut les conditions météo, la qualité du sol et des semailles ainsi que nombre de connaissances annexes.

Alchimie (Art livresque)

Connaissance et pratique des mélanges et des transformations chimiques. L'alchimie est une Compétence complexe que l'on trouve rarement à un niveau supérieur à Confirmé. Elle est utilisée par les fabricants de potions : charlatans, brasseurs, empoisonneurs, chirurgiens ou sorciers.

Aristocratie (Art social)

Domaine de connaissances s'attardant sur l'histoire de la noblesse dans la Principauté, de ses origines à nos jours. Aristocratie comprend la reconnaissance et le déchiffrage des blasons, la généalogie des grandes familles et la connaissance des rapports de force établis entre les différents clans.

Armée (Art militaire)

Domaine de connaissances s'intéressant à tous les aspects de la vie militaire. Hiérarchie, organisation, coutumes, discipline et chants font partie de la Compétence. Le niveau Professionnel correspond généralement à un engagement de plusieurs années et le niveau Expert étend la connaissance aux spécificités de tous les conflits armés de la Principauté et de ses proches voisins.

Arnaquer (Art commerçant, Art voleur – Caractère)

Art de faire prendre des vessies pour des lanternes et d'embrouiller l'esprit d'autrui afin de prendre l'ascendant. Arnaquer sert aussi bien lors des malversations commerciales que pour baratiner quelqu'un ou lui mentir. Le bagout qui l'accompagne est généralement d'un effet assez court, le temps que la victime prenne le temps de réfléchir un peu.

Art (Art social)

Domaine de connaissances lié à tous les aspects artistiques et culturels de la cité. Art ne donne aucun talent dans l'exécution d'une quelconque œuvre mais permet de connaître les courants, les écoles, les artistes et les techniques afin de critiquer lors de réceptions mondaines. Les niveaux Professionnel ou Expert indiquent souvent une connaissance globale et non spécialisée des milieux artistiques.

Artisanat (Art fermier)

Connaissance et pratique de la fabrication de petits objets de décoration ou d'ustensiles pratiques de la vie courante – souvent en bois. L'artisanat est l'une des Compétences les plus répandues dans le commerce

des classes moyennes de la population et elle demande souvent plus de *Doigté* que de connaissance.

Bastonner (Art militaire – Robustesse)

Compétence martiale employée pour régler les combats à mains nues, depuis les simples empoignades jusqu'à la lutte. Pour plus de détails reportez-vous directement au chapitre L'art du duel (p.138).

Charpentage (Art fermier)

Connaissance et pratique des techniques du bois. Depuis le choix des essences, jusqu'à l'encadrement d'un chantier, la Compétence Charpentage fait partie des techniques de base de la paysannerie – qu'elle soit employée pour construire ou réparer une charpente, une maison en rondins, voire même une charrue ou une carriole.

Chasser (Art exotique – Doigté)

Très peu fréquente en ville et dans les faubourgs où l'élevage a depuis longtemps remplacé la chasse, cette Compétence reste l'apanage des aventuriers, des archers ou des exterminateurs de nuisances. Chasser* permet de connaître toutes les techniques pour s'approcher et capturer ou abattre le gibier – y compris le tir à l'arc, à l'arbalète et l'art du piégeage. La spécialisation de Chasser* ne concerne que les armes de tir et les pièges (par exemple arc, lance, arbalète, piège à loups, colets, etc.). Attention à ne pas confondre avec Faune qui comprend les connaissances des animaux ; ici ce sont juste des techniques de chasse, pas le type de chasse. Pour plus de détails reportez-vous directement au chapitre *L'art du duel* (p.138).

Chirurgie (Art livresque)

Connaissance et pratique des interventions sur le corps, depuis l'anatomie jusqu'aux soins apportés pour remettre une fracture ou empêcher une hémorragie. La Chirurgie est une Compétence peu fréquente et difficile à maîtriser ; elle est néanmoins indispensable lorsqu'un personnage se retrouve entre la vie et la mort, transpercé par une lame. À partir du niveau Professionnel, un chirurgien sait opérer de la même manière sur un humain, un félis ou un gouri. Le chapitre La santé (p.155) précise les applications de la Compétence.

Comédie (Art forain – Caractère)

Art de référence lorsqu'il s'agit de faire semblant, Comédie est l'apanage des acteurs, des clowns, des imitateurs et de tous ceux qui se livrent à une performance dont l'essentiel correspond à jouer un rôle. Additionnée à un bon déguisement et un bon maquillage, elle permet de se faire passer pour quelqu'un d'autre.

Composition (Art forain, Cervelle)*

Art de produire une œuvre de l'esprit, depuis la rédaction d'un discours percutant jusqu'à l'écriture d'une pièce de théâtre en passant par la poésie, la peinture ou la sculpture. Composition* sous-entend une connaissance des techniques artistiques comme la versification, le découpage d'une pièce ou la peinture. Au joueur de préciser le sens de sa Compétence.

Conduire (Art fermier –Robustesse)

Connaissance et pratique des attelages tirés par des bêtes de traits – souvent des bœufs ou des chevaux. Conduire permet de diriger l'attelage aux différentes allures, de s'occuper des bêtes et d'entretenir le véhicule.

Contorsion (Art forain)

Technique permettant de se faufiler dans les conduits les plus étroits en faisant prendre à son corps des positions qui demandent un certain entraînement. Les plus doués des contorsionnistes sont capables de déboîter certains os pour des performances plutôt prodigieuses – comme tenir dans une boîte.

Cuisiner (Art militaire – Caractère)

Connaissance des techniques d'interrogation et de pression psychologique utilisées par les forces de l'ordre et la pègre pour faire parler les prisonniers. Cuisiner est une forme d'intimidation qui demande généralement beaucoup de patience pour obtenir des résultats et s'oppose à l'Aplomb de la victime.

Décamper (Art militaire – Robustesse)

L'art de la course. Décamper est utilisée dans les courses-poursuites et souligne l'entraînement du personnage dans ce domaine. À ce titre elle rejoint l'Art militaire, présupposant que les miliciens suivent un entraînement physique quotidien qui leur donne un avantage sur le voleur fainéant. Pour plus de détails reportez-vous directement au chapitre *L'art du duel* (p.138).

Domptage (Art forain – Caractère)*

Autre Compétence phare des foires et des cirques, Domptage* permet de connaître et d'apprivoiser un animal sauvage et potentiellement dangereux afin de le dresser à faire des tours et à ne pas manger n'importe quoi. Les dompteurs sont forcément spécialisés dans un type d'animal sauvage – ours, par exemple.

Dressage (Art fermier)

Pendant rural de Domptage*, Dressage ne regroupe que les animaux de ferme : bétail et montures, incluant leur dressage ainsi que les connaissances nécessaires à leur entretien et à leur utilisation. À la différence de sa jumelle, Dressage ne requiert pas de spécialisation et concerne donc tous les animaux précités.

Écouter (Art social – Robustesse)

Compétence de vigilance permettant d'écouter aux portes et d'entendre distinctement les conversations lointaines ou perdues dans le brouhaha. Écouter souligne l'expérience du personnage dans ce domaine, l'exercice de son ouïe.

Écrire (Art commerçant, Art livresque)

Permet de lire et d'écrire correctement une langue – la langue natale, par défaut le mélorien. Un personnage qui ne possède pas cette Compétence ne sait ni lire ni écrire et peut, au maximum, reconnaître certains mots simples et très courants. L'urbanisation tend à développer cette Compétence encore peu répandue dans les basses classes de la population. Le niveau permet de préciser les degrés de compétence en écriture et de facilité de lecture : mauvais (Novice), moyen (Apprenti, Confirmé), correct (Professionnel), impeccable (Expert).

Escamoter (Art voleur – Doigté)

Compétence reine des voleurs à la tire, l'escamotage permet de subtiliser de petits objets comme les bourses remplies et les bijoux puis de les dissimuler discrètement sur soi, ou de les camoufler quelque part. La compétence utilisée pour se cacher ou faire preuve de discrétion est Planquer.

Étiquette (Art social – Cervelle)

Connaissance des us et coutumes de la société, depuis les bonnes manières et la politesse jusqu'aux protocoles à respecter en fonction du statut de son interlocuteur. Étiquette est une Compétence indispensable dans les milieux argentés et parmi les puissants.

Évaluer (Art commerçant – Cervelle)

Permet d'estimer la qualité, l'authenticité et le prix d'un bien quelconque, qu'il s'agisse d'un bibelot, d'une denrée alimentaire ou du travail accompli par un artisan. Évaluer est une Compétence générale reposant sur le bon sens et une certaine connaissance des marchés.

Falsifier (Art voleur)*

Art de reproduire ou de contrefaire une œuvre, la falsification est une compétence fort peu appréciée des autorités et des gens qui se font arnaquer. Le joueur doit préciser dans quel domaine se spécialise son personnage : art pictural, numismatique, documents officiels, etc.

Faune (Art exotique)

Connaissance des animaux sauvages, de leurs caractéristiques, de leurs milieux naturels et des dangers ou intérêts qu'ils représentent. Les voyageurs et les aventuriers privilégient cette compétence qui trouve, de fait, fort peu d'utilité en milieu urbain.

Ferrailler (Art militaire – Doigté)*

Compétence martiale employée pour les passes d'armes, qu'il s'agisse d'armes contondantes ou d'armes blanches. Pour plus de détails reportez-vous directement au chapitre L'art du duel (p.138). La spécialisation vous fait choisir une famille d'armes.

Filer (Art voleur – Cervelle)

Ensemble des techniques permettant de suivre un individu en milieu urbain. Maîtrisée par les voleurs de tous poils, la filature est supposée s'effectuer avec discrétion et reste répandue chez les enquêteurs ainsi que les informateurs. La filature peut aussi prendre de l'importance dans une course-poursuite. Pour plus de détails reportez-vous directement au chapitre *L'art du duel* (p.138).

Forgeage (Art fermier)

Connaissance et pratique des techniques de forge. Compétence fréquente dans la paysannerie, Forgeage permet de fabriquer, de ciseler ou de réparer les objets métalliques.

Gérer (Art commerçant)

Connaissance de tous les aspects de la gestion d'un commerce ou d'une affaire, depuis la rédaction des livres de compte jusqu'aux démarches administratives et économiques d'une entreprise. Compétence indispensable pour les marchands et les tenanciers d'établissements divers.

Grimage (Art forain – Doigté)

Art du déguisement et du maquillage. Grimage inclut la connaissance des produits divers et variés employés à cet effet. Compétence essentiellement connue des dames (pour le maquillage), des artistes de scène (pour les deux) et des intrus indésirables…

Grimper (Art militaire – Robustesse)

L'art de l'escalade. Grimper regroupe l'ensemble des techniques de varappe et l'utilisation de matériel d'escalade. Très prisée des monte-en-l'air, elle fait cependant partie du paquetage de base de l'entraînement militaire.

Herboristerie (Art livresque)

Connaissance de tous les remèdes à base de plantes et de champignons : onguents, cataplasmes, décoctions, infusions, bains et autres préparations sont inclus dans la compétence. L'herboristerie est encore à la base de la médecine en Principauté, pour plus de détails reportez-vous directement au chapitre *La santé* (p.155)

Histoire (Art social, Art livresque)

Connaissance livresque des événements historiques de la Principauté et, dans une moindre mesure, du reste du Monde Connu. Histoire sous-entend que le personnage connaît également les noms et les ouvrages de référence des historiens.

Interprétation (Art forain)*

Art de jouer d'un instrument ou de chanter juste. Le joueur doit préciser la compétence de son personnage en choisissant un instrument particulier ou le chant. Après quelques exercices, un personnage possédant un bon niveau (Professionnel) pourra jouer des instruments de la même famille que le sien mais avec un niveau inférieur.

Intimider (Art militaire – Caractère)

Compétence de bluff permettant d'inspirer la crainte et l'hésitation chez autrui. L'intimidation peut prendre la forme de menaces physiques ou psychologiques et repose sur une certaine mise en scène, selon le style des individus.

Jauger (Art social, Art commerçant – Cervelle)

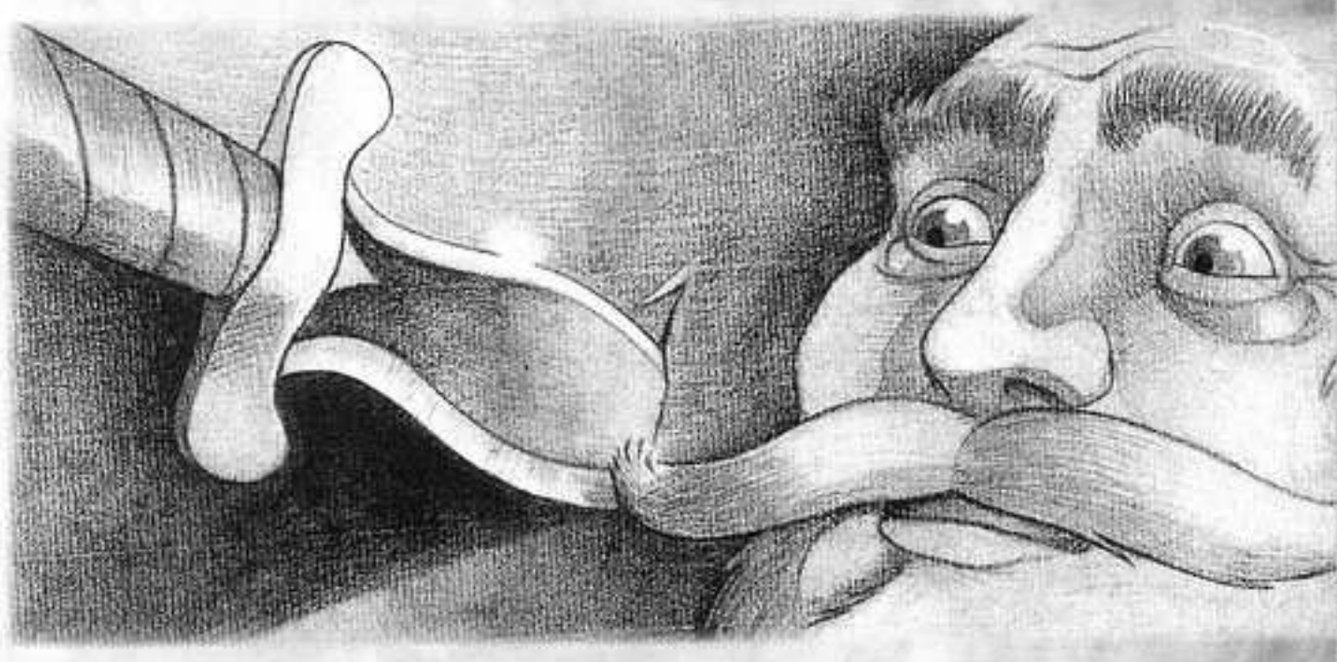
Art de la psychologie permettant, par l'observation tout d'abord puis par la discussion ensuite, de deviner les intentions, la personnalité ou les capacités d'un individu. Le niveau du personnage et la qualité de sa réussite déterminent la précision et la rapidité de ses intuitions et déductions.

Jonglage (Art forain – Doigté)

Art de la jonglerie avec plusieurs objets : balles, quilles, torches enflammées, etc., très peu utilisé en-dehors des foires. Le niveau du personnage peut servir à déterminer le nombre d'objets manipulés ou le nombre et la complexité des figures connues.*

Lancer (Art militaire – Robustesse ou Doigté)

Technique du lancer appliqué à n'importe quel type d'objet, à usage ludique ou martial. Pour plus de détails reportez-vous directement au chapitre L'art du duel (p.138). Lancer dépend généralement de la Caractéristique *Robustesse* pour la distance parcourue et la force d'impact ; dans certaines circonstances où la précision est le seul facteur d'importance, le meneur de jeu peut autoriser l'utilisation de la Caractéristique *Doigté*.



Langage (Art exotique)*

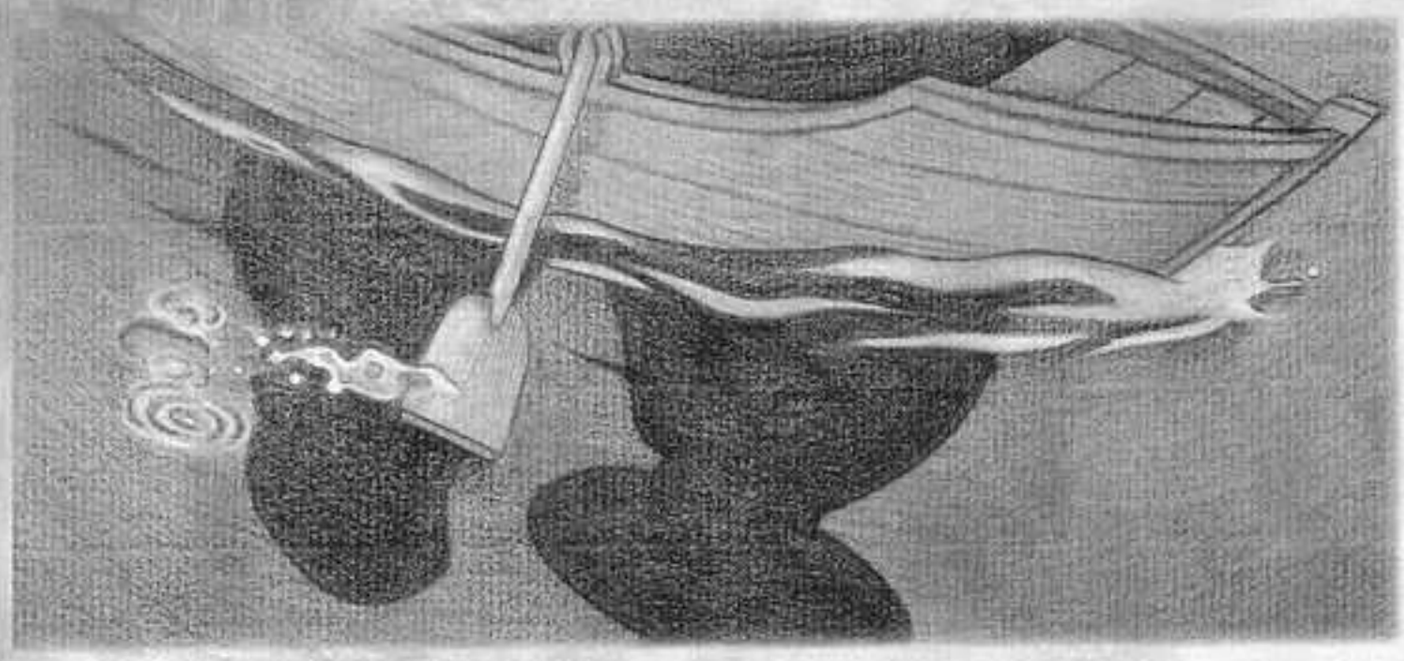
Connaissance d'une langue sous sa forme parlée. En plus de la langue natale, le joueur doit définir quelle langue est connue de son personnage. Le niveau de compétence permet de préciser la maîtrise : baragouinage à peu-près compréhensible (Novice), bases parlées (Apprenti, Confirmé), expression courante (Professionnel), maîtrise des subtilités ou d'un patois (Expert).

Législation (Art commerçant, Art livresque)

Connaissance des textes de lois, des précédents et du milieu judiciaire. Le niveau de compétence est déterminant dans la somme d'informations connues : généralités d'un domaine spécifique (Novice), maîtrise d'un domaine spécifique (Apprenti, Confirmé), législation locale (Professionnel), législation de la Principauté (Expert).

Ligoter (Art militaire – Doigté)

Art de faire des nœuds et de s'en défaire. Ligoter permet de lier quelque chose ou quelqu'un. Les tentatives d'évasion ne peuvent en aucun cas être réussies si le lien est créé par un niveau de compétence supérieur au sien.



Maçonnage (Art fermier)

Connaissance et pratique des travaux de la pierre. Compétence de base des classes ouvrières et paysannes de Bejofa, Maçonnage permet de construire ou de réparer une maison en pierre, d'encadrer une équipe de chantier, d'évaluer la qualité d'un travail ou de créer et déceler toutes sortes d'irrégularités pouvant faire penser à l'existence d'une cache ou d'un mécanisme.

Mécanique (Art fermier – Doigté)

Connaissance et technique des engrenages et des ressorts permettant la conception et la réparation de mécanismes simples. La mécanique de précision est, en revanche, une science encore peu répandue dans laquelle on trouve les serrures complexes, les pièges et l'horlogerie.

Mendier Art voleur – Caractère)

Technique employée pour inciter les passants à se délester de quelques piécettes en se donnant bonne conscience. La mendicité s'apparente au bluff et possède des usages insoupçonnés comme celui d'inspirer la pitié. Son efficacité dépend en grande partie de l'absence d'amour-propre.

Monter (Art exotique – Robustesse)

Techniques d'équitation utilisées pour chevaucher et s'occuper des différentes bêtes de monte – le plus souvent des équidés. La compétence Monter n'est guère fréquente en ville où la conduite d'attelages a très largement pris le dessus. En situation de combat monté, sert de limite supérieure aux compétences de combat.

Nager (Art exotique – Robustesse)

Connaissance de la natation, plutôt rare dans l'environnement urbain ds Sept Cités (excepté peut-être à Antalia). Inclut la plongée en apnée et sert de limite supérieure aux compétences de combat.

Naviguer (Art exotique)

Connaissance et pratique des techniques de navigation – fluviale ou maritime. D'utilité quasi nulle en ville, la navigation est la compétence privilégiée des marins ; elle permet de connaître les procédures à suivre pour manœuvrer un navire à quille ou à fond plat, à voile ou à rame. Des bases sont nécessaires pour diriger un petit voilier mais, pour manœuvrer une simple barque, la Caractéristique *Robustesse* est suffisante.

Négocier (Art social, Art commerçant – Cervelle)

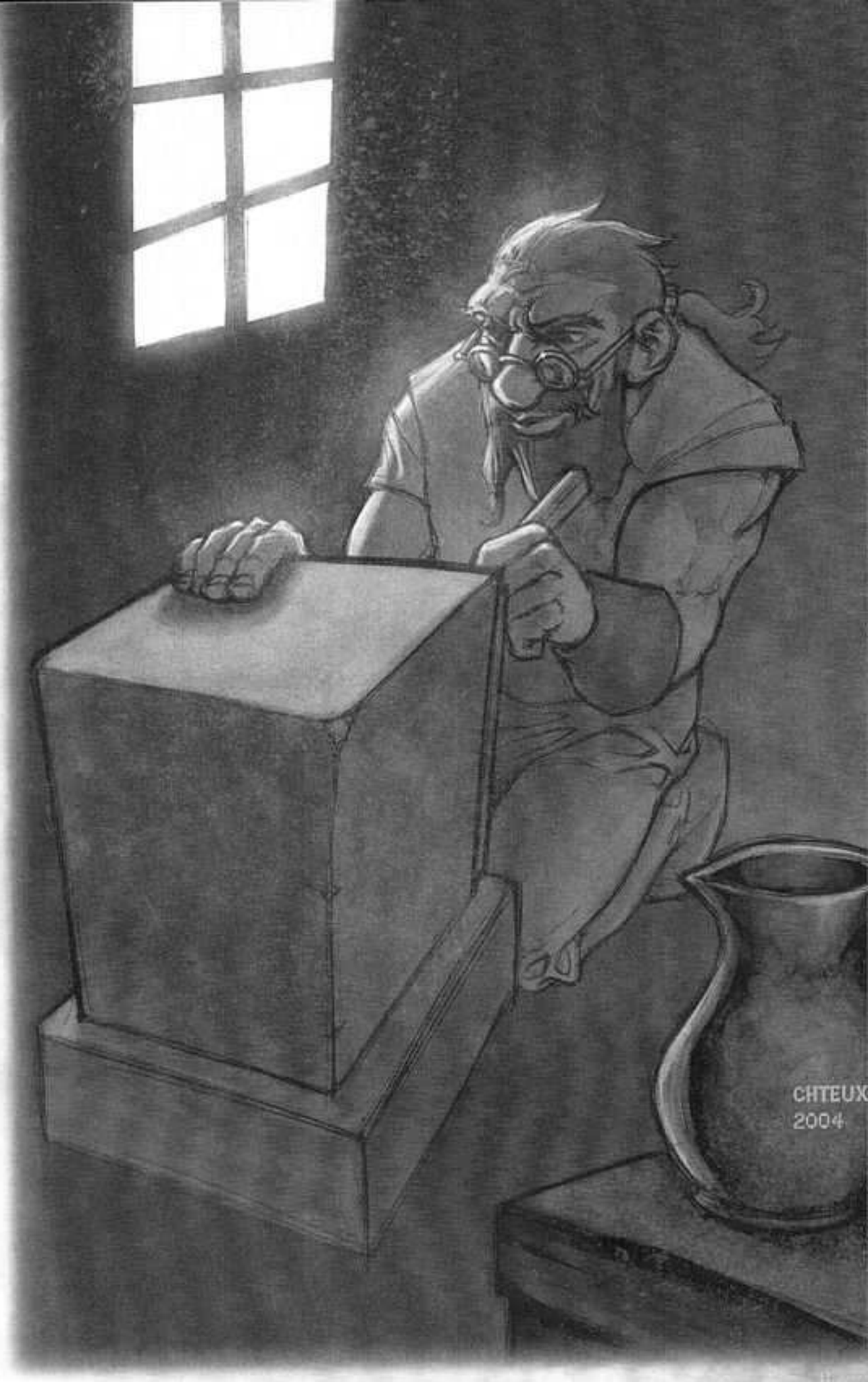
Art du dialogue permettant de trouver un accord entre deux parties. Négocier est une compétence omniprésente chez les commerçants, qu'il s'agisse de passer des contrats avec ses fournisseurs ou de répondre au marchandage du client. On la rencontre aussi chez les diplomates et tous les arrangeurs d'accords.

Pays (Art exotique)*

Connaissance géographique, historique et politique d'un pays. Le joueur doit définir lequel en n'oubliant pas que l'éducation et les voyages sont encore trop élitistes pour considérer la connaissance du pays natal comme acquise. Le niveau de compétence permet de préciser les connaissances : généralités (Novice), bonne connaissance (Apprenti, Confirmé), connaissances précises et d'actualité (Professionnel), nombreux voyages (Expert).

Pègre (Art commerçant, Art voleur)

Domaine de connaissances relatif à l'ensemble du milieu criminel. Hormis chez les voleurs, Pègre s'apparente plus à des connaissances liées aux contingences du quotidien qu'à une étude étendue et précise de la criminalité locale. La compétence permet d'être au fait des noms et des affaires les plus connus, des us et coutumes de la truanderie, des attitudes et réactions à adopter en général et de savoir où, comment et pour combien trouver les personnes dont on pourrait avoir besoin.



Percer (Art voleur)

Connaissance et pratique du perçage des coffres. Cette technique est une spécialisation des cambrioleurs apparue avec le perfectionnement des coffres-forts et l'apparition des chambres fortes au cours de ces dernières décennies. Percer inclut des bases sur la connaissance des matériaux, des systèmes de fermeture et des outils utilisés.

Peuple (Art exotique)*

Connaissance d'un peuple ou d'une race autre que celui du personnage, au choix du joueur. À la différence de Pays*, Peuple* est davantage centré sur les ethnies (Stövengers, Djazars, etc.) ou les races (gouris, félis, etc.), leurs modes de vie, leurs us et coutumes. Cette compétence sous-entend une intégration dont seuls les voyageurs ont en général l'expérience.

Planquer (Art voleur – Doigté)

Art de la discrétion et du déplacement silencieux. Planquer permet de se cacher dans les recoins sombres, d'approcher dans le dos d'un individu ou de tromper la vigilance des gardes. Il est à noter qu'un équipement bruyant limite fortement les chances de discrétion… à noter que la compétence permettant de cacher des objets est Escamoter.

Politique (Art social)

Domaine de connaissances s'intéressant au fonctionnement de la politique locale ainsi qu'à ses acteurs et ses enjeux. Le niveau de compétence du personnage permet de préciser l'étendue de ses connaissances : politique du quartier (Novice), politique de la cité (Apprenti, Confirmé), connaissances minimales pour s'impliquer dans la vie politique (Professionnel), connaissance des subtilités et des appuis qui dépassent le simple cadre politicien (Expert).

Prêcher (Art social, Art livresque – Caractère)

Art de la parole employé pour capter une audience, captiver un public, convaincre un interlocuteur. Prêcher recouvre diverses techniques de discussion comme la rhétorique et s'emploie autant en politique que dans les salons mondains ou sur les marchés.

Pyrotechnie (Art livresque)

Connaissance et pratique de la science liée à l'usage de la poudre et du feu. Discipline récente, encore balbutiante et surtout rarissime, Pyrotechnie est une extension de l'Alchimie à la base de la science des artificiers et de la création des armes à poudre. Elle gère l'utilisation de telles armes en remplacement de la compétence Chasser*. Pour plus de détails reportez-vous directement au chapitre sur L'art du duel (p.138).

Religion (Art livresque)*

Domaine de connaissances spécifique aux courants religieux et plus particulièrement à l'arlamisme. Religion* octroie au personnage des bases dans l'histoire et la mythologie d'une religion, ses rites et ses lieux de culte, ses figures principales. La spécialisation permet de connaître d'autres religions que l'arlamisme.

Repérer (Art commerçant, Art militaire – Robustesse)

Compétence de vigilance permettant de surveiller, de remarquer les détails et de s'opposer à toutes les tentatives de discrétion (Planquer). Repérer souligne l'expérience du personnage dans ce domaine, l'exercice de sa vue.

S'orienter (Art exotique)

Connaissance et pratique de l'orientation grâce au soleil et aux étoiles, à la mousse poussant sur les arbres, au sens du vent et – plus sûrement – grâce au déchiffrage

des cartes ou des signes laissés par d'autres voyageurs. Cette compétence n'a pas d'utilité en milieu urbain et concerne presque exclusivement marins et aventuriers.

Secourir (Art fermier – Cervelle)

Connaissance et pratique des premiers gestes permettant de répondre à une blessure, un empoisonnement, une chute, un évanouissement. Très courante en milieu rural, la proximité de soigneurs tend à la faire oublier en milieu urbain. Secourir ne permet en aucun cas de soigner mais d'empêcher une aggravation. Cette compétence peut être combinée avec chirurgie pour plus d'éfficatité. Pour plus de détails reportez-vous directement au chapitre *La santé* (p.155)

Séduire (Art social – Caractère)

Art de s'attirer les faveurs d'autrui par le jeu de la séduction. Généralement physique, Séduire repose en fait sur la connaissance d'une multitude de facteurs favorisant les rapports homosexuels ou hétérosexuels. La séduction peut durer le temps d'un événement, d'une illusion ou se travailler sur le long terme.

Sorcellerie (Art livresque)

Domaine de connaissances lié à la plus obscure et la plus crainte des sciences. Sorcellerie ne permet pas de lancer des sortilèges ni d'invoquer des démons mais offre au personnage une connaissance des pratiques et des légendes qui circulent sur les sorciers et leur art secret, sur les signes et symboles qu'ils emploient.

Survie (Art exotique – Cervelle)

Ensemble de techniques et de connaissances permettant au voyageur de survivre dans un environnement hostile : savoir où trouver de la nourriture, que chasser, que manger sans risque, comment trouver de l'eau, où dormir, comment se construire un abri provisoire et autres méthodes assurant un confort minimum sensé limiter les risques de désagréments liés à la vie au grand air.

Tricher (Art voleur – Doigté)*

Connaissance et pratique des jeux et des méthodes à employer pour s'assurer de bons résultats sans attirer l'attention d'autrui. Comme spécialité de la compétence, le joueur doit choisir dans quel domaine son personnage est capable de tirer une rente à tous les coups. Tricher* inclut la connaissance des techniques et des accessoires (cartes biseautées, dés pipés, etc.).

Urbanisme (Art voleur, Art fermier)*

Domaine de connaissances focalisé sur la cité, son agencement et l'histoire de ses bâtisses. Urbanisme* est très utile pour savoir où trouver une boutique ou un individu en particulier, savoir s'orienter lorsque l'on s'enfuit, connaître les jours et les emplacements des marchés, les endroits où l'on peut faire de bonnes affaires et les ruelles crapuleuses. Cette compétence nécessite de se spécialiser en choisissant une cité, en générale celle où vous avez grandi. Pour plus de détails reportez-vous directement au chapitre *L'art du duel* (p.138).

EXPÉRIENCE ET PROGRESSION

Expérience et progression

L'expérience des truands repose essentiellement sur la façon dont ils mènent leur vie. Chaque jour nouveau est l'occasion d'une crapulerie, chaque coucher de soleil est un combat de gagné sur la vie, chaque blessure qui ne tue pas est une victoire sur la mort, chaque Couronne d'or amassée est un trésor. En suivant cette optique, les points d'Expérience gagnés par les personnages de *Nightprowler* dépendent essentiellement de la progression de leurs activités. En tant que meneur de jeu c'est à vous d'évaluer la rétribution de chaque personnage à la fin d'une partie. Les critères suivants sont là pour vous aider dans cette tâche délicate.

Tableau des genres de bons coups

Genre	Gain	Description
Routine	1 point	Sans risque et sans butin exceptionnel non plus, un peu d'organisation préalable ou une improvisation complète.
Coup	2 points	Demande un minimum de préparation et oppose un risque certain mais peu important.
Gros coup	3 points	Réclame de la préparation et souvent des associés. Les risques sont à la hauteur du butin.

Criminalité

Organiser ou participer à un coup constitue la source principale d'expérience pour un truand. Lorsqu'il agit dans une spécialité autre que la sienne (par exemple un spadassin qui s'aventure dans un cambriolage) ce gain doit être revu modérément à la baisse. Pour le reste, le gain dépend du coup à proprement parler.

Fil des jours

On parle bien ici de l'écoulement du temps du point de vue des personnages et non de celui des joueurs. Chaque semaine passée encore en vie rapporte 3 points d'Expérience, même si le personnage ne fait rien de particulier. Ce compte sert également pour les séances auxquelles certains joueurs ne peuvent participer afin qu'ils ne prennent pas trop de retard sur les autres. Lorsqu'un scénario s'avère intense et se déroule en seulement une poignée de jours (mais un nombre conséquent de séances de jeu), il est possible de considérer que chaque jour en temps de jeu rapporte à lui seul 1 point d'Expérience. Le décompte des semaines redémarre alors dès la fin de cette période.

Affrontements

Lorsqu'un personnage se retrouve mêlé dans une confrontation contre des adversaires particulièrement belliqueux qui en veulent à sa vie ou à sa prime et qu'il en sort victorieux (ou tout du moins sain et sauf), il remporte 1 point d'Expérience.

Lucidité

Les initiatives heureuses ou malheureuses du personnage rapportent elles aussi de l'Expérience. Lorsqu'un joueur émet une idée réalisable dont les conséquences sont de faire avancer la partie en faveur du groupe ou, au contraire, dont les conséquences s'avèrent aussi stupides que désastreuses, il remporte 1 point d'Expérience.

Butin

Chaque tranche de 50 Couronnes d'or gagnée malhonnêtement (après partage éventuel du butin) au cours de la partie rapporte au personnage 1 point d'Expérience.

Mise à prix

La prime sur la tête d'un personnage constitue une menace permanente de la part de la milice, chasseurs de primes ou plus traîtreusement de tous les vendus de la ville. Tant qu'un personnage vit avec une prime sur sa tête sans être capturé ni emprisonné au cours de la partie il gagne un nombre de points d'Expérience égal à 1 point pour chaque cinquantaine de Couronnes d'or offertes pour sa capture.

Interprétation

Les règles mettent l'accent sur les descriptions, l'interprétation des personnages et l'ambiance autour de la table. Il n'est pas question d'attribuer l'Oscar du meilleur acteur à l'un des joueurs mais de récompenser chacun en fonction de ses moyens et de ses efforts dans ce domaine. Attention aux erreurs de jugement cependant ! Un joueur exubérant qui monopolise les temps de parole, ne cesse de tout ramener à son historique de folie, persiste à n'exécuter que des actions en solitaire pour coller à son personnage de trop près et ralentit la partie tout en plombant l'ambiance… un tel joueur ne vaut certainement pas plus qu'un autre, plus discret, qui fait des efforts pour rester dans le ton de son personnage sans nuire à l'intérêt de la partie. Coller à l'ambiance voire la distiller, décrire les actions de son personnage plutôt que lancer bêtement le dé, mettre en scène les états du personnage (fatigue,

CHAPITRE III

Crasse, blessures, charisme, etc.), appeler les autres par le nom de leurs avatars, se taire quand on est K.O. ou trop éloigné pour être entendu suffit largement à récolter le maximum.

Selon votre estimation vous pouvez distribuer de 1 à 3 points par partie pour l'interprétation.

Progression

Les points d'Expérience (PE) glanés peuvent être dépensés selon les désirs des joueurs, pour peu qu'ils soient cohérents avec leurs actions au cours du jeu. Par exemple, il est hors de question de prendre la Compétence Monter si l'on n'a pas eu la moindre occasion de chevaucher. Le tableau ci-dessous résume les dépenses possibles des points d'Expérience (PE).

Les techniques de duel hors des 3 attitudes de base sont encore un point à part. Le chapitre, L'art du duel, (p.138) contient la description de ces écoles pour le combat et la course-poursuite ; recevoir leur enseignement implique de se soumettre à de long mois d'entraînement intensif et coûteux. Il n'en coûte pas de PE mais de l'argent, du sang, de la sueur, des larmes et du temps, à la complète discrétion du meneur de jeu.

Tableau des coûts en Points d'Expérience

Augmentation	Coût en PE
1 point de Caractéristique	Score actuel de votre Caractéristique multiplié par 2
1 Cercle d'Attribut	Score actuel de votre Attribut multiplié par 2
Ouvrir 1 nouvelle Compétence au niveau 6	10
Chaque niveau de Compétence au delà du niveau 6	Score actuel de la compétence

Exemple de création de personnage

Exemple de création de personnage

Jean-Pierre décide de créer un nouveau personnage de Nightprowler. Confronté à un choix pléthorique de carrières criminelles, il décide de créer un personnage plutôt classique : un Monte-en-l'air, portant le nom de Alko.

Dans le style Doigt de fée et la branche Monte-en-l'air, il choisit le Chapardeur.

Sa caractéristique principale est donc le Doigté, fixé à 12, et sa caractéristique secondaire la Robustesse, fixée à 10. Les deux autres caractéristiques, Caractère et Cervelle sont fixées à 6.

Sa Trousse de compétences professionnelles est la suivante: Acrobatisme 6, Contorsion 6, Décamper 6, écouter 6, évaluer 6, Grimper 6, Mécanique 6, Planquer 6, Repérer 6, Urbanisme* 6.

Pour cette dernière, Jean-Pierre décide que son personnage, Alko, est né à Bejofa et en connaît les moindres recoins. Il précise donc «Urbanisme (Bejofa) » sur sa feuille de personnage.

Il doit maintenant choisir sa race, sa culture, son milieu social et la cassure qui l'a conduit à une carrière criminelle. Jean-Pierre décide qu'Alko sera un humain, et plus exactement un Umélorien.

La trousse de compétences de naissance d'Alko est donc la suivante : Politique 6, Aristocratie 6, Histoire 6, Langage (Mélorien) 13. Alko aura également le Trait suivant : Solidarité

Jean-Pierre se pose ensuite la question de l'origine sociale de son personnage. Il imagine bien Alko en fils de maçon et prends donc le milieu social : Ouvrier.

La trousse de compétences dont il hérite de son milieu est la suivante : Affaires, Politique, une compétence d'Art fermier au choix.

Jean-Pierre choisit Maçonnage comme compétence d'Art fermier. Il possède déjà la compétence Politique, celle ci sera donc augmentée de 2 points.

Son origine sociale lui donne également le Trait : Morale ainsi qu'un cercle de lucidité supplémentaire.

Jean-Pierre pense qu'Alko a mal tourné suite à une erreur judiciaire, il prends donc la cassure correspondante (et un cercle en Aplomb supplémentaire dû à cette cassure), et lance un d20 sur la table des séjours en prison. Il obtient un 7 et lit le paragraphe correspondant : Mignon. Alko gagne également le Trait Dette lié à ce séjour en prison.

Jean-Pierre a encore 20 PM (Points de Mémoire) à dépenser pour terminer son personnage.

C'est avec une certaine malice qu'il choisit le Trait optionnel Séduisant pour 2 points de mémoire. Puis il songe que son personnage aura probablement besoin d'une compétence lui permettant de se défendre : il ouvre la compétence Lancer pour 2PM.

Il dépense les 16PM qui lui restent pour augmenter ses compétences existantes, soit 16 points de compétences. Il décide d'augmenter Mécanique de 5 points, Décamper et Lancer de 4 points et enfin Acrobatisme de 3 points.

Au final, Alko aura les compétences suivantes :

Acrobatisme 9, Contorsion 6, Décamper 10, écouter 6, évaluer 6, Grimper 6, Mécanique 11, Planquer 6, Repérer 6, Urbanisme* (Bejofa) 6, Politique 8, Aristocratie 6, Histoire 6, Langage (Mélorien) 13, Affaires 6, Maçonnage 6, Lancer 10.

Jeune et ayant pourtant déjà vécu, Alko a encore tout à apprendre, mais la volonté et la curiosité lui permettront peut-être de survivre.

Exemple de création de personnage

CHAPITRE IV

CHAPITRE

Règles de Simulation

Les deux bretteurs se saluent solennellement. Pas de fioritures cependant, juste deux lames portées devant les yeux puis rabattues sur le côté d'un mouvement sec du poignet. Sobre, efficace, un salut aussi acéré que ces deux rapières sur le point de s'exprimer.

Bientôt, les prérogatives de ces deux hommes s'effaceront devant les impératifs de l'acier. Les lames s'entrecroisent maintenant, glissant l'une sur l'autre dans un crissement métallique, presque une caresse. Un son aussi froid qu'une tombe, aussi intime qu'un baiser.

Puis le ballet commence, les deux hommes semblent danser dans le soleil naissant. Les passes s'enchaînent, le temps est suspendu. Qu'importe la mort ou la douleur face au doux fredonnement des rapières cliquetant dans le petit matin. Quel déballage d'art martial qu'un duel à Samarande. Une ode composée de passes en sixte, de parades en quarte, de feintes et ripostes fulgurantes... Et nous voilà déjà face au premier sang : une estafilade sombre vient d'apparaître sur la pommette de l'adversaire de mon maître.

La peur – ou la colère – commence à apparaître au fond de ses yeux. On ne s'en prend pas à Roberto Gomez à la légère, il est la plus fine lame de la principauté. Et pourtant, chaque jour qu'Arlam fait découvre un nouveau candidat au suicide. Pourquoi cet homme est-il venu défier la mort ce matin ? Pour une fille ? Pour un mot de trop ? Allez savoir. De toute façon, cela n'a plus d'importance : il va mourir et il le sait. Il sent déjà le fer caresser ses entrailles.

Il se bat encore mais tout espoir a déserté ses prunelles, le mouvement de ses mains se fait mécanique, une mécanique grippée, rouillée par la fatalité, lisant sa fin dans le reflet de l'acier. Ses pas se font hésitants, il trébuche souvent et ne peut échapper à un nouveau coup porté. Une large trace sanglante vient barrer son torse, sa vie imprègne petit à petit sa chemise qui, de blanche, se pare bientôt d'écarlate.

Le style de Roberto devient flamboyant ; il arrêtera bientôt de jouer avec son adversaire et mettra un terme à sa vie, dans un dernier éclat de lumière sur sa rapière. Il adopte une pause nonchalante, son corps tout entier devient une insulte adressée à son opposant. Il abandonne finalement l'efficacité pour se concentrer sur le spectacle. Il donne la mort, mais une mort digne. On ne doit tirer aucune honte de la défaite quand elle survient face à un adversaire supérieur.

Une feinte audacieuse, une riposte malhabile de l'autre bretteur, une esquive et un coup porté au niveau du thorax, détourné au dernier moment. La lame de Roberto s'enfonce dans les chairs tendres du cou de son adversaire. L'ombre de la mort vient voiler son regard, son corps s'affaisse dans un soupir déchirant. Un simple filet de sang vient souiller ses lèvres. C'est fini.

Inigo Montoya
chroniqueur de Roberto Gomez.

CHAPITRE IV

PRINCIPES

Principes

Les règles de *Nightprowler* utilisent un unique dé à vingt faces (d20) pour gérer tous les cas de figure. Comme dans tout jeu de rôle, il n'est pas toujours nécessaire de faire appel aux règles si le résultat de l'action est évident, ou si l'action n'a pas d'impact crucial sur le déroulement de l'histoire. Dans ces cas-là il est souvent préférable de régler les situations d'une pirouette de narration pour ne pas risquer de casser le rythme et l'ambiance de la partie. Et lorsqu'un test s'avère nécessaire, il suffit en général de lancer un dé et de comparer le résultat avec la compétence du personnage. Un résultat inférieur ou égal au niveau de compétence débouche sur un succès et inversement, un résultat strictement supérieur sera sanctionné par un échec.

Les compétences sont privilégiées par rapport aux caractéristiques afin de favoriser la professionnalisation des personnages. Le niveau d'une compétence sert à la fois de référence lors des tests (plutôt qu'un seuil de difficulté fixe à atteindre) et de limite, dans le sens qu'il ne suffit pas de posséder une compétence pour avoir de bonnes chances de réussir n'importe quelle action la concernant – il faut aussi posséder un bon niveau. Ainsi, un personnage peu doué à l'épée ferait mieux d'éviter de se frotter à un spadassin expérimenté pour ne pas se retrouver au cimetière. À cette base simple, suffisante pour jouer à *Nightprowler* sans risquer d'être débordé par les règles, viennent s'ajouter quelques précisions et mécanismes détaillés dans les pages suivantes.

Les règles d'or du meneur de jeu

1 – Le but d'une partie de jeu de rôle est de distraire agréablement tous les participants.
2 – Le meneur est l'arbitre de la partie, il doit se montrer impartial et objectif.
3 – Les règles sont un accessoire qui ne doit pas nuire au bon déroulement de la partie.
4 – Ce n'est qu'un jeu !

Les tours de jeu ?

Le découpage du temps prend toute son importance dans les situations dites de stress, c'est-à-dire quand il devient crucial de savoir quel personnage agit avant l'autre ou combien de temps va durer une action. Les tours représentent un temps arbitraire, qu'on peut définir par « le temps que le meneur de jeu estime suffisant pour qu'un nouveau jet soit nécessaire. » En combat chacun d'entre eux dure approximativement de une à trois secondes, selon les besoins narratifs du meneur de jeu. Sinon, on considère en général qu'un tour de jeu dure environ 6 secondes, soit 10 tours par minute.

LES ACTIONS SIMPLES

Les actions simples

Une action simple n'implique qu'un seul personnage et se résout en un seul jet de dé et en un ou plusieurs tours de jeu. Celles qui se résolvent en plusieurs tours sont également appelées *actions longues*. Il s'agit ni plus ni moins que de la base du système, décrite dans le paragraphe précédent et résumée dans l'encadré ci-dessous. Les modificateurs de difficulté et les qualités des réussites ou des échecs décrits ci-dessous s'appliquent à tous les types d'actions.

Actions simples

Résultat du d20 ≤ (niveau de compétence du personnage + modificateurs) = réussite !

Résultat du d20 > (niveau de compétence du personnage + modificateurs) = échec !

Les modificateurs de difficulté

Lorsqu'un personnage entreprend une action dans des conditions normales pour lui, il ne bénéficie d'aucun modificateur à son jet de dé – ni positif (un bonus), ni négatif (un malus). En revanche, dès qu'un élément vient favoriser le personnage ou, au contraire, le gêner, le meneur de jeu peut décider de traduire cet élément sous la forme d'un modificateur de difficulté que l'on applique au niveau de compétence. L'appréciation d'un modificateur est laissée à la discrétion du meneur de jeu quand elle n'est pas imposée par les règles. Par exemple, les blessures d'un personnage causent des malus à ses actions physiques ; ces malus dépendent du type de blessure et sont gérés par des règles adéquates.

Le tableau ci-dessous donne une idée des modificateurs à appliquer en fonction de la situation. Au final, dans un jet de dé la valeur importante est le seuil de test, composé de la somme de la compétence et d'un ou plusieurs modificateurs. Le jet de dé devient inutile lorsque le seuil de test sort du domaine du dé : en-dessus de 20, l'action est automatiquement réussie, en dessous de 1, automatiquement échouée. Vérité statistique, lorsque le seuil est inférieur à 11 les chances de réussite deviennent plus faibles que les risques d'échec. La recherche d'avantages pratiques prend alors toute sa saveur. Ce phénomène s'avère particulièrement significatif dans les Contrats (p.132).

Option : Évaluer la situation

Un joueur prudent préférera souvent se faire une idée de ses chances de succès avant de tenter une action qui pourrait mettre son avenir en péril. Dans la plupart des cas, le meneur de jeu peut se contenter d'une estimation par adjectifs – pour peu que le personnage soit compétent dans le domaine qu'il examine – en se servant du tableau des Modificateurs de difficulté. Le joueur n'aura pas de chiffre précis mais une estimation convenable, à quelques points près. Plus il y a de facteurs à prendre en compte, plus cette estimation sera approximative.

Lorsqu'une évaluation s'avère cruciale pour le joueur, le meneur de jeu peut lui demander de tester la compétence appropriée à l'action évaluée… et délayer ses informations en fonction de la qualité du résultat. En cas d'échec important, il peut même décider de rajouter un malus supplémentaire si le joueur décide de quand même tenter l'action, afin de symboliser son incapacité à cerner précisément la situation. Afin que le joueur ne sache pas si son évaluation est bonne ou mauvaise, il peut être intéressant de laisser le meneur faire ce jet.

Modificateur de difficulté

+/-	Avantage / Inconvénient	Action
1 à 3	minime	simple / complexe
4 à 6	certain	routinière / problématique
7 à 9	important	facile / ardue
10 à 12	providentiel / handicapant	enfantine / inextricable
13 et +	miraculeux / dramatique	immanquable / suicidaire

Évaluer la qualité des résultats

Dans certaines circonstances il peut être intéressant de connaître l'ampleur exacte d'une réussite ou d'un échec – à des fins narratives, par exemple, mais aussi dans le cas de jets d'opposition comme les combats ou les poursuites, ou simplement pour pimenter les conséquences de chaque action. En règle générale, si l'action entreprise est une réussite, plus le résultat du dé est élevé, meilleure est la réussite. Inversement, si l'action entreprise est un échec, plus faible est le résultat du dé, plus catastrophique est l'échec. La valeur numérique de la qualité du résultat est donnée par les seuils de qualité qui dépendent des tranches de 4 points dans le résultat du dé.

Le tableau page suivante donne une interprétation des résultats et des seuils de qualité. Les conséquences précises sont laissées à l'appréciation du meneur de jeu ; il est conseillé de s'en servir à titre essentiellement esthétique, pour ajouter un plus à l'ambiance de la partie.

Interprétation des résultats

D20	Qualité de : Réussite / Échec	Interprétation	Conséquences
1 à 4	anecdotique / critique +1 / -5	*« ouais, c'est réussi quoi… »* / *« il y a des jours comme ça… »*	rien de remarquable / conséquences très graves
5 à 8	franche / désastreux +2 / -4	*« dans les règles de l'art »* / *« la gamelle »*	bénéfice anecdotique / action compromise
9 à 12	excellente / grave +3 / -3	*« le style en plus ! »* / *« la claque en plus ! »*	avantage intéressant / complication importante
13 à 16	exceptionnelle / franc +4 / -2	*« le coup de maître »* / *« ce qu'il fallait éviter »*	maximum des espérances / légère complication
17 à 19	critique / bénin +5 / -1	*« admire ! »* / *« dommage… »*	résultat spectaculaire / sans conséquence notable
20	échec critique	*« dommage… »*	catastrophe

Les résultats critiques

Le résultat d'une action dépasse parfois toutes les espérances ou toutes les craintes, entraînant des conséquences plus importantes que la normale. On distingue deux façons d'obtenir un résultat critique dans *Nightprowler* : la *maîtrise* et le *coup du sort*.

La *maîtrise* se traduit par un test de compétence dont la qualité atteint le niveau « critique ». Cela signifie soit que le personnage a fait preuve d'un talent exceptionnel dans la réalisation de l'action ; soit qu'il a commis un enchaînement d'erreurs dramatiques qu'un débutant aurait évité (une absence complète de maîtrise). Dans les deux cas, les conséquences dépassent le cadre d'une réussite ou d'un échec ordinaire et le meneur de jeu se doit d'insister sur la maestria ou la honte de la situation afin de bien faire ressortir le caractère rare du critique.

Le *coup du sort* est plus fréquent car il ne dépend pas du talent d'un personnage mais uniquement du résultat

du dé : lorsqu'un joueur obtient pile le résultat demandé (c'est-à-dire niveau de compétence du personnage + modificateurs), il bénéficie d'une réussite critique, et inversement s'il obtient un 20, un échec critique... En cas de réussite, la qualité du résultat reste donnée par le jet de dé, et en cas d'échec critique, le meneur de jeu peut décider d'un second jet pour obtenir la qualité de l'échec.

Les conséquences sont similaires ; la différence entre le *coup du sort* et la *maîtrise* réside dans le talent : le résultat d'un *coup du sort* repose uniquement sur la chance ou la malchance des protagonistes de l'action et influence dans ce sens les descriptions du meneur de jeu. Ainsi, un personnage mauvais se montre incapable d'un éclair de génie qui lui permet de surpasser un court instant les plus grands maîtres d'une discipline, mais en revanche il pourrait se montrer plus chanceux qu'eux…

Résultat critique sur « Maîtrise »

Résultat final dû à l'habileté montrée ou à son absence...
Réussite obtenue avec un résultat du d20 entre 17 et 19 = réussite critique !
Échec obtenu avec un résultat du d20 entre 1 et 4 = échec critique !

Résultat critique sur « Coup du sort »

Résultat final dû à la chance
Résultat du d20 = (niveau de compétence du personnage + modificateurs) = réussite critique !
Résultat du d20 = 20 = échec critique !

Niveau supérieur à 20

Lorsque le seuil de test est supérieur ou égal à 20, la réussite de l'action est automatique. Si un personnage possède une compétence à un niveau supérieur à 20, il réussit automatiquement ses actions dans cette compétence tant que les modificateurs ne le font pas passer en dessous de 20. Le seul avantage existant à avoir une compétence à un tel niveau, est qu'il devient possible de supporter des modificateurs de difficulté beaucoup plus grands. Simple bon sens, somme toute...

Tester les caractéristiques

Il arrive parfois que certaines situations ne relèvent d'aucune compétence. Dans ce cas, le meneur de jeu peut recourir aux caractéristiques sur le même principe que s'il s'agissait de compétences. En revanche, les caractéristiques ne doivent pas pallier à l'incompétence d'un personnage : dès lors que la compétence existe, on se réfère à elle pour les tests et non aux caractéristiques qui en dépendent. Exceptionnellement, le meneur de jeu peut autoriser un joueur à remplacer une compétence par une caractéristique lors d'un test mais en général, celui-ci s'accompagne alors de malus conséquents (par exemple de 7 et plus). Il est également possible d'utiliser les Attributs dans ces tests (p.134).

Les actions complexes

Les actions complexes

Une action complexe implique plusieurs personnages ou se résout en plusieurs jets de dé et en plus d'un tour de jeu. Les modificateurs de difficulté et les qualités des réussites ou des échecs décrits plus haut s'appliquent à tous les types d'actions.

Actions combinées

Parfois une action réalisée par un personnage peut mettre plusieurs de ses compétences à l'épreuve. On combine alors les valeurs des compétences dont on tire la moyenne arrondie à l'inférieur. Il est également possible de combiner des compétences lorsque l'expérience acquise dans une autre compétence que celle qui doit être utilisée peut manifestement aider le personnage, par exemple combiner Chirurgie avec Premier Soins, si on a un niveau plus élevé en Chirurgie.

Lorsque des personnages se mettent à plusieurs pour faire une action, on combine alors les compétences de ces personnages de la même façon afin de faire un seul jet. Le maître de jeu peut alors donner un modificateur afin de refléter l'aide ou la gêne occasionnée.

CHAPITRE IV

Modificateurs de difficulté surnaturels	
Difficulté	**Action magique**
-30	Charme, bénédiction.
-40	Sort, enchantement
-60	Rituel

De la sorcellerie et des miracles

Dans *Nightprowler*, les sorts sont représentés par des Compétences spécifiques. Pour lancer un sort, un magicien doit posséder la compétence qui permet de jeter ce sort, et s'il est professionnel, la compétence *Sorcellerie* (p.122) Attention, pour augmenter leurs chances de réussite, les Compétences de sort ne peuvent être combinées qu'avec *Sorcellerie*. Les niveaux de difficulté des actions magiques ou miraculeuses commençant à 30 (voir ci-dessus), les personnes capables de lancer des sorts possèdent généralement des niveaux élevés dans les compétences de lancer. Pour les prêtres, le mécanisme est le même, avec les niveaux de cérémonie pour lancer, et *Religion** (p.121) à la place de *Sorcellerie*.

Une petite remarque concernant les objets magiques : un objet magique est en quelque sorte un enregistreur, qui est capable de rejouer encore et toujours le même sort, tel qu'il a été lancé par le créateur de l'objet. Un objet magique, contiendra donc une «copie» des compétences, avantages et désavantages utilisés pour le créer. Seul manque le jet de dé. La possibilité existe donc, malheureusement, qu'un objet magique fasse un échec critique sur un 20 obtenu par son utilisateur...

À ce stade, il est peut-être pertinent de souligner que dans *Nightprowler*, la magie est généralement affaire de PNJ... Le chapitre *Science, magie et religion (p.252)* donne de plus amples informations quant au contexte dans lequel se voit utilisée la magie.

Le Contrat

Le Contrat est une technique pour résoudre les actions complexes, qui met l'accent sur le stress des joueurs et qui, assez lourde techniquement, ne devrait être utilisée que parcimonieusement. Tout d'abord, un contrat est un seuil à atteindre pour déterminer la réussite ou l'achèvement d'une action. On atteint le contrat en faisant plusieurs tests, et en cumulant à chaque jet les qualités de réussites et d'échecs. Un contrat se définit par sa difficulté de test, le seuil à atteindre, et éventuellement une périodicité si les tests doivent être espacés dans le temps.

* Lors d'une action longue, le personnage fait un test à l'écoulement de chaque période.

* Lors d'une action combinée, les qualités de jets de tous les personnages impliqués sont cumulées.

Le seuil de contrat est arbitraire, mais peut être déterminé par la quantité de travail à accomplir et la qualité recherchée pour l'ensemble. Des obstacles ou des aides peuvent venir se retrancher ou s'ajouter au cumul des qualités. Ces imprévus correspondent normalement à l'ajout d'une tâche supplémentaire ou au contraire à une aide bienvenue. La situation détermine combien de personnes peuvent se mettre à l'ouvrage et le niveau de compétence qu'elles doivent avoir : concocter un breuvage alchimique à plusieurs risque d'être plus dangereux qu'avantageux, en particulier si l'un des participants ne possède aucune connaissance sur le sujet, mais bâtir une maison requiert autant de bras que possible et l'on trouve toujours à occuper ceux dont ce n'est pas le domaine. Au meneur de jeu de voir. À noter que la règle du Contrat est utilisée pour représenter la course-poursuite (p.139).

Exemples de contrats	
Exemples de travaux	**Qualité ou seuil à atteindre**
Faire à manger pour quatre personne, nettoyer un collier de perles, bouchonner un cheval de trait, voler à l'étalage de quoi nourrir 4 personnes	1 / 4
Laver la vaisselle de trois mois, nettoyer les stalles de cinq chevaux, traverser une cour à la manière des funambules à dix mètres du sol	2 / 8
Faire à manger pour une auberge, panser et nourrir dix chevaux, forcer silencieusement une serrure de coffre, fabriquer un faux document	3 / 12
Forcer une serrure à combinaison au toucher, ciseler un bijou en argent, panser et nourrir vingt chevaux, remplacer le contenu d'une bourse portée par quelqu'un sans se faire remarquer, échapper à la milice	4 / 16
Nettoyer (seul) les écuries du palais, falsifier l'écriture du Prince, forcer une serrure piégée magiquement de façon totalement silencieuse et attaché au plafond d'une pièce en dessus d'un garde assoupi.	5 / 20

Les actions en opposition

Les actions en opposition sont des actions simples dans lesquelles on rencontre une compétition. Faire les poches d'un riche marchand, se planquer, repérer quelqu'un, marchander ou se battre sont des exemples typiques d'oppositions. Chaque personnage impliqué dans une action en opposition effectue un test de compétence standard et compare la qualité de son résultat à celle d'autrui. La qualité la plus élevée l'emporte, à qualité égale c'est le *statu quo* et rien ne change dans la confrontation. Toutefois, pour les oppositions revêtant un aspect tactique, telles que le duel ou la course-poursuite, entrer plus profondément dans les détails peut ajouter un piment intéressant à la situation. On utilise alors le modèle du duel, décrit au chapitre *L'art du duel*, pour lequel sont donnés des exemples traitant de la course-poursuite et du combat.

Mise à prix

Lorsqu'ils commettent des méfaits les personnages risquent naturellement d'être recherchés puis arrêtés et jugés en conséquence. Toutefois, avant qu'un jugement ne soit rendu, encore faut-il que les autorités nourrissent au moins d'importants soupçons sur l'identité du ou des coupables et qu'elles parviennent ensuite à leur mettre le grappin dessus. Entre ces deux étapes intervient la Mise à prix.

Il n'existe pas de règle spécifique étant donné qu'il suffit de suivre le cours du jeu et d'en tirer les déductions qui s'imposent. En revanche, une fois qu'ils sont recherchés et que leurs avis sont placardés, les joueurs peuvent inscrire le montant offert pour leur capture sur leur feuille de personnage. Dans le milieu criminel les méfaits avérés ou encore non identifiés par les autorités servent la réputation de leurs auteurs. En fonction des actes perpétrés et de leur efficacité, ceux-ci seront considérés par leurs pairs comme de petits poissons ou de gros requins.

Réputation

Pour un personnage évoluant dans l'enfer de la criminalité urbaine, la Réputation prend une dimension souvent cruciale pour son avenir et sa survie.

À la différence du monde des honnêtes gens, ceux qui ne vous aiment pas ne se contenteront peut-être pas de ne plus traiter avec vous, de vous éviter ou de vous conspuer ; ils iront jusqu'à vous poignarder à mort.

Les règles de Réputation de *Nightprowler* sont accessoires. Dans l'idéal c'est au meneur de jeu de tenir le compte des attitudes et des relations que manifestent les personnages et les groupes rencontrés.

Et en guise de corollaire, c'est aux joueurs de faire en sorte de gérer au mieux ces attitudes et relations. Afin de vous assister dans cette tâche vous trouverez ci-dessous la description des six niveaux de relation, six paliers qui vous aideront à visualiser de manière simpliste la Réputation d'un personnage. Bien évidemment, l'hypocrisie et les faux-semblants aidant, les joueurs n'auront pas nécessairement la même perception que le meneur des relations qu'ils entretiennent avec untel ou untel et ce faisant, de leur Réputation réelle.

Réputations positives	
Neutre	L'absence d'hostilité est déjà un bénéfice.
Appréciable	Votre interlocuteur vous apprécie et part sur des a priori positifs à votre égard.
Élogieuse	Votre interlocuteur est satisfait de vos bonnes relations et n'hésitera pas à vous recommander si besoin est.
Confiante	Votre interlocuteur est satisfait de vos bonnes relations et suffisamment proche pour vous assister à la hauteur de ses moyens en cas de besoin.
Amicale	Votre interlocuteur et vous entretenez des relations amicales et il cherchera à vous aider ou à vous favoriser à la moindre opportunité.
Privilégiée	Votre interlocuteur vous considère comme son frère ; il n'hésitera pas à risquer sa vie ou sa fortune pour vous venir en aide.

Réputations négatives	
Indifférente	Votre interlocuteur vous évite si possible et ne traitera avec vous qu'après être convaincu que c'est la meilleure solution.
Dépréciée	Votre interlocuteur ne vous apprécie pas. Il vous évite et ne traitera avec vous en aucune circonstance.
Désagréable	Votre interlocuteur ne vous aime pas. Il n'hésitera pas à le faire savoir à quiconque de ses proches ou associés serait tenté de se compromettre avec vous.
Hostile	Votre interlocuteur n'hésitera pas à vous mettre des bâtons dans les roues si l'occasion se présente.
Agressive	Votre interlocuteur cherchera la moindre opportunité de vous nuire.
Haineuse	Votre interlocuteur vous hait et n'hésitera pas à s'en remettre au meurtre pour se débarrasser de vous et de votre sale gueule !

CHAPITRE IV

Les Attributs et Cercles

Les Attributs et Cercles

Les Attributs sont des réserves d'énergie dans lesquelles le personnage peut puiser lorsque ses jours sont en danger ou qu'un échec dans une action pourrait être éviter par un effort supplémentaire. Les paragraphes suivants détaillent le fonctionnement des Attributs. Des détails d'utilisation et d'autres règles sont abordés plus loin dans la partie *Art du duel* (p.138), et la description des effets de l'Endurance figure en page 155, dans la partie *Santé*.

Règles d'utilisation des Attributs

Ces règles sous-entendent que l'Attribut correspond à l'action entreprise et qu'un Cercle, au minimum, est dépensé au cours de l'action. Le meneur de jeu est seul juge de la possibilité ou non d'utiliser un Attribut au cours d'une action extérieure au combat. Il est en effet conseillé de réserver cette option à des actions héroïques ou dans lesquelles la vie du personnage est menacée.

Jet d'Attribut : Le score est égal au nombre total de Cercles du personnage additionné du nombre de Cercles dont il dispose présentement.

Jet de Caractéristique : Le personnage effectue un jet de Caractéristique avec un bonus équivalent au nombre de Cercles dont il dispose à ce moment.

Jet de Compétence : Chaque Cercle dépensé confère au personnage un bonus de 1 point sur son jet.

Attribut Initiative

L'Initiative d'un personnage représente la combinaison de sa rapidité et de sa justesse de réaction. L'initiative permet d'avoir de l'avance dans une poursuite, de prendre la parole en premier, ou plus généralement d'agir en premier dans une situation de duel.

Attribut Aplomb et dépassement

L'Aplomb d'un personnage figure essentiellement son sang-froid. On utilise l'Aplomb pour bluffer, sauter entre deux toits, etc. L'Aplomb est également utilisé pour les cas de dépassement physique.

Attribut Santé et épuisement

La Santé représente la vigueur et l'endurance du personnage. La Santé intervient également dans les situations d'épuisement.

Attribut Lucidité

Le raisonnement et l'adaptation du personnage définissent sa capacité à maîtriser une situation. La dépense de cercles de Lucidité permet au personnage d'anticiper les événements, de profiter de la situation, etc.

Épuisement et dépassement

Lors d'actions physiques intenses telles que le combat ou la course, le personnage peut agir sans fatigue durant un nombre de tours de jeu égal au nombre de Cercles de Santé qu'il possède au début de la situation. Au-delà de cette limite, il lui faudra dépenser 1 case d'Endurance (voir p.155) ou 1 Cercle de Santé, au choix, par tour de jeu. Lorsque sa limite d'Endurance est atteinte (juste avant le seuil du K.O.) et qu'il ne lui reste plus de Cercles de Santé, il est exténué et doit se reposer pour récupérer 1 case d'Endurance par tour de jeu. Les Cercles dépensés se regagnent comme indiqué plus bas.

Dans certaines situations particulièrement dangereuses pour le personnage ou lorsque celui-ci est terrorisé, le meneur de jeu peut accorder au joueur de dépenser ses Cercles d'Aplomb en dernier recours afin de continuer à agir (courir, se battre, etc.), mû par la force de sa volonté. La conséquence d'un tel dépassement fait qu'au terme de son action, le personnage récupérera son Endurance trois fois plus lentement.

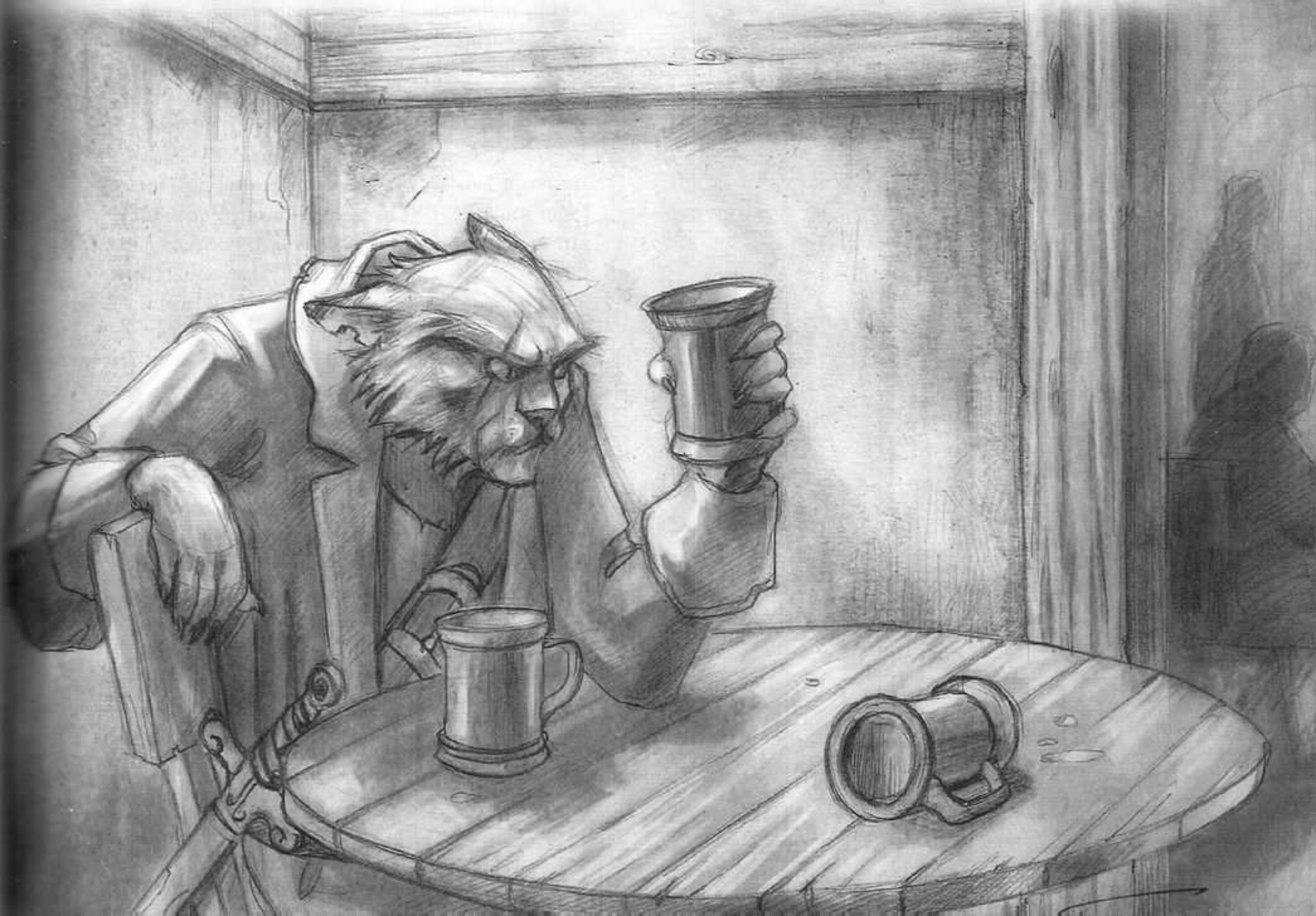
Récupération des Cercles d'Attributs

Toute scène épuisante (duel, dépassement) dans laquelle un personnage s'investit se montre éprouvante tant pour le corps que pour l'esprit. Cette fatigue est symbolisée par les Attributs. À la fin de la scène, tous les Attributs tombés à zéro remontent d'un Cercle ; les autres conservent leur total actuel. Récupérer ses maxima demande de prendre du repos : quatre heures de sommeil au minimum, au bout desquelles un personnage regagne un nombre de Cercles égal au quart inférieur de sa Caractéristique associée. Il est possible de ramener cette condition à seulement deux heures de sommeil, en s'octroyant deux autres heures de bon temps : au lit en bonne compagnie, dans un cabaret, un bar ou un établissement de bains – tout ce qui permet au personnage de se changer les idées et de se faire plaisir.

Toutefois, il n'est possible de récupérer qu'une seule fois par jour. Au-delà, la fatigue trop manifeste contraint le personnage à s'acquitter d'un vrai repos réparateur de sept heures de sommeil (plus pour les Félis). Dans le même ordre d'idées, il n'est pas possible d'enchaîner plus de deux journées de brève récupération : la troisième devra impérativement compter un sommeil de sept heures. Tant que celui-ci n'aura pas été accompli, le personnage ne pourra pas récupérer de Cercles.

Perte définitive d'un Attribut

Dans certaines circonstances un personnage peut se voir retirer définitivement un Cercle dans un Attribut. Il n'est cependant pas possible de tomber à zéro de cette manière : plutôt que de se voir retirer son dernier Cercle permanent, le personnage perd un point dans la Caractéristique associée et recalcule son nouveau total de Cercles. Tous les modificateurs dont il a pu bénéficier ou qui ont pu le grever à la création de personnage ne sont pas pris en compte.



CHAPITRE IV

CRASSE

Crasse

Dans *Nightprowler*, les truands sont rarement des tendres et se fourvoient sur les chemins du crime et du déshonneur en se prêtant souvent aux pires bassesses. Pour symboliser cette attitude, chacun possède un compteur de Crasse sur sa feuille de personnage. Au début de la partie, cet accessoire démarre avec 0 Cercle sur un maximum de 5 pour toute la clique crapuleuse des criminels, et de 0 Cercle sur 2 seulement pour les autres, réputés honnêtes gens.

FAIRE UNE CRASSE

Voici un aperçu des utilisations possibles ayant pour conséquence de faire engranger au personnage 1 Cercle de Crasse. Toutes les actions entreprises de cette manière doivent systéma-tiquement s'orienter vers un objectif égoïste, vil ou néfaste pour autrui. *Il n'est pas question d'aider qui que ce soit par ce biais, ami ou ennemi.*

« Il n'y a de chance que pour la racaille ! »

Le joueur peut modifier une description effectuée par le meneur de jeu pour tourner la situation *à l'avantage de son personnage*. Lors d'une poursuite, par exemple, il se pourrait bien qu'un cul-de-sac fatal dévoile finalement une échelle ou un conduit étroit dans lequel s'engouffrer ; qu'un poursuivant pose malencontreusement le pied sur une planche pourrie ou qu'un pot de fleurs se décroche accidentellement de l'étage d'une maison. Un personnage pourrait aussi avoir la chance de retrouver un couteau dans sa botte pour couper ses liens, de voir l'arme d'un milicien se briser ou la sienne résister contre toute attente. Avec une telle chance, les gardes d'une maison pourraient regarder ailleurs ou éternuer au moment opportun pour faciliter une fuite ou une infiltration. Toutes ces utilisations mettent en avant la chance du personnage avec, en règle générale, de fâcheuses conséquences pour autrui.

« La vermine s'insinue partout ! »

Écoper d'un Cercle de Crasse permet également de faire intervenir l'un des contacts crapuleux du personnage (pour peu qu'il en dispose) au moment adéquat. Cette arrivée à point nommé concerne généralement quelqu'un qui ne devrait normalement pas se trouver dans les parages. Les hasards de la vie font qu'il déboule au bon endroit au bon moment – sans toutefois que cela nuise totalement à la crédibilité de la scène. Lorsque les personnages des joueurs sont séparés et que l'un d'eux tombe sur une embûche, gagner un Cercle de Crasse constitue un moyen efficace – grâce à une pirouette astucieuse et une ellipse bien sentie – de ramener près de soi l'un de ses compagnons (pour peu que son joueur soit d'accord). Dans tous les cas, cela ne change en rien les rapports qu'entretient le personnage avec ces intervenants de la dernière chance.

« Envers et contre tout ! »

Autre type d'usage de la Crasse, plus pragmatique : le personnage peut sortir les crocs et avilir l'action entreprise pour augmenter la qualité d'un jet de dé d'un cran en sa faveur (y compris pour causer une blessure plus

importante). Ceci faisant, on considère qu'il emploie les pires méthodes, les plus déloyales et les plus déshonorantes – mais visiblement les plus efficaces – pour parvenir à ses fins.

Effets pervers

Les Effets pervers constituent le côté face de la pièce, comme un semblant de morale ou d'équilibre en ce bas monde. En tant que tels, ce sont des accessoires dont le meneur de jeu se servira contre les personnages de ses joueurs, au même titre que leurs Crasses.

« Tout se paye ! »

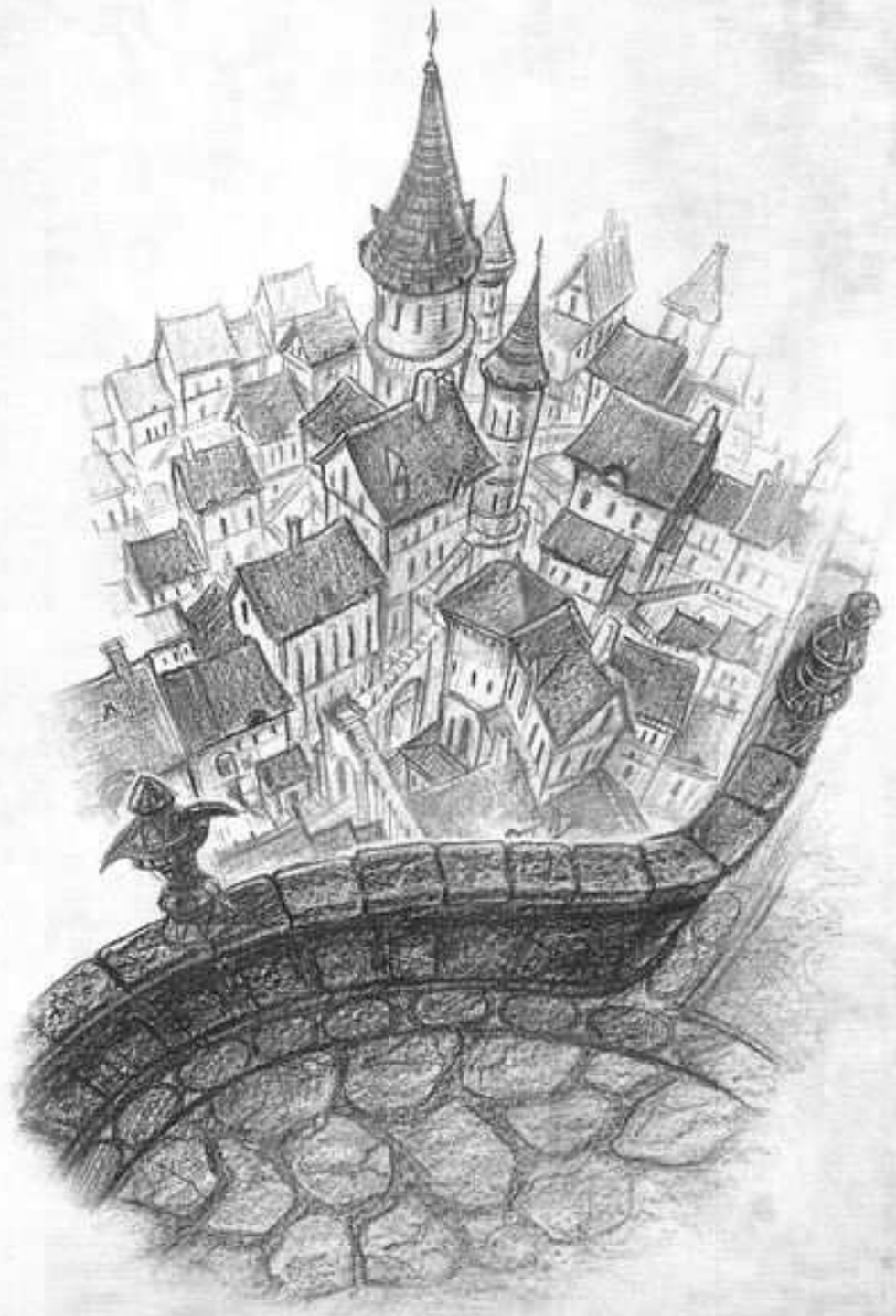
Le fait de posséder des Cercles de Crasse influence la perception qu'a autrui du personnage. Ce dernier semble instinctivement moins fiable, plus roublard, pourri parmi les pourris et cela risque de biaiser sa réputation. Cet Effet pervers n'est pas véritablement quelque chose de remarquable mais plutôt une impression inconsciente. Pourtant, cette impression défavorable cause au personnage autant de points de malus qu'il détient de Cercles de Crasse dans ses interactions sociales basées sur le respect, la confiance et la crédibilité.

Technique

Il n'est jamais possible de faire plus d'une Crasse par action. Lorsque tous les Cercles sont noircis, le joueur ne peut plus lancer de Crasses jusqu'à ce qu'il ait subi un Retour de bâton de la part de son meneur de jeu, ce qui aura pour effet d'effacer tous ses Cercles.

« Retour de bâton ! »

À court de chance insolente – c'est-à-dire lorsque l'intégralité des Cercles de Crasse est cochée – le personnage s'expose à un Retour de bâton. Techniquement parlant, il s'agit d'une Crasse dont les effets sont souvent graves ou, plus prosaïquement, d'une occasion pour le meneur de jeu de faire payer le personnage pour ses actes malfaisants. En sus des utilisations déjà évoquées, un Retour de bâton peut être employé par le meneur avec encore plus de latitude : réduire à néant un butin durement gagné, infliger une réussite automatique à l'un des personnages non-joueurs, corser une situation ou aggraver une relation déjà tendue par exemple. À noter encore que le meneur de jeu n'est pas tenu d'infliger un *Retour de bâton*, et peut se contenter de laisser mariner le personnage dans son aura de corruption...



CHAPITRE IV

L'ART DU DUEL

L'art du duel

Pour commencer, le terme *duel* est à prendre ici dans son acceptation générale et pas uniquement dans le sens *baston* ou *règlement de compte à la pointe de l'épée.* Le duel est une situation de conflit, une action en opposition où les décisions tactiques s'enchaînent et changent les conditions dans lesquelles a lieu la confrontation.

Le duel peut par exemple s'appliquer lors de courses-poursuites, de marchandages, de bagarres de taverne, ou encore toute autre situation venant à l'esprit du meneur de jeu. Les pages qui suivent présentent les cas de course-poursuite et de combat.

DÉROULEMENT

Un Duel est constitué d'actions en opposition, modifiées par des avantages et ouvertures donnés par leurs options tactiques. À chaque tour de jeu, les opposants choisissent en secret une option parmi celles à leur disposition, puis résolvent la situation en tenant compte des avantages et changements apportés. Les options sont représentées de manière simplifiée par trois attitudes de base, deux techniques dépendant de l'équipement et des circonstances, et une technique d'école dépendant de l'historique et des connaissances du personnage. À ceci viennent s'ajouter des *manœuvres*, règles optionnelles et avantages tactiques que les duellistes peuvent mettre en route avant le duel à proprement parler.

Tous les opposants dévoilent leur choix simultanément ; les options étant toujours numérotées de la même façon, il est donc aisé de les symboliser de la main ou à l'aide d'un dé à six faces. Les techniques et les écoles demandent normalement la dépense de cercles d'Attributs pour s'activer. Et finalement, les manœuvres sont des actions de préparation, qui donne un avantage à celui ou ceux qui les mettent en application.

Option	Effet	Description
1 - Attitude	Attitude d'attaque.	Comportement globalement agressif. Dans un marchandage ce sera une exposition des faits, dans une poursuite ce sera la course, directe.
2 - Attitude	Attitude défensive	Comportement cherchant à maximiser la défense et réduire les risques. En course, le choix de se fondre dans le décor ou d'augmenter le chaos ambiant pour freiner l'adversaire.
3 - Attitude	Déplacement, changement, mouvement.	Dans un marchandage, tenter de changer de sujet, de se débarrasser d'un camelot envahissant. Dans un combat, tout mouvement pour dégainer une arme, pour tenter de se dégager, etc.
4 et 5 - Techniques	Selon circonstances, dépense de cercles d'attributs	En fonction des opportunités ou des armes à disposition. Par exemple dans une poursuite la façon de se déplacer et dans un combat, le choix entre diverses façon de profiter des avantages de l'arme utilisée.
6 - Ecole	Selon école, dépense de cercles d'attributs	Selon le type d'opposition (fuite, combat, marchandage, etc.), un entraînement particulier peut ouvrir les options d'un opposant. Cette option couvre tous les coups tordus apportés par cet entraînement (ex : les bottes dans les combats d'escrime, la connaissances de passages cachés pour la poursuite, etc.)

De l'art de la course-poursuite

De l'art de la course-poursuite

La course-poursuite est, plus encore que le combat, le passage obligé de tout malandrin qui se respecte. Pris la main dans le sac, nombre de détrousseurs et voleurs de pommes se découvrent ainsi des talents de coureurs... La course-poursuite utilise la règle des Contrats (p.132) pour simuler la recherche et l'atteinte de l'objectif de la course.

Déroulement

Deux compétences primordiales gèrent les inévitables courses entre voleurs et miliciens : Décamper et Acrobatisme. La première pour la vitesse pure et le souffle, la seconde parce qu'il n'est pas rare d'improviser des détours par un marché encombré d'étalages branlants, une rue noire de monde ou de toit glissant en toit délabré. D'autres compétences telles que Repérer, Planquer, Monter, Nager, Conduire, Filer et Urbanisme sont utilisées pour certaines Attitudes et Techniques.

À chaque tour de jeu les participants choisissent leur option de course-poursuite puis effectuent un test de la compétence utilisée, par exemple Décamper, en tenant compte des modificateurs propres à chacun : Attitudes, Techniques, Manœuvres, etc.. Ensuite, les participants additionnent chacun de leur côté la qualité de leur jets. Le premier à dépasser le total de 16 atteint son but, à savoir s'échapper pour les poursuivis, et entrer au contact pour les poursuivants.

La course s'arrête dès que les poursuivants ont abandonné la course, rattrapé ou complètement perdu tous les poursuivis. Les règles d'épuisement normales sont appliquées.

L'avance

Selon la situation initiale, les coureurs peuvent être plus ou moins près d'atteindre leur but, s'échapper pour un fuyard ou attraper le fuyard pour les poursuivants. Ils reçoivent donc un bonus au départ de la poursuite.

Avance	Bonus de départ	Description Avance au fuyard	Description Avance au poursuivant
Aucune	0	Aucun des coureurs n'a d'avantage sur les autres, le coureur est le plus éloigné de son but, ou encore le désordre ambiant est faible.	
Petite	4	Le fuyard est au minimum à une vingtaine de mètres du poursuivant.	Le poursuivant a de l'élan ou bénéficie d'un chemin plus facile
Grande	8	Le fuyard est encore visible mais s'éloigne rapidement, sur un toit ou dans une foule.	Le poursuivant bénéficie d'un chemin plus facile et anticipe les actions du fuyard.
Enorme	12	Le fuyard est sur le point de s'échapper.	Les poursuivants convergent pour couper la route au fuyard.

Les modificateurs d'ambiance

Si l'avance est un bonus au commencement du contrat, l'ambiance et les décors agissent sur les jets de dé. Par exemple si un fugitif déboule dans une foule costumée sa fuite sera facilitée, tandis que s'il arrive dans une cérémonie religieuse solennelle ou au milieu d'une parade militaire l'avantage sera plutôt à son poursuivant... Le tableau suivant donne des modificateurs cumulatifs aux jets de la course-poursuite. Le meneur de jeu est bien entendu libre de modifier ces valeurs comme il l'entend.

Tableau des modificateurs d'ambiance

	Ambiance et décors	Modificateurs de jet de dé
Foule, Décor	Pas d'avantage particulier, soit parce qu'il n'y a personne, soit parce que le terrain est dégagé.	0
Foule	Favorable au coureur, les gens autour de lui s'écartent ou l'aident à se déplacer.	+3 pour le coureur
Foule	Défavorable au coureur, les gens essayent de l'arrêter, activement....	-3 pour le coureur
Foule	Panique générale, bagarre, émeute, et autres situations chaotiques à l'avantage du fuyard (sauf si c'est pour le lyncher...)	+6 pour le fuyard ou -6 en cas de foule en colère contre lui...
Décor	Marché, rue commerçante, brouillard, pluie, nuit, taverne en temps normal	+2 pour le fuyard
Décor	Vue dégagée, surplomb, longue-vue, chien de traque	+3 pour le poursuivant
Décor	Bois, forêt, parc, ruelles sinueuses, égouts, entrepôts, maison abandonnée, etc.	+4 pour le fuyard
Encombrement	Coureur chargé de marchandises	-2 par tranche de 10kg
Encombrement	Coureur porte une armure	Moins le code de protection de l'armure (p.152)
Encombrement	Coureur porte une armure de plaques, est enchaîné, etc.	Course impossible

Les Attributs en course-poursuite

Un coureur se livrant à des acrobaties comme sauter de toit en toit ou par-dessus un étal voit ses Compétences et Attributs mis à contribution. Dans tous les cas, la situation doit dicter au meneur de jeu le nombre de cercles d'Attribut à dépenser. De telles actions ne surviennent que lorsque la poursuite ne se limite plus à une simple course de fond. En cas de défaut d'Attribut, le personnage ne se verra qu'exceptionnellement refuser son action - il écope le plus souvent d'un malus relatif à la difficulté de son ambition.

Réaction, vitesse d'exécution : Une réaction brusque face à un événement imprévu ou une accélération dans une course demande la dépense d'1 Cercle d'Initiative.
Actions dangereuses et risquées : Des sauts dangereux au-dessus du vide pourront imposer la dépense d'1 Cercle d'Aplomb. Par exemple sauter par dessus une ruelle, sauter d'un pont, courir le long de l'arrête d'un toit, et ainsi de suite.
Acrobaties, sprint, bousculades : Des cabrioles complexes requièrent la dépense d'1 Cercle de Santé.
Obstacles, anticipation : Une tentative visant à gêner le poursuivant réclame la dépense d'1 Cercle de Lucidité. De même, qu'anticiper des obstacles.

Les options de course-poursuite

1) **Foncer :** Le personnage fonce droit devant lui pour s'échapper ou pour rattraper le fuyard. Pas de malus ou de bonus. La compétence utilisée est Décamper.

2) **Louvoyer/Planquer/Repérer :** Le fuyard fait des tours et des détours pour tenter de perdre son adversaire, qui reçoit un malus de 3 points à ses jets de poursuite parce que sa proie est imprévisible. La compétence utilisée est Décamper. Plutôt que courir, le fuyard essaie de se fondre dans la foule. Inversement, le poursuivant peut tenter de retrouver sa proie, si bien entendu elle ne s'est pas déjà complètement échappée. Le fuyard utilise Planquer, et son poursuivant Repérer.

3) **Changer de rythme ou de décor :** Le fuyard ou son poursuivant change de moyen de transport ou de rythme (se met à courir, quitte une foule dense pour des ruelles désertes, etc). La compétence utilisée dépend du nouveau mode de déplacement.

Les options 4) et 5) dépendent de la manière de se déplacer choisie par le personnage, qui amène son lot de techniques spécifiques, activées par la dépense de Cercles d'Attributs. L'option 6) dépend de son métier (par exemple Mendiant ou Milicien) ou de la connaissance que le personnage a de sa ville, autrement dit de la compétence spécialisée Urbanisme*. Aucune technique n'est spécifiquement réservée aux poursuivants ou aux fuyards, et toutes peuvent être utilisées par l'un ou l'autre, en fonction des circonstances.

Techniques de course-poursuite

Techniques de course

4) Sprint (1 CI + 1 CS)

Le coureur démarre en trombe et déboule à toute vitesse, sur une durée d'un tour de jeu. Le but de cette technique est de semer très rapidement ses poursuivants ou de rattraper à la course un fuyard. En cas de réussite d'un jet de Décamper, la qualité de l'action est augmentée d'un niveau pour chaque tour de jeu de sprint consécutif. Attention, le sprint est une technique épuisante, qui peut laisser son utilisateur sans défenses à la fin d'une poursuite...

5) Marathon (0 CS)

Contrôler son souffle et son rythme cardiaque pour tenir, tenir, tenir... Le marathonien sait courir longtemps et régulièrement ce qui peut être très utile pour s'éloigner du lieu d'un crime. Les règles d'épuisement normales sont utilisées, avec une dépense de Cercles de Santé réduite de moitié tant que l'attitude de course n'est pas changée.

Techniques de saut

4) Bond prodigieux (1 CS)

Sauter sans hésiter par dessus une palissade en bout de ruelle ou une pyramide de tonneaux au milieu du passage. Franchir d'un bond ou presque toute forme d'obstacles escarpé ou au contraire ne pas flancher quand il s'agit de sauter du faîte d'un toit dans un tas de détritus en contrebas (pensez *yamakazi*) La compétence utilisée ici est Acrobatisme avec un malus de -3, et le gain en cas de réussite est de 3 niveaux de qualité supplémentaires.

5) Roulé-boulé (1 CA)

Une technique de saut pour bondir sous les obstacles quand c'est possible, par exemple sauter et rouler sous une table, passer entre les roues d'un chariot, ou encore courir à quatre pattes. En pratique, celui qui réussi un jet d'Acrobatisme augmente d'un niveau la qualité de son action. Un Roulé-boulé sous les étals dans un marché pourrait être enchaîné par des Techniques d'immersion.

Techniques d'immersion

4) Plonger (1 CA)

Le coureur saute dans une rivière ou quoi que ce soit contenant de l'eau, et se met à nager. Le but de cette technique est de semer très rapidement ses poursuivants ou de rattraper à la course un fuyard en train de nager. En cas de réussite d'un jet de Nager, la qualité de l'action est augmentée d'un niveau pour chaque tour de jeu de nage consécutif. Attention, le plongeon est une technique risquée, qui peut laisser son utilisateur assommé contre une barque au fond de la rivière... En cas d'échec critique, il y a risque de noyade (p.160)

CHAPITRE IV

5) Nager sous la surface (1 CS)

Avec la bonne compétence (Nager, Filer ou Décamper), cette technique peut être utilisée aussi bien dans l'eau que dans des foules très denses, et augmente la discrétion de celui qui l'emploie. En pratique, celui qui nage sous la surface inflige un malus de -3 aux jets de Repérer de son adversaire, et gagne 2 niveaux de qualité supplémentaires. En cas d'échec critique, il y a risque de noyade (p.160) ou de piétinement.

Techniques de monte

4) Saut à cheval (1 CL)

L'avantage d'avoir le cul posé sur une selle est évident lorsqu'on considère les mouvements possibles aux membres de la gent équine. Sauter par dessus un étal ? Rien de plus facile, à condition de réussir un jet de Monter avec un malus de 3 niveaux... L'usage d'une monture avec succès et dans de bonnes conditions augmente la qualité de l'action de 3 niveaux. Par contre, si il n'y a pas de raison qu'il en soit autrement et tant que la poursuite continue, tous les jets de Repérer contre le cavalier sont automatiquement réussis, avec une qualité par défaut de 1.

5) Tenir le galop (1 CI)

Gérer son avance, ménager sa monture. Cette technique est l'équivalent monté du Marathon, à la différence que ce n'est pas le personnage qui s'épuise mais sa monture. Les règles d'épuisement normales sont utilisées pour le cheval, et le cavalier doit réussir tous ses jets de Monter tant que le galop continue, sous peine d'accident plus ou moins grave (tomber de la monture, cheval qui trébuche, mors-au-dents, etc.)

Techniques d'attelage

4) Attelage au galop (1 CI)

Le personnage lance son attelage au galop au mépris du danger et de la discrétion. La compétence qu'il utilisera est Conduire. Ses adversaires bénéficient d'un bonus de +3 en Repérer (si le personnage ne l'était pas), mais ont en contrepartie un malus de -5 en Acrobatisme pour aborder le chariot ou pour lui échapper. L'usage d'un attelage avec succès et dans de bonnes conditions augmente la qualité de l'action de 2 niveaux.

5) Délestage (1 CL)

Cette technique consiste à jeter sur ses adversaires le contenu de l'attelage afin de gêner leur progression, et tout ça sans perdre de vue la conduite de l'attelage. La compétence utilisée est Conduite, et la gêne occasionnée dépend de la nature des projectiles. Par exemple, une cargaison de tonneaux pourra valoir un malus de 3 à 6 niveaux, en fonction de leur nombre et de la situation.

Techniques de rivière

4) Rythme de galérien (1 CS)

La compétence utilisée est Naviguer. Cette technique assure au personnage un rythme de progression stable lui permettant de négocier les obstacles de la rivière en douceur : la qualité de l'action augmente de 2 niveaux.

5) Lire le courant (1 CL)

La connaissance des indices permettant de ne pas se faire piéger par le courant du fleuve et ses traîtrises : éviter de s'échouer sur un haut fond, de basculer sur des remous, de s'empiquer dans des bancs de sable, ou au contraire essayer d'y expédier son adversaire. La compétence utilisée est Navigation, les obstacles découverts (ou non) sont laissés à l'appréciation du meneur de jeu.

Techniques d'écoles

Connaissance de la ville (1CL)

Le personnage peut utiliser sa compétence Urbanisme* pour semer ou piéger un adversaire. Sa connaissance de la ville et de ses moindres recoins lui permet d'utiliser celle-ci au mieux de ses capacités. Bien entendu, le personnage doit posséder l'Urbanisme de la bonne ville et préparer ses déplacements à l'avance...

Manœuvres

Quadrillage !

Cette technique demande la coopération de plusieurs personnes, la dépense d'un Cercle de Lucidité par personne impliquée et l'usage de la compétence *Jauger*. Technique commune aux *miliciens* et aux *mendiants*, le quadrillage permet de retrouver sa proie en fouillant systématiquement les lieux ou le fuyard

s'est éventuellement réfugié. Inversement, un fuyard pourra disparaître en semant la confusion parmi ses poursuivants. Lorsqu'un poursuivant peut utiliser un quadrillage, il gagne automatiquement des bonus d'avance identiques à ceux du fugitif.

Traque !

En utilisant la compétence *Filer* et au prix de 2 Cercles d'Aplomb, un poursuivant peut donner l'impression à sa proie que la fuite a été couronnée de succès. La course-poursuite s'arrête donc dès l'instant où le fuyard s'estime sauvé, mais le traqueur continue de le suivre, discrètement et dans l'ombre...

Au voleur !

Le poursuivant peut dépenser des Cercles d'Aplomb pour attirer l'attention de la foule sur le fuyard. Le nombre de Cercle d'Aplomb dépensé donne le nombre de braves citoyens qui tentent d'intercepter le poursuivi. Suivant les lieux, le port de l'uniforme de la milice peut augmenter ou non le nombre de citoyen répondant à l'appel de la loi...

Tirer dans la foule !

Sur un jet de Repérer réussi, le coureur peut remplacer une action de poursuite par l'usage d'une arme de tir. Il devra pour ça s'arrêter et viser. Les règles des armes de tir (p.152) s'appliquent normalement avec une difficulté basée sur les modificateurs de course de sa cible (dans une foule agitée, nombreuse, un décors plein de cachette, etc.) Un échec critique a pour résultat qu'un passant est touché, avec des dégâts laissés à l'appréciation du meneur de jeu, et le risque d'une panique générale.

Mascarade !

Plutôt utilisée par les personnes en fuite, la mascarade consiste à changer presque instantanément de comportement et d'apparence. Par exemple, à l'aide d'une couverture ou d'un drap volé au passage, passer d'un comportement de fuyard à celui d'un mendiant crasseux vêtu de pauvres habits maculés d'immondices. Les compétences pouvant être utilisées ici sont, pour le prix de 1 Cercle d'Aplomb et 1 d'Initiative, le Grimage et le Baratin. La manœuvre est un quitte ou double, puisqu'en cas de réussite le total actuel est doublé, tandis qu'en cas d'échec, il retombe à zéro...

De l'Art du Combat

Déroulement

Les combats de *Nightprowler* sont redoutables : un simple coup de couteau ou de matraque bien ajusté peut envoyer même le meilleur des épéistes rejoindre ses ancêtres. Prudence et ruse se révèlent aussi cruciales que maîtrise et chance. La lutte s'engage ! À chaque tour de jeu les belligérants choisissent leur option de combat et résolvent un jet d'opposition simultané.

Le résultat est comparé à la Compétence utilisée en tenant compte des modificateurs propres à chacun : positions, Techniques, armures, Manœuvres, blessures, etc.. Le combattant obtenant la meilleure qualité de réussite parvient à toucher son adversaire (à qualité égale il s'agit d'un match nul, que départagent les Cercles d'Aplomb) ; on reporte les dégâts (qualité de l'attaque moins les protections) sur la feuille de personnage. Le tour s'achève et l'on passe au suivant jusqu'à ce que l'affrontement parvienne à son terme.

Les Compétences de combat

Pour chaque type d'arme sa Compétence : *Ferrailler* pour le combat armé, *Bastonner* pour le combat désarmé, *Chasser* pour les armes de tir, *Lancer* pour les armes de jet et *Pyrotechnie* pour les armes à feu. Lorsqu'il obtient l'une de ces Compétences, un personnage doit

préciser dans quelle famille d'armes il est entraîné (cf. la description des armes).

S'il vient à manier une arme gérée par sa Compétence mais d'une famille différente, il conserve son score mais reste cantonné aux Attitudes de combat sans pouvoir utiliser aucune Technique. Dans le cas où le personnage choisirait de se battre avec une arme pour laquelle il est incompétent, il serait considéré comme Novice par défaut (score de 6 dans la Compétence), serait lui aussi limité aux seules Attitudes et ne pourrait dépenser aucun Cercle d'Attribut lors du combat – exception faite des Cercles de Santé.

Les Attributs dans le combat

Les Attributs ont des utilisations particulières en duel armé. Les paragraphes suivant décrivent ces options d'utilisation et leurs effets.

Attribut Initiative

Prendre l'avantage

Lors du premier tour d'un duel, le combattant possédant le plus de Cercles prend l'avantage de la vitesse en contraignant son adversaire à l'adoption d'une Attitude Défensive (voir p.138) pour ce tour.

En cas d'égalité de Cercles, un combattant qui a préalablement pris la peine de Jauger son adversaire peut, s'il le souhaite, dépenser un Cercle pour faire pencher la balance en sa faveur.

Réaction

Lorsque les choix tactiques d'un tour sont dévoilés, il est possible d'utiliser un Cercle pour changer d'Attitude en réaction au choix adverse. On ne peut changer d'Attitude qu'une seule fois par tour de jeu.

Si plusieurs combattants décident de faire de même, celui qui possède le plus de Cercles parle en dernier ; il n'est possible de réagir que face à un adversaire disposant de moins de Cercles que soi. Si les adversaires ont pris la peine de se Jauger au début du combat, le résultat peut éventuellement servir à départager une égalité.

Réflexe défensif

Lors d'un Guet-apens, le personnage surpris peut dépenser un Cercle par adversaire pour adopter une Attitude Défensive à leur encontre plutôt qu'être complètement pris au dépourvu. Même dans ce cas il n'aura toutefois pas la possibilité de répondre à l'attaque par un contre.

Initiative à zéro ?

Le personnage s'épuise et n'est plus capable de réagir avec la même vivacité. Il subit 2 points de malus dans ses actions physiques jusqu'à la fin de l'affrontement.

Attribut Aplomb

Précision

Lorsque le résultat d'un tour de combat débouche sur un match nul, le combattant possédant le plus de Cercles remporte l'assaut avec une qualité 15, annulant ainsi l'égalité par une meilleure maîtrise de la situation.

Intimidation

Lorsqu'il effectue ou subit une tentative d'intimidation, le personnage peut utiliser un Cercle pour relancer le dé (le second résultat est définitif) ou augmenter la qualité de son jet d'un niveau. À noter que Cuisiner quelqu'un est une tentative d'intimidation de cette personne.

Effroi

Lorsqu'il est confronté à une situation terrifiante, lorsqu'il sent le souffle glacial de la mort sur sa nuque ou qu'il souhaite tenter une action extrêmement dangereuse – pour ne pas dire suicidaire – le personnage peut tenter de garder sa constance en dépensant un Cercle plutôt que de s'enfuir à toutes jambes.

Initiative

À la différence des standards du genre il n'y a guère de notion d'initiative dans *Nightprowler*. Lors d'un tour de jeu en combat, celui des combattants qui est parvenu à porter une attaque est celui qui a finalement pris l'initiative sur son adversaire. Il existe néanmoins un Attribut Initiative mettant à profit la rapidité et les réflexes d'un personnage.

Aplomb à zéro ?

L'Aplomb symbolise le sang-froid qui différencie généralement le combattant expérimenté de l'homme de la rue. Trop nerveux, trop hésitant, il se retrouve dans l'impossibilité d'utiliser la moindre Technique et reste cantonné aux Attitudes.

Attribut Santé

Mordant

L'acharnement physique et la maîtrise du personnage peuvent lui permettre d'ignorer, pour un tour de jeu, le malus dû à ses blessures au prix d'un Cercle.

Endurance

Le combat est une épreuve exténuante, si bien que les règles d'épuisement normales sont appliquées.

Dernier souffle

Dépenser un Cercle permet de rester conscient jusqu'à la prochaine blessure lorsqu'on atteint les catégories « Blessures critiques » et « Blessures mortelles ».

Santé à zéro ?

Quand le personnage est à bout de force, s'il doit dépenser un nouveau Cercle il sera considéré comme exténué et contraint aux Attitudes Défensive et Mouvement. S'il atteint les catégories « Blessures critiques » et « K.O. » il s'évanouit.

Attribut Lucidité

Le raisonnement et l'adaptation du personnage définissent sa capacité à maîtriser une situation. La dépense de cercles de Lucidité permet au personnage d'anticiper les événements, de profiter de la situation, etc.

Vista

Grâce à sa lucidité, un combattant peut annuler, le temps d'un tour de jeu, les effets donnés par une situation désavantageuse (blessures exceptées) : prise en tenaille, adversaires surnuméraires ou dans une position tactiquement avantageuse par exemple.

Imprévisibilité

Lors d'un Guet-apens, le personnage qui prend l'initiative de la Manœuvre peut dépenser autant de Cercles qu'il le souhaite pour rendre la réaction de l'adversaire piégé d'autant plus difficile. Si elle souhaite annuler ce malus supplémentaire, la victime doit dépenser un nombre équivalent de Cercles plus un.

Jugeote

Lorsqu'il provoque ou subit une tentative de Bluff, un personnage peut utiliser un Cercle pour relancer le dé (le second résultat est définitif) ou augmenter la qualité de son jet d'un niveau.

Lucidité à zéro ?

Le personnage éprouve des difficultés à apprécier la situation. Lorsqu'il est confronté à l'une des Manœuvres suivantes : Guet-apens, Tenailles ou Adversaires multiples il doit combattre en Attitude Défensive ou offrir à ses adversaires un bonus de 2 points au toucher – car eux profitent des failles de sa défense. Ce bonus ne s'applique que si les adversaires en question n'ont pas leur Lucidité à zéro eux aussi.

Les options de combat

Comme pour les autres types de duels, elles se répartissent entre trois Attitudes, deux Techniques et une Technique d'école pour un total de six options. Avant de lancer le d20, chaque joueur décide en secret de l'option que son personnage va utiliser pour ce tour de jeu. Tous les combattants dévoilent leur choix simultanément ; les options étant toujours numérotées de la même façon, il est donc aisé de les symboliser de la main ou à l'aide d'un dé à six faces.

Attitudes

Les Attitudes représentent l'essentiel du combat : les mouvements de base, l'attaque ou la prudence. Si les Techniques réclament très souvent un investissement en Cercles quelconques, les Attitudes restent toujours ouvertes aux personnages encore capables de tenir sur leurs jambes.

1) Offensive

L'Offensive met le personnage en position d'attaque, il cherche autant à frapper son adversaire qu'à se protéger sans aucun malus ni avantage particulier. Les dommages infligés sont calculés à partir de la qualité de l'attaque gagnante moins les protections éventuelles.

2) Défensive

Le personnage mise sur sa sauvegarde en privilégiant sa défense à l'attaque. Pour le calcul des dommages, en plus des protections, la qualité de la défense est déduite de la qualité de l'attaque. En cas de qualité réduite à zéro, une attaque n'inflige pas de dégât.

Contre-attaque : Si la qualité de la défense est plus élevée que celle d'attaque d'au moins 2 niveaux, le défenseur a la possibilité de passer une attaque gratuite, un *contre,* de qualité 1. Au lieu d'un contre, le personnage peut également se désengager (voir Attitude Mouvement).

3) Mouvement

Le personnage se défend et sacrifie son attaque à la maîtrise de l'espace. Il ne produit donc aucun dégât en cas de succès mais obtient l'un des avantages suivants : se désengager du combat, combler une différence d'Allonge avec son adversaire, dégainer une arme, effectuer une action qui ne réclame pas de concentration particulière (le meneur de jeu est libre d'infliger un malus important au personnage s'il tente quelque chose susceptible de représenter une gêne dans son combat), ou bien déplacer le combat de quelques pas dans la direction de son choix – et généralement à son avantage !

Quel jet pour le Mouvement

L'attitude de mouvement n'implique pas de porter un coup. En l'occurrence, il devient souvent inutile d'employer les compétences Bastonner ou Ferrailler. En fonction de l'action entreprise, le Meneur décide de la compétence employée. Il pourra par exemple, décider que combler l'allonge demande un jet de Ferrailler d'une qualité au moins égale à la différence d'allonge, tandis que se désengager demandera à la place un jet de Décamper.

Techniques d'arme

Les options numérotées **4)** et **5)** regroupent les Techniques proposées par les armes. Chaque famille d'arme possède ses propres avantages tactiques. Ceux-ci sont en rapport direct avec la forme, le poids, la maniabilité, l'allonge ou plus simplement l'usage pour lequel l'arme fut créée. Les paragraphes suivants décrivent les Techniques de chaque famille ; cependant, la description des armes reste susceptible d'apporter des modifications particulières. La parenthèse indique le coût en Cercles pour chaque tentative, réussie ou non, d'utilisation de la Technique. Ce coût est toujours dépensé après utilisation.

Techniques des armes d'estoc

4) Feinte (1 CL)

Le personnage tente de feinter son adversaire en jouant sur la vivacité perforante de son arme. Il souffre de 2 points de malus mais sa réussite éventuelle est considérée comme étant d'une qualité supérieure. Les dégâts restent inchangés.

5) Perforation (1 CI + 1 CS)

Jouant sur la finesse de l'arme, le combattant pénètre la chair vers un point vital du corps humain ou une faiblesse de l'armure de son adversaire. Pour être réussie, l'attaque doit être couronnée de succès par au moins 1 qualité d'écart sur l'adversaire. Dès lors, celui-ci se vide de son sang : il coche à chaque nouveau tour de jeu une blessure en Vitalité (à commencer par Égratignure) jusqu'à ce que des premiers secours lui soient dispensés.

Techniques des lames courtes

4) Percée (1 CI)

La vivacité et la faible allonge de l'arme permettent d'enchaîner instantanément une deuxième attaque durant le même tour de combat en écopant simplement d'un malus au toucher de 2 points. Le second coup est résolu normalement ; le défenseur est considéré comme adoptant l'Attitude Offensive et une victoire de sa part ne produit pas de dégâts. Préférer une Attitude Défensive reste possible au prix de 1 Cercle d'Initiative. Dans tous les cas, l'attaquant doit obtenir une réussite comptant au moins 1 qualité d'écart.

5) Attaque surprise (1 CI)

La légèreté et la maniabilité de son arme autorisent le combattant à la faire jaillir pour tenter de prendre

son adversaire au dépourvu. Lors du premier tour de jeu du combat, le personnage peut porter un assaut avec un malus de 2 points ; sa cible doit dépenser 2 Cercles d'Initiative ou souffrir un malus de 5 points lors de ce tour de jeu.

Techniques des lames longues

4) Attaque brutale (1 CS)

Jouant du poids de son arme, le personnage peut porter une puissante attaque au mépris de sa propre défense. Son adversaire bénéficie alors d'un bonus de 2 points pour le toucher mais si l'Attaque brutale est un succès, les dégâts sont considérés comme étant de la qualité directement supérieure.

5) Destruction (0 C)

Le poids et le tranchant d'une lame longue sont sont des avantages dont on peut se servir pour désarmer l'adversaire en brisant son arme. En ciblant une arme d'Allonge inférieure, une réussite obtenant 1 qualité d'écart sur l'adversaire casse son arme et la rend inutilisable ; il faut 2 qualités d'écart pour briser une arme d'Allonge égale. Dans les deux cas, l'attaque ne produit aucun dommage.

Techniques des armes d'hast

4) Charge (0/1 CS)

Profitant de son Allonge, un combattant qui n'est engagé dans aucun combat de proximité peut charger. Il prend automatiquement l'initiative sur sa cible et celle-ci écope d'un malus de 2 points à moins de répondre par 1 Cercle d'Initiative. Lorsque les combattants se chargent mutuellement, l'initiative est résolue normalement (cf. Prendre l'avantage). Dépenser 1 Cercle de Santé permet à la Charge d'infliger des dégâts supérieurs d'une qualité.

5) Mur (1 CL)

Les armes d'hast permettent de maintenir une cible à distance en sacrifiant l'attaque au profit de la défense ou de la contrainte. Le personnage profite des règles de l'Attitude Mouvement en rajoutant à son adversaire un malus de 5 points sur son action. Ce malus est réduit à 3 si l'adversaire dépense 1 Cercle de Lucidité.

L'allonge

Chaque arme dispose d'une certaine allonge. Tant que deux combattants ont la même allonge, ils peuvent se battre sans problème. Dans les mouvements du combat, celui qui a l'allonge la plus élevée tient son adversaire à distance respectable et se trouve hors de portée de l'arme plus courte. Un personnage maniant une arme d'allonge inférieure à celle de son adversaire peut esquiver et se mouvoir mais pas porter de coup tant qu'il n'a pas comblé cette différence d'allonge (voir l'Attitude Mouvement). Une fois ceci fait, les deux adversaires pourront se battre normalement (le meneur de jeu pouvant appliquer des malus selon la situation, par exemple un malus égal à la différence d'allonge à un hallebardier dont l'adversaire se serait rapproché à portée de dague ; ou ce même malus à l'adversaire du hallebardier qui cette fois tient le manieur de dague à distance). Un Mouvement du combattant ayant la plus grande allonge peut à nouveau permettre d'augmenter l'écart.

Au début du combat, on estime que les combattants sont éloignés de la plus grande allonge de leurs armes. En cas de Guet-apens réussi, celui qui prend son adversaire par surprise peut se placer à l'allonge qu'il désire si la situation le permet.

Techniques des masses

4) Assommer (1 à 3 CS)

Neutraliser sans tuer : en obtenant 1 qualité d'écart avec son adversaire, le personnage lui assène un coup occasionnant une blessure de type « K.O. ». Il doit annoncer avant d'effectuer son attaque le nombre de Cercles qu'il investit. En cas de réussite, la victime peut contrer l'effet assommant et le réduire à un coup normal de qualité 1, 2 ou 3 (selon le prix de l'attaque) en s'acquittant du même nombre de Cercles de Santé.

5) Coup violent (0 C)

Un coup bien placé – sur la nuque ou la tête le plus souvent – permet d'infliger des dommages mortels à l'adversaire. En recevant un malus de 5 points sur son jet d'attaque, le personnage reporte les dégâts de son arme en Endurance et en Vitalité.

CHAPITRE IV

Techniques des haches

4) Écrasement / Piquage (1 à 3 CS / 1 CI + 1 CS)

Hormis les haches de bûcheron qui n'offrent qu'un seul tranchant, les haches de guerre proposent une masse ou un pic en revers. La Technique 4) dépend par conséquent du modèle utilisé et vous permet d'utiliser Assommer (famille des masses) ou Perforation (famille des armes d'estoc) – ici nommés Écrasement et Piquage. Toutefois, dans ce dernier cas le manque de maniabilité de la hache oblige un malus supplémentaire de 2 points sur le jet d'attaque.

5) Fendage (0 C)

L'épais tranchant de la hache permet de fendre les hampes des armes d'hast ainsi que les boucliers en bois. Une réussite obtenant 1 qualité d'écart sur l'adversaire casse l'objet ciblé et le rend inutilisable. L'attaque ne produit aucun dommage.

Techniques des fléaux

4) Agripper (1 CS + 1 CI)

Les armes articulées permettent de saisir l'arme adverse pour gêner ou désarmer sa cible. Enrouler la chaîne d'un fléau réclame un jet d'attaque réussi avec 1 qualité d'écart sur l'adversaire. Dans ce cas de figure, les deux armes sont immobilisées sans dommage et les combattants ne peuvent qu'utiliser leur main libre et leurs pieds avec un malus de 5 points. Une fois la cible agrippée, le personnage peut tenter de la désarmer (une seule tentative par tour de jeu et sans qu'aucune autre action soit possible). Ce mouvement nécessite de résoudre un jet d'opposition en Robustesse avec 2 qualités d'écart sur l'adversaire ; un échec de l'attaquant peut conduire à son propre désarmement.

5) Attaque parfaite (1 CS + 1 CL)

Les chaînes tournoyantes profitent d'impacts mortels par l'action de la force centrifuge et rendent leur approche tout aussi risquée. Le personnage se retrouve en Attitude Défensive et un contre réussi augmente automatiquement ses dégâts de 1 qualité. Cette Technique ne peut toutefois être réalisée qu'avec un fléau bénéficiant d'une Allonge strictement supérieure à celle de l'arme adverse (fléau d'arme ou fléau du diable) ; une arme articulée plus petite (nunchaku par exemple) ou en bois remplacera Attaque parfaite par Assommer (famille des masses).

Techniques des arcs, arbalètes et armes à poudre

4) Tir visé (1 CI + 1 CA)

Au même titre que l'attaque de Perforation des armes d'estoc, le tireur cible un point vital du corps humain. Pour être réussie, l'attaque doit être couronnée de succès par au moins 1 qualité d'écart sur l'adversaire. Dès lors, celui-ci se videra de son sang en cochant à chaque nouveau tour de jeu une blessure en Vitalité (à commencer par Égratignure) jusqu'à ce que des premiers secours lui soient dispensés.

5) Tir réflexe (1 CI + 1 CA)

Un tireur qui n'est pas engagé dans un combat de proximité peut caler ses mouvements sur ceux d'une cible distante et bénéficier alors d'un tir d'opportunité juste avant que celle-ci passe à l'action. Le tir est effectué juste avant l'action de la cible : en cas de réussite, la qualité du tir devient un malus supplémentaire pour l'adversaire. Dans la situation où le tireur serait chargé par sa cible, il serait considéré en Attitude Mouvement et ses actions limitées à l'esquive et ne causant aucun dégât.

Techniques des armes de jet

4) Lancer précis (1 CI + 1 CA)

Équivalent du Tir visé pour le lancer, le lanceur cible un point vital du corps humain. Pour être réussie, l'attaque doit être couronnée de succès par au moins 1 qualité d'écart sur l'adversaire. Dès lors, celui-ci se vide de son sang : il coche à chaque nouveau tour de jeu une blessure en Vitalité (à commencer par Égratignure) jusqu'à ce que des premiers secours lui soient dispensés.

5) Lancer puissant (2 CS)

Le personnage propulse son arme avec le maximum de force possible. En cas de réussite, le jet d'attaque gagne automatiquement 1 qualité.

Techniques d'empoignade

4) Immobilisation (1 CI + 1 CS)

Après avoir remporté un tour de jeu de Mouvement, le personnage peut tenter de saisir son adversaire avec une difficulté rehaussée de 3 points. En cas de réussite, la cible encaisse normalement les dommages mais se retrouve immobilisée. Dès le tour suivant la victime

peut essayer de se libérer au prix d'un jet d'opposition en Bastonner avec 1 qualité d'avance sur le pugiliste ; en cas d'échec, la victime de la Strangulation perd 1 Cercle de Santé et coche 1 nouvelle case d'Endurance si son bourreau tient à lui infliger des dégâts. Si la cible tombe « K.O. », l'attaquant doit choisir s'il l'a étranglée à mort ou simplement jusqu'à la syncope.

5) Fauchage (1 CI)

En balayant l'adversaire d'un grand coup de pied il est possible de lui faire perdre l'équilibre et de le jeter au sol. L'attaque doit être remportée avec 1 qualité d'écart sur l'adversaire qui se retrouve alors au sol et subit 1 case de blessure supplémentaire en Endurance. En cas d'échec avec le même écart, l'attaquant se retrouve contré et le défenseur peut choisir de transformer gratuitement le résultat de son option de combat en Fauchage avec les mêmes conséquences.

Techniques d'école

L'option numérotée 6) correspond à une Technique particulière enseignée au personnage par l'une des écoles implantées dans la Principauté. Les académies enseignent différentes techniques à leurs élèves privilégiés. Une fois maîtrisées, elles permettent des enchaînements ou des acrobaties souvent mortels et transforment les élèves compétents en adversaires à ne surtout pas prendre à la légère. Les voleurs pratiquent peu le code du duel mais bénéficient d'une pseudo académie : celle de la rue, qui rassemble de manière informelle bon nombre des crasses à utiliser pour s'avantager lors d'un combat. En sélectionnant cette option, le personnage est libre d'utiliser l'enseignement de son choix pour peu qu'il satisfasse aux conditions imposées par la Technique.

École umélorienne

La corne du bélier (1 CS) : Armé d'une rapière ou plus rarement d'une épée longue, le combattant peut transpercer son adversaire d'un coup violent précédé d'une feinte. La première attaque réussie de la sorte n'occasionne aucun dégât ; au lieu de ça le personnage tente une Manœuvre de Bluff avec 1 point de bonus par qualité de l'attaque. En cas de Bluff réussi, la deuxième attaque de ce type perpétrée au cours du même combat voit ses dommages augmentés de 2 qualités. Le Cercle de Santé n'est dépensé qu'au moment de la seconde attaque.

École de la rue

Le fourbe l'emporte (1 CA / 1 CL) : Même si l'on ne peut parler d'école au sens strict, les nombreuses fourberies expérimentées dans les bas-fonds se révèlent diablement efficaces. Le coût dépend de l'action choisie. Lorsqu'il effectue une Manœuvre de Bluff victorieuse, le personnage peut jouir d'une attaque éclair supplémentaire pendant le même tour de jeu et selon les conditions de la Percée (cf. Techniques des lames courtes). Lorsqu'il effectue une Feinte (cf. Techniques des armes d'estoc), il peut remplacer les dégâts normalement occasionnés par une action gênante pour l'adversaire : un mouvement qui va le poster en situation peu envieuse, un jet de sable pour l'aveugler, une intervention judicieuse du décor pour l'immobiliser… les possibilités sont innombrables et varient selon la scène. Dans tous les cas elles ne doivent infliger qu'une gêne – aucun dégât – durant les 3 prochains tours de jeu.

Manœuvres

Les Manœuvres constituent des variantes intégrables à l'art du combat et apportent des précisions de règles pour les situations les plus courantes.

CHAPITRE IV

Le combat à distance

Un combattant peut faire usage de son arme de tir ou de jet tant qu'il ne se trouve pas engagé dans un combat de proximité : aux poings ou à l'arme blanche. Portée, puissance, pénétration et cadence de tir dépendent du type d'arme utilisé. À la différence du duel, le combat à distance ne se résout pas d'un jet d'opposition, à moins que la cible tente consciemment d'esquiver la menace – auquel cas on la considère comme adoptant une Attitude Mouvement. Hormis ce cas précis, tir et lancer sont de simples jets de Compétence auxquels on applique les modificateurs du tableau suivant.

Arcs et arbalètes nécessitent un temps de rechargement et d'ajustement du tir d'environ 3 secondes dans des conditions normales pour un tireur entraîné. De fait, il n'est possible de tirer qu'un tour de jeu sur deux, le second autorisant tout juste une action de Mouvement modérée. Un tireur à l'arc expérimenté (niveau 13 minimum) peut, s'il demeure statique et dispose ses flèches devant lui, en décocher une par tour sans malus supplémentaire.

Adversaires surnuméraires !

Lorsqu'il se retrouve confronté à plusieurs combattants en même temps, un personnage voit sa situation considérablement compliquée. Les attaques demeurent simultanées mais leur résolution peut se trouver légèrement décalée par les descriptions du meneur de jeu afin d'assurer la cohérence de la scène.

Le personnage en infériorité numérique combat normalement en Mouvement ou sur la Défensive et ne peut produire de contre que sur un seul adversaire. S'il décide d'user d'une autre Attitude ou d'une Technique il offre un bonus au toucher de 2 points à chacun de ses opposants. Chaque attaquant en supériorité numérique gagne 1 point de bonus sur son jet d'attaque pour chaque personnage combattant à ses côtés.

Modificateurs au tir et au lancer	
Portée courte	+2
Portée longue	-2
Cible en mouvement (sauf esquive)	-1 à -5
Attaquant en position instable	-1 à -5
Visibilité de la cible	0 à -10

Tenailles !

Deux combattants ou plus peuvent manœuvrer pour cerner leur adversaire grâce au mouvement classique de la tenaille. Avec en permanence un adversaire dans le dos, la cible demeure dans une position extrêmement délicate. Les règles d'Adversaires surnuméraires s'appliquent normalement. Pour réussir une prise en Tenailles, l'un des combattants en supériorité numérique doit opter pour une Attitude de Mouvement et la réussir afin de se placer en opposition de son partenaire. Dès lors, la cible doit choisir au début de chaque tour de jeu sur quel adversaire elle se concentre, offrant à l'autre de remplacer son bonus d'Adversaires surnuméraires par une augmentation automatique de qualité sur son jet d'attaque.

Pour se libérer de la Manœuvre le personnage n'a d'autre choix que de procéder lui aussi à une action de Mouvement ou bien se mettre en position avantageuse (dos au mur par exemple).

Guet-apens !

Préparée par une approche discrète, cette technique permet à un personnage en embuscade de fondre sur son adversaire au prix de 1 Cercle en Initiative et de porter une attaque prenant sa cible complètement au dépourvu lors du premier tour de jeu du combat. Considérée comme sans défense et bénéficiant d'une Attitude Mouvement, cette dernière reçoit un malus de 1 qualité sur son jet – tandis que l'attaquant reçoit en parallèle 1 qualité supplémentaire sur le sien.

Intimidation !

Intimider son adversaire en résolvant un jet d'opposition de la Compétence éponyme permet de le faire douter en mettant son sang-froid à l'épreuve. La Manœuvre ne peut s'effectuer que lors d'une action d'Offensive ou de Mouvement (pas sur la Défensive) et provoque, en cas de succès, un malus de 1 qualité sur le jet de défense de la cible. Cet inconvénient dure pendant autant de tours de jeu que l'écart de qualités obtenu sur le jet d'intimider. La Manœuvre ne fonctionne qu'une fois par adversaire au cours du même combat.

Bluff !

L'arnaque employée en combat peut renverser une situation mais demande une certaine maîtrise. Bluffer permet d'induire en erreur l'adversaire et ses effets se résument généralement à quatre conséquences possibles : réduire son efficacité en combat, le pousser à parler, l'inciter à fuir, l'inciter à se rendre. Une tentative de Bluff se résout de la même façon qu'une Intimidation, si ce n'est qu'on peut aussi l'utiliser sur la Défensive, en utilisant la Compétence Arnaquer en

lieu et place d'Intimider. De la qualité de la réussite dépendent les effets : moins le personnage est crédible, plus le meneur de jeu peut décider de lui infliger un malus. Inciter l'adversaire à fuir ou à se rendre devrait être d'une difficulté exemplaire. Dans tous les cas, un Bluff réussi condamne la cible à faire le mauvais choix, à prendre la mauvaise décision.

Jauger !

Observer son adversaire pour essayer de deviner ses intentions, son style de combat, son école ou ses capacités est généralement l'apanage des maîtres d'escrime. Jauger correspond à un simple jet de Compétence Jauger effectué pendant les quelques secondes précédant un combat ; ce laps de temps est indispensable. Pour chaque qualité de réussite, le meneur de jeu octroie au joueur une information sur son adversaire.

Un personnage Expert en Jauger tentant la Manœuvre sur un adversaire qu'il regarde combattre pendant au moins 3 tours de jeu peut pour son prochain combat, au prix de 2 Cercles de Lucidité, l'affronter en choisissant son option en réaction à la sienne sans que cela lui coûte aucun Cercle supplémentaire. On peut annuler les effets d'une Manœuvre de Jauger par une Manœuvre de Bluff réalisée *a posteriori*. Lorsque deux adversaires se sont observés, l'avantage du choix de l'option en réaction ne va qu'au meilleur des deux, qui ne peut optimiser son attaque que pendant un nombre de tours de jeu égal à l'écart entre leurs deux qualités de résultat.

Bouclier !

L'usage d'un bouclier pendant un combat est considéré comme une Manœuvre. Lorsqu'il se bat sur la Défensive avec succès, le personnage inflige à son adversaire un malus supplémentaire de 1 qualité sur son jet d'attaque. En revanche, ses propres assauts exécutés avec une autre option que l'Attitude Défensive se voient grevés d'un malus de 2 points.

Combat à deux armes !

Lorsqu'il manie deux armes d'Allonge 1, un personnage subit un malus de 2 points sur son attaque mais peut remplacer ses options 4) et 5) par les options suivantes :

4) Défense sanglante (1 CI) : comparable en tous points à l'Attitude Défensive, cette Technique permet d'augmenter de 1 qualité les dégâts effectués en cas de contre en portant une attaque réflexe avec la deuxième arme.

5) Attaque à outrance (1 CI + 1 CS) : en se jetant à corps perdu dans le combat, le personnage néglige sa défense au profit d'un enchaînement de frappes très dangereuses. S'il parvient à toucher son adversaire, la qualité des blessures qu'il inflige augmente de 1. En revanche, s'il rate son jet d'attaque et que l'adversaire réussit le sien, ce dernier jouit d'une qualité supplémentaire sur son jet de toucher.

Et l'armure de plaques ?

Elle disparaît de l'équipement martial et est désormais cantonnée à l'apparat. Durant la guerre civile, il s'est avéré qu'un chevalier en armure complète à terre était très vulnérable, spécialement aux attaques du genre maillet en bois et baselard (une sorte de dague tenant plus du gros clou que du couteau), carreau d'arbalète, balle de mousquet, et finalement rapière tenue par une main experte. En fait, la rapière est très pratique pour frapper à travers la visière, tout en esquivant les attaques lourdes et lentes du porteur de l'armure.

Empoignade vs. armé !

Un combattant désarmé face à un combattant armé doit avant tout combler l'Allonge de ce dernier (minimum 1) avant de l'affronter normalement. Tant que l'écart n'est pas comblé, le personnage désarmé ne peut utiliser aucune Technique et reste cantonné aux Attitudes. L'adversaire armé pris au contact subit à son tour les mêmes désagréments jusqu'à ce qu'il retrouve le bénéfice de son Allonge grâce à un Mouvement réussi.

Empoignade ou armé vs. distance !

Pour engager le pugilat face à un adversaire muni d'une arme de tir ou de jet il faut tout simplement parvenir au contact. Un sprint permet de progresser de 18 mètres environ mais en offrant une belle cible au tireur et un tir gratuit sans possibilité d'esquive. Une course plus raisonnable et plus défensive permet de parcourir 9 mètres et donne la possibilité de dépenser des Cercles d'Initiative et d'Aplomb pour rajouter autant de points de malus au tireur.

Armures

Les armures sont généralement l'apanage des esprits belliqueux, des aventuriers et des miliciens. Dans l'enceinte prétendument sûre de la ville, bien peu d'individus à la conscience tranquille se baladent harnachés comme s'ils partaient en guerre.

De fait, les armures de *Nightprowler* sont gérées par un code correspondant à la protection qu'elles offrent

face aux coups d'une arme contondante ou tranchante. La valeur inscrite sous Protection indique les qualités soustraites à la qualité du jet de combat de l'adversaire pour l'évaluation des dommages occasionnés. La colonne de droite indique le prix des réparations pour 1 point de protection (cf. Solidité des armures). Ce prix est indiqué en pourcentage du coût total de l'armure.

Défaut de la cuirasse

Les armures ne protègent bien évidemment que les parties qu'elles couvrent, et il est possible qu'un combattant chanceux ou doué puisse frapper au défaut de la cuirasse. Le meneur de jeu est seul juge de la gravité réelle des coups portés de cette manière, de même qu'il décidera de la difficulté réelle de viser consciemment un interstice dans une armure donnée. Par exemple, un épéiste pourra utiliser la Technique de Feinte avec une difficulté de -8 pour frapper un soldat à travers la visière du casque.

Armures et tir

Les armes du combat à distance sont gérées quelque peu différemment : la valeur de protection de l'armure ne représente pas un malus à la qualité de tir ou de lancer mais le seuil de pénétration à franchir pour occasionner le maximum de dégâts à la cible. Les capacité de Pénétration des armes du combat à distance sont donnés dans leurs descriptions, et dépendent de la distance de tir et de la nature de l'arme.

Armures

Type	Protection	
Peau de cuir	1 (0 contre les armes contondantes)	20%
Combinaison rembourrée	1	20%
Coque de cuir bouilli	2	15%
Chemise de mailles	2	15%
Cotte de mailles rembourrée	3	10%

Pénétration des armures

Pénétration de l'arme > protection de l'armure
= dégâts normaux
Pénétration de l'arme = protection de l'armure
= dégâts réduits de 1 qualité
Pénétration de l'arme < protection de l'armure
= dégâts réduits à Égratignure

Solidité des armures

À chaque fois qu'un personnage encaisse une blessure de type « Blessures graves, critiques ou mortelles », on considère que son armure est endommagée et perd 1 point dans ses valeurs de protection. À zéro, l'armure est en lambeaux et n'offre plus qu'un souvenir de protection.

Armes

La description de chaque arme précise sa famille, son Allonge, le type de dégâts qu'elle occasionne et les Techniques qu'elle permet. La description des armes de distance se fend de deux entrées supplémentaires : Portée et Pénétration. Les trois valeurs de chacune sont, dans l'ordre : Courte, Moyenne et Longue ; la capacité de Pénétration des projectiles varie donc selon la portée. Toutes les armes de distance sont considérées comme Perforantes.

Arcs

On recense trois familles d'arcs différentes : les plus fréquents sont les arcs courts de chasse, les arcs longs de siège sont employés sur les champs de bataille et les arcs longs composites sont des armes d'expert rares et coûteuses. Le type de projectiles utilisé modifie légèrement les caractéristiques d'un arc. Hormis les flèches normales, on trouve les flèches droites ressemblant à des carreaux d'arbalète, ainsi que les flèches à ailettes qui sont plus délicates à retirer des chairs.

Flèche droite

Spécial : Augmente la capacité de Pénétration de l'arc de 1 point.

Flèche à ailettes

Spécial : Réduit les portées Moyenne et Longue de moitié ; réduit la capacité de Pénétration de l'arc de 1 point ; augmente la difficulté du jet de Chirurgie pour extraire la flèche, comme indiqué dans la partie Santé.

Coquetier

Autre nom donné à la fronde dont le principal usage consiste à propulser les œufs de coq. La fronde est considérée comme une arme de jet mais possède sa propre Compétence.

Arbalètes

Encombrantes, peu maniables mais néanmoins puissantes, les arbalètes sont rares et peu utilisées en-dehors de certains corps de milice et d'un petit nombre d'assassins méticuleux. Les arbalètes de poing se révèlent moins contraignantes mais perdent grandement en puissance.

Armes à poudres

Les armes à poudre noire, délicates à manipuler, possèdent une grande puissance de pénétration en dépit de dommages réduits. Leur principal inconvénient consiste dans le soin des blessures : retirer les plombs et désinfecter les plaies requiert de bonnes connaissances chirurgicales. Lors de l'utilisation de telles armes, ne pas oublier de prendre en compte le manque de stabilité de la poudre ainsi que son effet sur la Magie (voir le chapitre sur la Technologie).

Tableau des armes de contact

Nom	Famille	Allonge	Dégâts	Technique 4)	Technique 5)
Matraque	masses	1	Endurance	Assommer	Coup Violent
Fléau	fléaux	1	Endurance	Agripper	Attaque parfaite
Fléau d'arme	fléaux	2	Vitalité	Agripper	Attaque parfaite
Fléau du diable	fléaux	3	Vitalité	Agripper	Attaque parfaite
Hache piolet	haches	2	Vitalité	Piquage	Fendage
Hache d'arme	haches	2	Vitalité	Écrasement	Fendage
Dague	lames courtes	1	Vitalité	Percée	Attaque surprise
Main-gauche	lames courtes	0	Vitalité	Percée	Attaque surprise
Rapière	armes d'estoc	2	Vitalité	Feinte	Perforation
Épée longue	lames longues	2	Vitalité	Attaque brutale	Destruction
Épée géante	lames longues	3	Vitalité	Attaque brutale	Mur
Hallebarde	armes d'hast	3	Vitalité	Charge	Mur
Lance d'hoplite	armes d'hast	3	Vitalité	Charge	Mur

Tableau des armes de tir

Nom	Famille	Allonge	Dégâts	Portée	Pénétration	Technique 4)	Technique 5)
Arc court de chasse	arcs	0	Vitalité	10 / 40 / 160	3 / 2 / 1	Tir visé	Tir réflexe
Arc long de siège (1)	arcs	0	Vitalité	15 / 60 / 240	4 / 2 / 1	Tir visé	Tir réflexe
Arc long composite (2)	arcs	0	Vitalité	20 / 80 / 320	4 / 2 / 1	Tir visé	Tir réflexe
Arbalète	arbalètes	0	Vitalité	15 / 60 / 240	5 / 3 / 2	Tir visé	Tir réflexe
Arbalète de poing	arbalètes	0	Vitalité	6 / 24 / 96	2 / 1 / 0	Tir visé	Tir réflexe
Arbalète de poing à barillet (3)	arbalètes	0	Vitalité	5 / 20 / 40	1 / 1 / 0	Tir visé	Tir réflexe
Couteau de lancer (4)	armes de jet	0	Vitalité	ROB/ROBx2/ROBx3	2 / 2 / 1	Lancer précis	Lancer puissant
Mousquet (5)	armes à poudre	0	Vitalité	15 / 60 / 240	5 / 4 / 3	Tir visé	Tir réflexe
Pistolet (6)	armes à poudre	0	Vitalité	6 / 24 / 96	5 / 4 / 3	Tir visé	Tir réflexe
Coquetier (7)	frondes	0	Endurance	6 / 24 / 96	1 / 1 / 0	Coup violent	Lancer puissant

(1) Spécial : Un minimum de 12 en Robustesse est nécessaire pour manier l'arc.
(2) Spécial : Un minimum de 14 en Robustesse est nécessaire pour pouvoir bénéficier de la capacité suivante. Au prix de 1 Cercle de Santé, le tireur peut rajouter 1 qualité aux dégâts de son tir, en sus des éventuelles augmentations déjà acquises (Techniques ou autres).
(3) Spécial : Le barillet délivre automatiquement les carreaux de chargement, permettant ainsi de tirer à chaque tour de jeu. Il peut contenir un maximum de 4 carreaux.
(4) Spécial : Les armes de jet dépendent essentiellement de la Robustesse de l'utilisateur.
(5) Spécial : La qualité des dommages est réduite de 1 ; augmente la difficulté du jet de Chirurgie pour extraire le plomb, comme indiqué au chapitre Santé.
(6) Spécial : La qualité des dommages est réduite de 1 ; augmente la difficulté du jet de Chirurgie pour extraire le plomb, comme indiqué au chapitre Santé.
(7) Spécial : Employé avec des œufs de coq ou d'autres projectiles non-létaux, les dégâts sont réduits à 1 Égratignure.

Tableau de santé					
VITALITÉ					
Égratignures	❑	❑	❑		
Blessures légères	❑	❑	▱	-2	
Blessures graves	❑	▱		-3	
Blessures critques	❑	▱		-4	Santé
Blessures mortelles	❑	▱		-8	Santé
ENDURANCE					
Égratignures	❑	❑	❑		
Ecchymoses	❑	❑	▱	-2	
Coups	❑	▱		-3	
Blessures	❑	▱		-4	Santé
K.O.	❑	▱		-8	Santé

communément admis que la mort d'un personnage sur une bêtise ou un vrai manque de chance n'apporte souvent pas grand-chose au jeu ni à l'intérêt que chacun lui trouve. De fait, ce sont davantage les circonstances d'une blessure que la simple technique qui décideront du décès d'un personnage.

Au meneur de faire preuve de logique et/ou de tolérance dans ses choix : une hémorragie ne dure jamais deux heures. Par contre, laisser aux compagnons du mourant quelques minutes pour finir leur combat et prodiguer des premiers soins indispensables (pour peu qu'ils aient véritablement l'air de vouloir sauver le blessé) reste dans le domaine du cohérent.

Séquelles

À chaque fois qu'il reçoit une « Blessures mortelles » et s'en tire, un personnage devrait se voir sanctionné par une séquelle. Les meneurs de jeu dans un monde cruel et sordide s'en chargeront dès le seuil « Blessures critiques ».

Une séquelle est permanente : son emplacement dépend de la localisation de la blessure ; sa description dépend de la manière dont celle-ci fut infligée. Si une cicatrice fort disgracieuse peut suffire au seuil des « Blessures critiques », c'est largement insuffisant lorsqu'on échappe à la mort. Sans passer immédiatement dans la catégorie des amputations vous pouvez imaginer des séquelles qui s'avéreront autant de gênes dans certaines situations – que cette gêne soit purement technique (baisse permanente d'Attributs, de Vitalité, d'Endurance ou de Caractéristiques) ou qu'elle relève de l'interprétation (personnage qui crache souvent du sang après une perforation à la poitrine).

Tableau des blessures		
QUALITÉ	**VITALITÉ**	**ENDURANCE**
Q1	Égratignure	Égratignure
Q2	Blessure légère	Ecchymose
Q3	Blessure grave	Coup
Q4	Blessure critique	Blessure
Q5	Blessure mortelle	K.O. (Critique)

DÉGÂTS DES ARMES

Les dommages infligés par les armes décrites au chapitre **L'art du duel** dépendent de la qualité du jet d'attaque reçu. Reportez-vous en p.130 pour le tableau détaillant la qualité des résultats.

Flèches et carreaux

Il faut rapidement retirer une flèche ou un carreau pour éviter l'infection et le début de cicatrisation des chairs autour du projectile, mais ceci seulement si l'on est capable de soigner l'hémorragie.

Un jet réussi sous la Compétence Secourir permet d'évaluer les risques et de retirer la flèche sans causer de dégâts supplémentaires. Si le délai de l'intervention est supérieur à vingt minutes après la blessure, la Compétence Chirurgie se substitue à Secourir, sans malus particulier.

Flèches à ailettes

Les flèches droites et les carreaux n'ont pas de crochets sur leur pointe et ne posent donc guère de problèmes pour leur extraction. En revanche, les flèches à ailettes déchirent les chairs comme un hameçon. Les retirer demande un acte de Chirurgie doté d'un malus Problématique (4 à 6) dépendant de l'emplacement de la blessure… ou de l'état du patient, chaque échec étant susceptible d'aggraver la blessure – à la discrétion du meneur de jeu.

Projectiles à poudre

Mousquets et pistolets sont un problème d'une autre importance car l'extraction du plomb peut s'avérer

extrêmement délicate. Le jet de Chirurgie réclame des compétences de spécialiste. Plus la blessure est grave, plus l'opération risque d'être fatale : chaque échec du jet de Compétence inflige 1 case supplémentaire de dégâts. Par ailleurs, laisser le plomb à l'intérieur de la plaie équivaut à garantir une infection douloureuse et mortelle.

Blessures par balle

Type	Chirurgie
Égratignure	0
Blessure légère	-1
Blessure grave	-3
Blessure critique	-6
Blessure mortelle	-9

Soins

Trois Compétences gèrent les soins médicaux ainsi que les premiers secours : Secourir (Art fermier), Herboristerie et Chirurgie (Art livresque). Ces deux dernières peuvent se substituer à la première pour les premiers soins sans que le score du personnage n'en soit affecté – seule la valeur la plus élevée est prise en considération.

Premiers soins

La Compétence Secourir permet de dispenser les premiers secours afin de stabiliser l'état d'un blessé. Le matériel requis est généralement minime et peut souvent s'improviser. En cas de déficit complet, la tentative se voit grevée d'un malus de 5 points. Des conditions d'hygiène déplorables (plaie peu ou pas nettoyée, opération effectuée dans les égouts ou sur un charnier, par exemple) peuvent entraîner des infections ultérieures.

Récupération

Un personnage récupère naturellement en suivant un rythme dépendant du type de blessure reçue. L'utilisation de la Compétence Chirurgie s'avère obligatoire pour sortir des seuils les plus graves en Vitalité et accélérer la récupération des seuils inférieurs.

La récupération se fait toujours dans l'ordre décroissant, en partant de la blessure la plus grave. On ne peut, par exemple, soigner une Égratignure s'il reste une Blessure légère. Le tableau ci-dessous résume les temps de récupération nécessaires pour chaque seuil. Un personnage récupère un seuil après l'autre ; une activité intense peut transformer ce rythme en case par case.

Les dommages reçus en Endurance se récupèrent naturellement au rythme d'une ligne par heure de repos.

Médecine

Maladies, empoisonnements et infections sont traités avec la Compétence Herboristerie. Celle-ci s'oppose généralement au mal qu'elle prétend soigner : Diagnostic, Incubation et Traitement sont ainsi joués comme des malus. Les informations accompagnant ces trois facteurs décrivent plus précisément les effets subis ainsi que les délais. La préparation de potions et de drogues diverses relève, quant à elle, de la Compétence Alchimie (Art livresque).

Rythmes de récupération

Type	temps	Jet de Chirurgie	Résultat
Blessure mortelle	72 heures	-8	échec = état stationnaire
Blessure critique	72 heures	-4	échec = état stationnaire
Blessure grave	48 heures	-3	réussite = -24 heures
Blessure légère	48 heures	-2	réussite = -24 heures
Égratignure	24 heures	0	réussite = risque d'infection annulé si les conditions d'hygiène sont acceptables

CHAPITRE IV

Diagnostic

Première étape pour soigner l'un des maux cités précédemment, le Diagnostic s'opère dans un délai très court, suivant de peu l'infection. Les premiers symptômes sont discrets et le malus est généralement important. Le meneur de jeu reste libre de le réduire si des informations complémentaires peuvent être apportées au soigneur (identification de l'animal, conditions d'hygiène, etc). En cas d'échec, le soigneur n'est pas capable d'identifier avec certitude le mal et devra attendre que l'Incubation ait fait son œuvre pour refaire son jet sans malus.

Incubation

Deuxième étape, l'Incubation représente le temps pendant lequel le mal se propage dans l'organisme du patient, sans que ses effets soient pour autant visibles. L'incubation est souvent la période la plus contagieuse pour l'entourage du patient. Un Diagnostic efficacement mené permet de commencer les soins et ainsi de réduire les risques d'aggravation de la troisième étape.

Traitement

Troisième et dernière étape, le Traitement marque l'apogée du mal, ses conséquences et ce qu'il est encore possible de faire pour le soigner. Certaines maladies finissent par s'estomper naturellement avec du repos, d'autres connaissent une issue fatale. Un soigneur peut refaire ici son diagnostic sans le malus de la première étape. Un échec montre son incapacité à comprendre le mal qui assaille son patient.

Infections

Les lignes ci-dessous présentent quatre infections courantes et dangereuses. Le schéma décrit est semblable pour toutes les maladies, infections et empoisonnements. Certaines nuances peuvent venir préciser les cas particuliers.

Argonaute

Diagnostic (-6) : Infection du sang suite à une plaie mal nettoyée. Une désinfection en profondeur de la plaie (action complexe -3) peut limiter les risques d'Incubation sur un jet de Robustesse réussi de la part du patient.

Incubation (0) : 12 heures. Pas de contagion hormis par transmission sanguine. Des soins peuvent limiter les effets de l'infection : onguents sur la plaie, saignées, breuvages chauds aux herbes et immobilisation complète.

Traitement (-4 ou 0 si le traitement a commencé pendant l'Incubation) : 24 heures si traitement efficace, 96 heures le cas échéant. L'argonaute provoque une fièvre accompagnée de crises de tétanie. Le patient perd généralement conscience et se met à délirer. S'il n'est pas traité efficacement par prolongement des soins préconisés précédemment, il risque la mort (15% des cas), une faiblesse irrémédiable (perte de tous les Cercles de Santé sauf 1 – 35% des cas) ou une simple fièvre sans conséquences notables (perte définitive de 1 point en Robustesse – 50% des cas).

Gangrène

Diagnostic (-3) : Nécrose des tissus faisant suite à un arrêt de la circulation sanguine. Des concussions violentes et des plaies mal soignées sont les principales causes urbaines. Un Diagnostic réussi permet de repérer la mort des tissus et d'empêcher une aggravation par infection.

Incubation (-5) : 10 heures. Si le Diagnostic est raté, la gangrène sèche, cause de violentes douleurs au patient et les tissus morts commencent à pourrir, laissant des séquelles irréversibles dont les conséquences seront fonction de leur emplacement et de la manière dont le mal sera vaincu. Dans 50% des cas, sans Diagnostic efficace, une infection vient aggraver le problème et répandre la gangrène dans l'organisme. À ce stade, le traitement demande une cautérisation des plaies ainsi qu'un traitement par potions médicinales.

Traitement (-10 ou -5 si le traitement a commencé pendant l'Incubation) : 30 heures si traitement efficace, 78 heures le cas échéant. Il suffit simplement de fournir des soins rapides. Le patient guéri s'en tirera relativement bien mais restera faible pendant une bonne semaine. Les soins et les séquelles sont plus délicats si les soins n'arrivent que tardivement. En cas d'infection, le mal s'étend et nécessitera une amputation pour être traité.

Malmoure

Diagnostic (-1) : Infection du canal urinaire pouvant être contractée lors de rapports sexuels, le malmoure est également surnommé « chaude-pisse » en raison de la sensation pour le moins désagréable ressentie au

moment d'uriner, particulièrement chez l'individu de sexe mâle. Sans entrer dans les détails, ce mal est très répandu dans la population des métiers de la prostitution ainsi qu'en général chez ceux dits de petite vertu.
Incubation (0) : 12 heures. Contagion par relation sexuelle. Le malade reste contagieux jusqu'à guérison complète.
Traitement (-4 ou 0 si le traitement a commencé pendant l'Incubation) : 24 heures si traitement efficace, plusieurs jours voire plusieurs semaines en l'absence de soins. Lorsque le mal est déclaré, il faut désinfecter et atténuer la douleur à l'aide de baumes et cataplasmes appliqués sur les organes compromis, et attendre que ça passe.

Verterine

Diagnostic (-6) : Durant le premier stade de la maladie, une fièvre semblable à la grippe s'empare du patient, ainsi qu'un léger engourdissement des extrémités (doigts, oreilles, nez, lèvres, etc.). Durant le second stade, la maladie est dormante, et en dehors d'aphtes et de boutons de fièvre fréquents, il n'y a pas d'autres effets. Puis, et là les choses deviennent graves, vient le troisième stade : la peau devient cassante, et le sens du toucher disparaît progressivement. Les extrémités se nécrosent, les plaies ne guérissent plus et s'infectent systématiquement. En l'absence de soins, la verterine dégénère en gangrène.
Incubation (0) : 12 heures. Transmission par contact avec des eaux usées.
Traitement (-10 ou -5 si le traitement a commencé pendant l'Incubation) : Au premier et deuxième stades, la verterine peut être soignée, bien que difficilement. Au troisième stade, la verterine est impossible à guérir complètement sans accès à des soins magiques. Tant qu'ils sont prodigués les soins traditionnels arrêtent la progression de la maladie, mais ne la font pas disparaître.

Poisons

Les lignes ci-dessous présentent deux poisons parmi tant d'autres. Le schéma décrit est semblable pour toutes les maladies, infections et empoisonnements. Certaines nuances peuvent venir préciser les cas particuliers.

Onëmvoè

Origine : Résine de *Strychnos Toxifera* des régions tropicales aussi appelée « curare » par les herboristes, son nom provient du mot « *ourari* » signifiant « *La mort qui tue tout bas* ». Mais les esclaves Djazars qui se rebellaient adressaient toujours un ironique « *Onë mvoè ?* » à leurs maîtres, que l'on peut traduire par « *Tu vas bien ?* ». L'expression est restée.
Inoculation : Voie sanguine.
Rareté : 7
Coût : 35 Couronnes / 1cl (une dose mortelle).
Diagnostic (-10) : Le curare supprime l'action des nerfs moteurs périphériques, empêchant toute contraction et provoquant donc une forme de paralysie. Les symptômes commencent par des tremblements, une faiblesse musculaire qui s'étend à tout l'organisme.
Incubation (-) : 1 minute.
Traitement (-) : 4-10 minutes. Le curare finit par agir sur le diaphragme et la victime meurt par asphyxie sans pouvoir rien y faire. Les herboristes ne connaissent aucun traitement. Seules les doses employées, la qualité de fabrication du produit et son âge peuvent sauver la cible en limitant considérablement les effets paralysants. Les séquelles musculaires dureront des années (perte de 1 à 4 points de Robustesse).

Feuille de félis

Origine : Préparation de feuilles et de racines d'*Atropa Belladonna*, plus couramment appelée Belladone, Belle-dame ou Morelle furieuse. Préparée de multiples façons : poudre, extrait alcoolique, teinture alcoolique, sirop ; ou simplement utilisée pour ses baies, la Feuille de félis n'est à la base qu'un médicament utilisé de multiples façons mais dont les doses peuvent rapidement s'avérer mortelles. Elle tient son surnom du fait que les félis y sont particulièrement vulnérables, une dose d'enfant suffisant à les tuer – soit 4 guignes (baies) contre 14 pour un être humain. Les elfes lui donnent le nom de *Long-somme* pour la mort paisible qu'elle occasionne chez ces êtres. En revanche, les gouris et dans une moindre mesure, les nains, semblent moins affectés par de si faibles doses.
Inoculation : Ingestion des préparations ou des guignes (14 baies suffisent à tuer un humain adulte).
Rareté : 3
Coût : 15 Couronnes / 1cl de préparation (10 doses) ou 5 Couronnes (20 guignes).
Diagnostic (-2 pour empoisonnement par guignes ou -5 par préparation) : Sécheresse de la bouche et de la gorge, soif, difficultés pour déglutir, accélération du cœur, visage écarlate, pupilles insensibles à la lumière, excitation, céphalée, vertiges, délire, coma, peau sèche… sont autant de symptômes accompagnant une inges-

Chutes

Hauteur	Acrobatisme	Qualité requise	Dégâts en cas de succès	Dégâts en cas d'échec
3m	oui	–	0	1 ligne
4m	oui (1 CS)	Anecdotique	0	1 ligne / qualité
5-6m	oui (1 CS)	Franche	0	1 ligne / qualité
7m	oui (1 CS)	Excellente	1 CS ou 1 ligne	2 lignes / qualité
8m	oui (1 CS)	Exceptionnelle	2 CS ou 1 ligne	2 lignes +1 / qualité
9-10m	oui (1 CS)	Critique	3 CS ou 2 lignes	2 lignes +1 / qualité
+10m	non	–	–	mort ou état critique

tion de Feuille de félis. Un Diagnostic réussi permet de dispenser immédiatement les premiers soins (vomitifs, lavages d'estomac, alcool, café chaud, respiration artificielle, etc.) et de limiter les risques létaux.

Incubation (-2) : 2 heures. Des premiers soins portés avec efficacité grâce à un Diagnostic précoce permettront d'écarter tout danger au bout de 2 heures. La convalescence du patient durera entre 24 et 96 heures selon sa vitalité. Des empoisonnements chroniques rallongent cette durée.

Traitement (-6) : 4 à 22 heures. Le traitement reste possible mais se durcit ; la mort survient en moins de 24 heures si le patient n'est pas traité. Dès la sixième heure (Incubation comprise), lancez le d20 pour chaque heure. Sur un résultat de 1 c'est la mort qui attend la victime. Comptez 2 heures de traitement minimum si celui-ci n'a pas été effectué pendant le Diagnostic et durant l'Incubation.

États dommageables

D'autres dangers naturels menacent les personnages. En voici un aperçu.

Feux

Intensité	Type de feu
1	torche, lampe à huile
2	flambée, foyer, cheminée, brasero
3	brasier, bûcher
4	incendie
5	fournaise, lave volcanique

Chutes

Il convient de différencier un saut d'une chute. N'importe quelle hauteur de chute peut s'avérer dangereuse tandis que s'il est préparé, un personnage est capable de prouesses physiques en réduisant les risques. En d'autres termes, un usage judicieux de la Compétence Acrobatisme (Art forain) selon le tableau ci-dessus permet d'encaisser une bonne hauteur. L'Attribut Santé est mis à contribution pour donner droit à ce jet ; les dégâts subis se font en Vitalité et en Endurance. En option, le meneur de jeu peut suivant la dureté du sol décider de décaler les dégâts d'une ligne vers le haut ou le bas dans le tableau.

Feu

Les dégâts occasionnés par un feu dépendent à la base de l'intensité du foyer et du temps d'exposition. Les mesures prises par les personnages pour se protéger peuvent bien évidemment jouer favorablement sur la quantité de dégâts infligés. Cependant, n'oubliez pas que le risque majeur lorsqu'on est pris dans un sinistre reste l'asphyxie causée par la fumée.

Les dégâts sont causés simultanément en Vitalité et en Endurance. L'intensité du feu détermine le nombre de blessures infligées à chaque tour de jeu et sert surtout à déterminer la difficulté de se protéger et les risques d'asphyxie. Les blessures dues au feu sont délicates à soigner et menacent de s'infecter très facilement – voire de dégénérer en gangrène.

Asphyxie

Que ce soit à cause d'une tentative de natation malheureuse ou à cause d'un gaz, un personnage ne peut retenir son souffle, au repos, que pendant

un nombre de tour de jeu égal au double de sa Caractéristique Robustesse. S'il est agité, essoufflé, qu'il décide de nager ou de courir ou n'a pas le temps de prendre une inspiration il tient seulement la moitié de ce temps. Au-delà, c'est l'empoisonnement par manque d'oxygène, l'asphyxie, et des premiers soins devront être dispensés très rapidement pour espérer sauver la vie du personnage. Les dégâts de l'asphyxie sont causés en Vitalité, au rythme d'une blessure en Vitalité par tour de jeu.

À chaque nouvelle ligne de blessure, s'il lui est mécaniquement possible de respirer, le personnage devra faire un test de Caractère pour tenter de résister au besoin de respirer. En cas d'échec, l'inspiration d'un gaz toxique ou d'un liquide infligera automatiquement une blessure mortelle. Pour finir, la caractéristique touchée par les séquelles occasionnées est la Cervelle, où une perte définitive de 1 point par « Blessure Mortelle » sera à craindre...

Acide

Un personnage brûlé par des projections d'acide – qu'il soit liquide, gazeux ou solide – subit des dommages dont la gravité dépend à la fois de la zone exposée, de la Causticité et de la quantité d'acide. La Causticité renseigne sur la force du produit et par conséquent sur la rapidité avec laquelle celui-ci va brûler la surface touchée. L'Oxydation indique pendant combien de temps l'acide sera actif avant de perdre sa causticité. Enfin, Soins précise la manière dont traiter une brûlure de ce type.

Les dégâts subis varient donc considérablement mais frappent à la fois l'Endurance (pour la douleur) et la Vitalité. La Causticité (Faible, Moyenne, Forte) permet également de déterminer en combien de tours de jeu l'acide traverse une protection décente. Si une simple chemise en lin résiste quelques secondes contre un produit de niveau Faible, elle ne sera en revanche d'aucune incidence sur une brûlure de niveau Moyenne ou Forte.

Tout comme le feu, les blessures dues à l'acide sont délicates à soigner, promptes à s'infecter et laissent en général des séquelles importantes.

Type : Pâte d'Elyath (oxyde hydraté de potassium)

Description : Mélange de potasse et de chaux vive, soluble dans l'eau et de couleur blanche, utilisé notamment dans la préparation des savons noirs employés aux thermes d'Elyath.

Causticité : Forte. Après 5 à 10 minutes de contact avec la peau, la potasse provoque une cuisson, puis une brûlure trois fois plus large que sa surface. Elle laisse une plaie profonde avec escarre molle.

Oxydation : 10 minutes.

Soins : Eau claire en abondance.

Plantes et dépendance

Il existe dans le monde de *Nightprowler* de nombreuses plantes pouvant soigner. Certaines servent aussi de poison ou ont des effets bien plus étranges. Leur diversité est telle que tous les effets ne peuvent être décrits ici. Il faut également prendre en compte le fait que la même plante, ingurgitée à doses différentes, n'aura pas le même effet ; un puissant somnifère peut, à dose légère, se révéler être un simple petit antidouleur tandis qu'à très forte dose le repos qu'il propose peut devenir éternel. La connaissance de ces applications est soumise à la compétence Herboristerie.

Le terme de potion regroupe les différents mélanges que l'on peut fabriquer à partir de plusieurs plantes (et parfois d'autres ingrédients encore), et là c'est la compétence Alchimie qui entre en ligne de compte pour leur préparation.

Accoutumance

La plupart des plantes peut produire un effet de dépendance sur l'organisme. Ainsi, à la première prise, il n'y a aucun problème. Dès la deuxième prise dans un délai d'une semaine, le joueur doit effectuer un jet de Caractère modifié par le facteur d'accoutumance de la plante ou de la potion (si elle n'en a pas, elle ne provoque pas de dépendance) ; il est possible de dépenser un cercle d'Aplomb pour transformer un échec en une réussite de qualité nulle. En cas d'échec, le personnage devient dépendant. En cas de réussite, il peut continuer son existence normale, mais à la prochaine prise de cette plante ou potion en moins d'une semaine, il devra effectuer un second jet, cette fois avec un modificateur double, et ainsi de suite jusqu'à ce qu'il devienne dépendant ou qu'il laisse passer une semaine sans toucher au produit concerné. En cas de réussite critique sur un de ces jets, on repart

à zéro, c'est-à-dire que la prochaine prise se fait sans avoir besoin d'un jet.

Une fois le personnage dépendant à un produit, il doit en consommer 1D6 doses par semaine sous peine de se voir réduit à 1 dans tous ses attributs et de subir un malus de 2 à chaque action sous l'effet de manque. Un personnage dépendant voit l'effet de la substance sur lui réduit de moitié durant le premier mois, puis encore de moitié le second, et ainsi de suite, jusqu'à ce que l'effet devienne négligeable (soit environ 5 mois).

À tout moment, on peut tenter de sevrer une personne dépendante pendant un nombre de semaines égal au facteur d'accoutumance. Durant cette période, l'effet de manque se fait sentir puis la personne a droit à un jet de Caractère modifié par le facteur d'accoutumance, mais avec un bonus de 1 par semaine de sevrage. En cas de réussite, la dépendance s'arrête, et le produit retrouve petit à petit ses effets complets au même rythme qu'il les a perdus.

Rareté

Chaque produit est défini par un facteur de rareté qui explique la difficulté à le trouver dans les Cités. Cette difficulté peut s'expliquer par la facilité à trouver la plante, de sa disponibilité, mais aussi de conditions économiques et/ou géopolitiques : un remède produit dans l'Empire Soloman sera toujours plus dur à trouver. Cette rareté est un malus appliqué au jet d'Urbanisme effectué pour trouver le vendeur. Si ce jet est réussi, le personnage connaît un vendeur disposant du produit ou pouvant l'obtenir dans un bref délai (à l'appréciation du Meneur) ne reste plus alors qu'à convaincre le dit vendeur de vendre le produit à un tarif raisonnable...

Quelques produits

En plus des exemples de poisons donnés plus haut dans ce chapitre, voici quelques uns des produits que l'on peut trouver dans les Cités. L'utilisation donnée est la plus courante et le Meneur a toute liberté d'adapter les effets en fonction des doses.

Le Nectar

Origine : Un breuvage infect et extrêmement salé dans la composition duquel interviennent de nombreuses plantes courantes.
Prix : 2 écus la dose
Rareté : 0
Effet : Permet de réduire les temps de récupération d'une blessure de 24 heures par dose. Il n'est toutefois pas possible d'en prendre plus d'un flacon par jour sans risquer une intoxication : sur un échec au jet de Robustesse, le patient est pris d'une violente diarrhée qui l'handicapera pour le reste de la journée.

Le Kumer

Origine : Petite baie sucrée du sud de la Cassarie
Prix : 1 couronne la baie
Rareté : 4
Accoutumance : 1
Effet : Fait immédiatement récupérer une case sur la table de Vitalité.

Le Joffur

Origine : Un brin d'herbe à mâcher que l'on trouve au pied des Monts Ocres
Prix : 12 couronnes
Rareté : 6
Accoutumance : 3
Effet : Permet de voir pendant 2 minutes dans le noir complet comme en plein jour.

La Jésugen

Origine : La Jésugen est une fleur dont les graines doivent être émiettées, mélangées avec du tabac et fumées. On la trouve dans la plupart des vertes prairies du Monde Connu
Prix : 1 écu
Rareté : 2 (ne se vend jamais de manière officielle)
Accoutumance : 8
Effet : La Jésugen a un léger effet hallucinogène mais sa plus grande qualité est de détendre. Les consommateurs effrénés de celle ci arborent perpétuellement un sourire béat et stupide de contentement. Sous Jésugen les sens sont modifiés, toutes les caractéristiques intellectuelles, compétences comprises, gagnent un bonus de +2

et toutes les caractéristiques qui demandent une utilisation du corps, compétences comprises, se font à -2. Cela dure une heure.

L'Amande d'Arlam

Origine : Le noyau d'un fruit du Duché d'Assidoine qu'il faut avoir fait macérer dans de l'eau sucrée et vinaigrée
Prix : 6 couronnes
Rareté : 5
Accoutumance : 3
Effet : Le consommateur voit tout sous son meilleur angle et tout devient bien et bon à ses yeux. Le bonheur absolu. L'effet dure entre 10 minutes et 2 heures, suivi d'un profond sommeil de 1D6 heures et d'un réveil difficile accompagné de légers maux de tête.

Le Coup de fouet

Origine : Un concentré de différentes baies exotiques aux fortes propriétés stimulantes, donnant un liquide orangé et très sucré
Prix : 8 couronnes
Rareté : 7
Accoutumance : 7
Effet : Le personnage récupère immédiatement deux cercles d'attributs qu'il peut répartir comme il le souhaite (sans dépasser son maximum). De plus, pendant 4 phases de combat, il peut ignorer tous les malus dus à ses blessures ; cela ne l'empêche pas de tomber KO ou dans le coma ni de mourir, mais il ne ressent pas la douleur de ses blessures.

CHAPITRE V

C H A P I T

SOCIÉTÉ ET POUVOIR DANS LES SEPT CITÉS

Le 15 du mois de Solem, Samarande.

Un ambassadeur des royaumes keshites s'est présenté aujourd'hui devant le Conseil. Il a tenu des propos qui, s'ils étaient diffusés, entraîneraient certainement la chute de ce que nous avons mis plus de vingt années à bâtir. Heureusement, le Prince suit toujours mes bons conseils, et l'ambassadeur a été promptement mis à l'index. À l'heure qu'il est, il croupit dans un cul de basse-fosse à Antalia.

Les Keshites s'allieraient aux elfes ?

Je le soupçonne de ne pas nous avoir tout dit. Son accent était loin d'être aussi hésitant qu'il voulait bien le faire paraître. Son discours sonnait beaucoup trop comme un texte préparé minutieusement pour avoir été improvisé devant nous par un homme – si on peut qualifier ce peuple bâtard d'hommes – qui découvrait à peine l'umélorien.

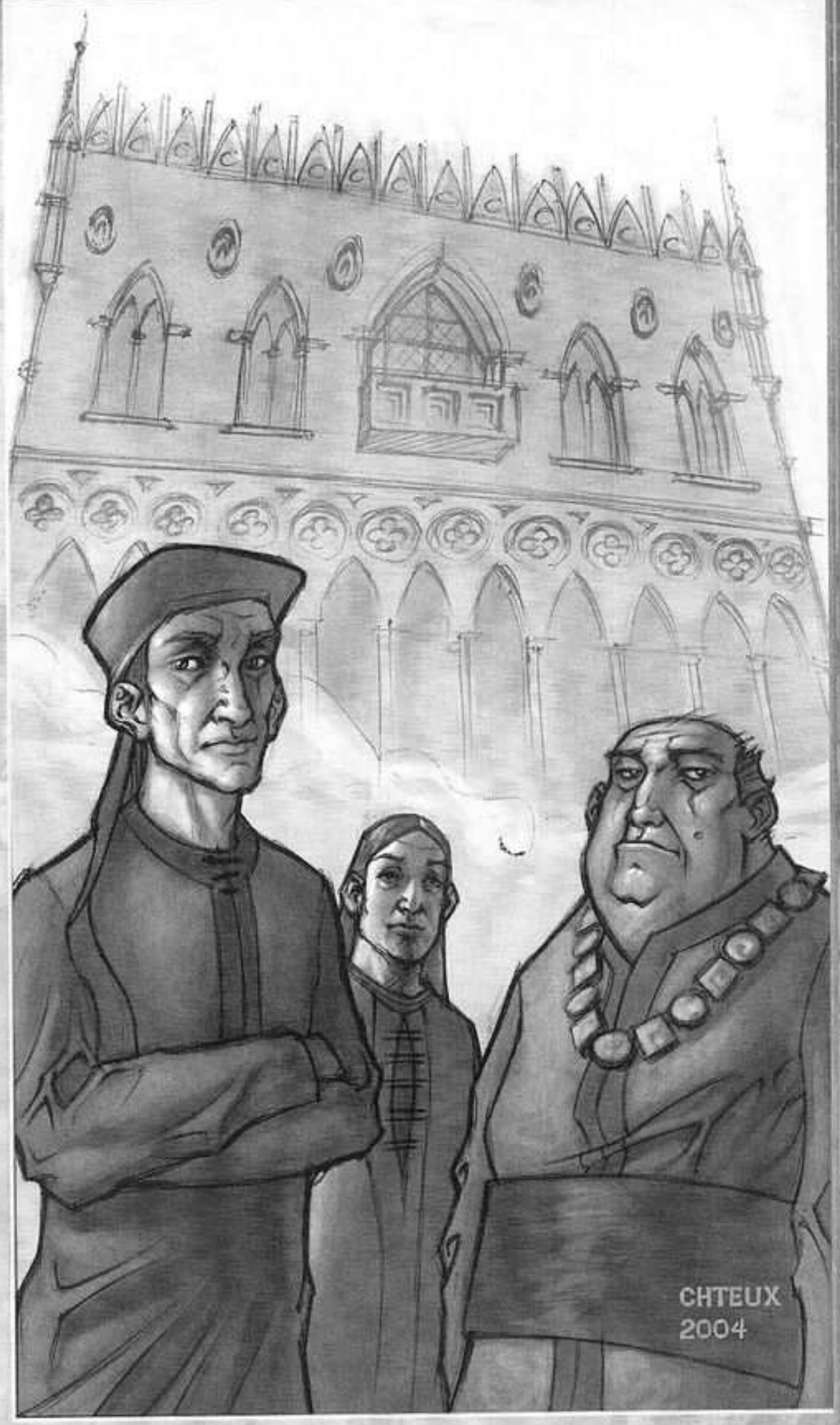
J'ai choisi de le mettre à l'index pour deux raisons :

Premièrement, son discours d'unité des peuples est très dangereux. Il remet en cause la légitimité de la domination de la race umélorienne que nous avons mis si longtemps à établir. Si ses propos venaient à se répandre, nous devrions sans doute faire face à des insurrections.

Deuxièmement, plus important encore, nous devons nous méfier des elfes. Ils se croient intouchables parce que nous avons un besoin impérieux de leurs nefs pour le transport des marchandises. Mais la Principauté peut se suffire à elle-même. Il est temps que nos frontières retrouvent leur étanchéité d'antan. Nous avons la poudre, nous avons la magie, Arlam marche à nos côtés : le Monde Connu ne nous résistera pas très longtemps, et s'il faut éliminer les elfes pour ce faire… autant commencer tout de suite.

L'élimination de cet ambassadeur, qui succombera à un « malheureux accident », au moment de retrouver sa liberté dans une ou deux semaines, nous préservera de tout problème avec la nation keshite, nation de toute façon trop éloignée pour mener une campagne militaire contre nous.

Les elfes ne réagiront pas à cet affront, du moins je le pense. Toutefois, il n'est pas vraiment dans



leurs habitudes de laisser des humains monter à bord de leurs nefs. Décidément, il y a quelque chose de louche derrière cet ambassadeur passager d'une nef. Une telle alliance ne laisse rien présager de bon. J'en parlerai à sa Seigneurie : il est temps de restreindre les prérogatives de ces elfes arrogants !

Le 29 du mois de Solem, Samarande.

Le Keshite a mis fin à ses jours hier dans son cachot d'Antalia. C'est fâcheux, j'aurais aimé l'interroger plus avant, un inquisiteur m'ayant par ailleurs proposé ses services. Les couronnes peuvent décidément tout acheter… Mais elles ne ramèneront pas à la vie cet imbécile. Il s'est ouvert le ventre avec un morceau de bois durci.Ces Keshites sont des barbares… mais quels espions merveilleux, prêts à sacrifier leur vie pour protéger les secrets de leurs employeurs !

Je le soupçonne d'avoir tenté de communiquer avec l'extérieur. Un de mes propres agents dans la place m'a informé d'une missive. Nous l'intercepterons avant qu'elle ne soit transmise à une nef elfique.
Si Arlam le permet.

Journal intime de Flavien Corbi,
Premier Conseiller du Prince.

CHAPITRE V

Après avoir découvert les généralités sur le monde de Nightprowler ainsi que la façon d'y faire vivre les personnages, nous nous aventurons maintenant dans les méandres de la société des Sept Cités. En effet, en cours de jeu, vous serez sans doute amenés à entrer en contact avec des représentants des diverses couches sociales, et la connaissance de leur fonctionnement vous apportera beaucoup.

CLASSES SOCIALES

Classes sociales

Les différents peuples et espèces ne sont pas représentés de façon égale dans chaque classe sociale et n'ont donc pas le même poids économique et politique. Ainsi, les elfes, très souvent socialement privilégiés, appartiennent en majorité aux classes sociales élevées, contrairement aux humains ; mais comme ils fréquentent très peu les Cités, leur pouvoir politique et économique reste proportionnellement faible. Les nains et les gouris n'ont aucune lettre de noblesse et ne font jamais partie de la haute bourgeoisie, alors que les félis y sont sous-représentés. De façon similaire, l'aristocratie khalère se réduit à peau de chagrin ; les autres peuples n'ont même aucun représentant noble installé dans les cités. En d'autres termes, les humains, et plus précisément les Uméloriens, tiennent les rênes du pouvoir dans les Cités. Les autres peuples et espèces n'y vivent qu'en minorités, parfois influentes dans un domaine particulier (l'artisanat pour les nains, par exemple), mais qui globalement ne peuvent que se soumettre au joug umélorien.

NOBLESSE

Les nobles, qui représentent environ 1 à 3% de la population selon les Cités (4-5% à Samarande et Askelane), possèdent à eux seuls environ 40% des richesses et occupent toujours le sommet de l'échelle sociale, malgré la montée en puissance de leurs rivaux bourgeois. Riches, influents, ils bénéficient encore d'énormes privilèges, notamment en droits sociaux puisqu'ils dépendent d'une justice particulière et ne paient pas d'impôts (en tout cas en ce qui concerne la vieille noblesse, ce qui explique en partie la rivalité avec les « nouveaux nobles »). Ils tirent leur richesse de terres à l'extérieur des Cités (la noblesse détient un quasi-monopole sur les produits alimentaires dans la Principauté), du commerce, de leurs rentes, des hautes fonctions qu'ils occupent dans l'administration civile, judiciaire ou militaire de la Principauté, ou encore des pensions souvent fastueuses que le Prince leur accorde par faveur. Nombre de charges et d'offices restent encore réservés à l'aristocratie, ce qui engendre des discordes importantes avec la classe bourgeoise montante. Le statut de noblesse se transmet par les liens du sang. Si un descendant s'éloigne trop de sa lignée, il peut perdre son titre. En conséquence, les membres de cette classe sociale ne se marient qu'entre eux, afin de ne pas perdre leurs privilèges. Il arrive toutefois que le Prince octroie un tel statut à une personne méritante. L'ancienne hiérarchie nobiliaire, avec ses titres hérités de l'ancien royaume d'Umélor, n'a plus vraiment de valeur, sauf durant les soirées mondaines où le protocole traditionnel reprend ses droits.

BOURGEOISIE

La classe sociale bourgeoise, qui a émergé avec l'indépendance des Cités, se voit intrinsèquement liée à leur développement. Les artisans et les petits commerçants ont commencé par s'organiser : ils ont obtenu quelques droits et allégements de taxes, puis peu à peu pris les rênes de l'économie. Quelques-uns ont réussi à faire fortune. Ils luttent pour obtenir les privilèges de la noblesse qu'ils détestent et admirent en même temps. Ce combat, essentiellement politique, a connu son apogée lors des réformes qui ont suivi la Guerre Civile et l'invasion solomane, avec la création puis la reconnaissance princière de la Chambre des Corporations.

La bourgeoisie, contrairement à la noblesse, ne forme absolument pas une caste homogène. Les énormes

Officiellement, il n'existe qu'une catégorie de noble : on l'est ou on ne l'est pas, voilà tout. Pourtant, les anciennes familles nobles depuis des générations n'ont pas exactement le même statut ni les mêmes droits que leurs homologues récents. Ces derniers ont obtenu leur titre de noblesse par la grâce du Prince ou simplement parce qu'ils ont acheté une charge dans l'administration, qui équivaut à un adoubement. De tous les nobles, ils sont les moins bien considérés, souvent méprisés et regardés comme des parvenus par les autres, en particulier les anciennes Maisons. Plusieurs d'entre elles ont en effet perdu beaucoup de leur prestige et de leur richesse d'antan et jalousent ces nouveaux venus qui leur font de l'ombre.

différences de fortune ont donné lieu à deux catégories de bourgeois : la haute bourgeoisie, quasiment l'égale de la noblesse en termes de richesse et parfois d'influence, et la petite bourgeoisie composée des commerçants et artisans qui travaillent encore dur pour conserver leur échoppe. Cette dernière représente environ 20% de la population dans les Cités et possède environ 10% des richesses, alors que la haute bourgeoisie, beaucoup moins nombreuse (environ 3-5% de la population) possède environ 45% des richesses. Elle occupe une place de plus en plus importante dans l'échelle sociale et son poids économique lui confère un pouvoir considérable. Elle se révèle toujours plus active dans la vie politique et civile des Cités, et achète les charges et offices autrefois réservés à la noblesse, dont beaucoup de familles manquent cruellement de liquidités. Aujourd'hui, maints juges et hauts fonctionnaires proviennent de la haute bourgeoisie, et l'équilibre politique déjà fragile des Cités ne cesse de se détériorer avec la montée en puissance de cette classe sociale aux idéaux parfois très différents de ceux de ses prédécesseurs. Toutefois, les rapports entre la haute bourgeoisie et la noblesse se révèlent assez ambigus, car ils mêlent une haine tenace envers cet instrument du passé et une fascination pour ce monde fait de faste et de pouvoir. Dernièrement, un membre du clan Jilkrof a émis l'idée d'anoblir les principales Maisons bourgeoises afin de mettre un terme à la lutte contre la noblesse. On en a ri dans les salons, mais ses propos ont frappé par leur justesse.

Plèbe

Sous ce vocable se cache en fait plus de septante pour cent de la population, surtout composée de gens miséreux ou modestes en proportions à peu près égales. La plèbe regroupe les ouvriers, les paysans, les colporteurs, les gens de maison, etc. En fait, tous ceux qui travaillent de leurs mains pour gagner leur pain. Malgré leur nombre, ils possèdent à peine cinq pour cent des richesses. Ils n'ont que peu de droits et travaillent énormément pour gagner leur salaire, quand ils ont la chance d'avoir un travail et de manger à leur faim. Ces chanceux appartiennent presque toujours à une corporation. Ils s'organisent parfois en associations de quartiers mais leur pouvoir politique ne pèse pas lourd. Les autres vivent au jour le jour, de petits métiers, de la mendicité ou de rapines.

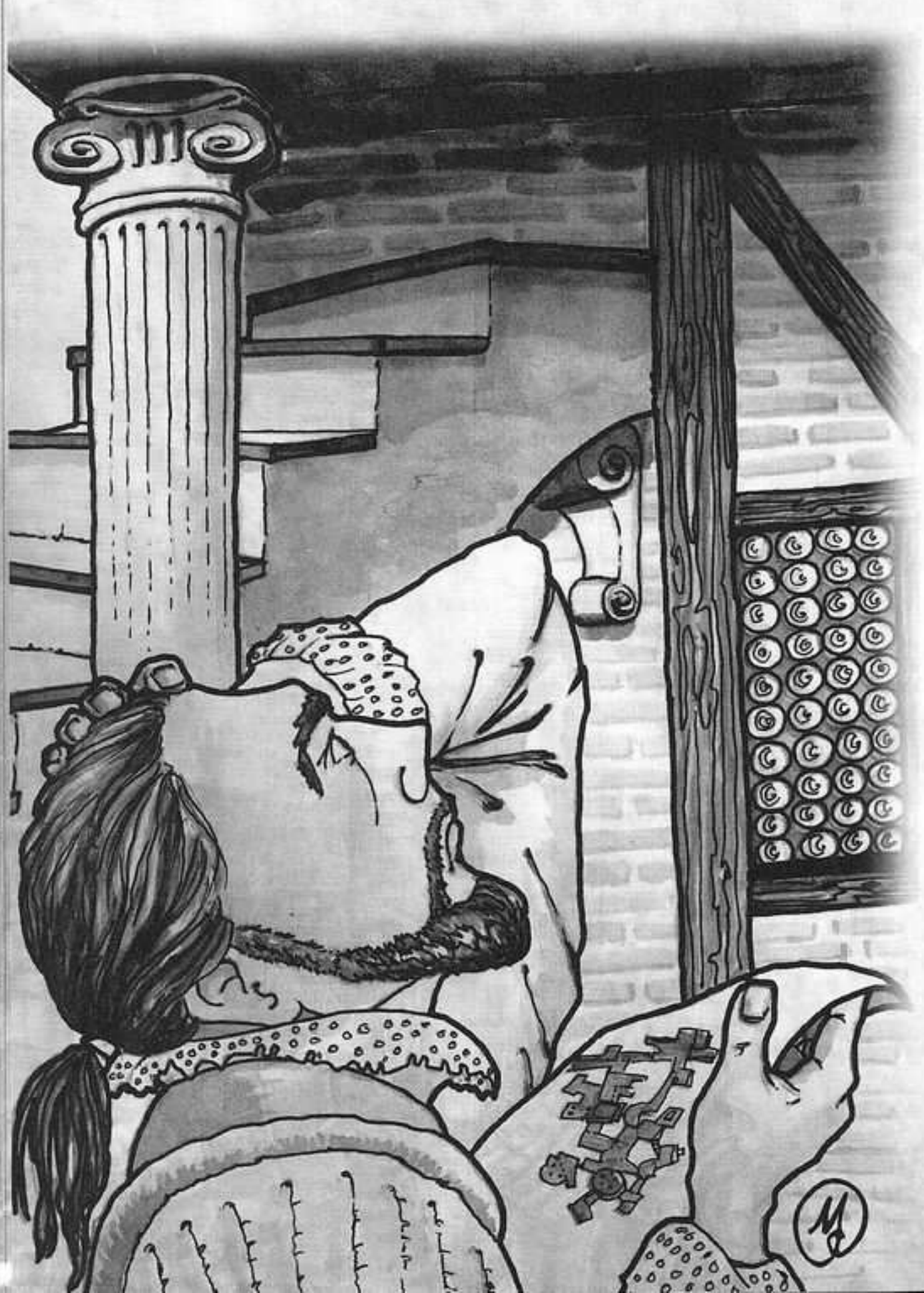
Dans la société des Cités loin d'être égalitaire, une grande partie de la population vit dans des conditions précaires, voire misérables. Les hors-la-loi auxquels appartiennent les personnages peuvent être originaires de n'importe quelle classe sociale, même si la majorité d'entre eux aboutit dans la clandestinité pour ne pas crever de faim. Dans tous les cas, s'ils vivent comme ça, c'est d'abord par nécessité, qu'elle soit liée à un malheureux événement survenu dans leurs passés d'honnêtes citoyens, à un acte désespéré qui a mal tourné ou à une lutte quotidienne pour leur survie, et pas par pur plaisir. Au vu des conditions de vie des hors-la-loi, encore pires que celles des pauvres gens, peu d'entre eux survivent longtemps. Pourtant, quelques margoulins plus doués que les autres ont su percer leur trou dans les méandres du monde de la pègre et ceux-là, croyez-moi, ne sont pas à plaindre. On dit même que certains y ont pris goût et font ça pour le plaisir.

CHAPITRE V

POPULATION ET URBANISME

« Un type a un jour inventé le terme d'urbanisation, mais je crois qu'il est mort avant d'en avoir donné la définition. » Dans les faits, on construit là où il reste un peu de place, surtout dans les quartiers pauvres, sans se préoccuper d'aménagement du territoire. Cela donne une constante à toutes les villes de la Principauté : les quartiers ressemblent à des labyrinthes inextricables. Certes, il y a quelques avenues, mais seulement pour permettre le passage des convois princiers et des défilés militaires les jours de fête. Ajoutez à ce chaos une densité de population unique dans le Monde Connu et vous obtenez des conditions de vie extrêmement précaires.

Plus de trois millions de personnes vivent actuellement dans la Principauté. À une époque où la technologie balbutie à peine, cela représente une concentration énorme qui provoque de nombreux problèmes, notamment au niveau de l'hygiène, de la sécurité et de l'approvisionnement en eau et nourriture. De fait, vu la faible population des campagnes et les surfaces cultivées largement insuffisantes pour nourrir la population des villes, la Principauté dépend complètement des autres royaumes pour sa survie. Cependant, cette situation change peu à peu, car les derniers événements et la tentative d'invasion solomane ont rendu le gouvernement méfiant envers l'extérieur. Les Cités commencent à mettre en place un système visant à rendre la Principauté indépendante en cas de besoin, afin qu'elle puisse se suffire à elle-même, et cela présage de grands changements dans son avenir économique.



TECHNOLOGIE URBAINE

Si les Cités perdurent malgré leur taille toujours plus impressionnante, c'est avant tout parce que des magiciens ingénieux ont su pallier aux problèmes majeurs inhérents à leur existence, et ce en inventant des moyens parfois surprenants. En 2110 eut lieu le Conclave Magique des Cités, mis en place en urgence pour lutter contre les problèmes liés à la rapide urbanisation ; architectes, inventeurs, magiciens et décideurs se réunirent pour mettre en place des moyens d'aide au développement des villes. Les autorités décidèrent de lancer un grand concours ouvert à tous les magiciens de la province afin de trouver des solutions aux difficultés rencontrées. Un effet de mode apparut : cette manifestation se répéta à plusieurs reprises avant d'être interdite en 2121 par Umélor, jusqu'en 2261 après l'indépendance des Cités.

Depuis lors, cette manifestation a pris de l'ampleur et a lieu tous les cinq ans dans une Cité différente, à tour de rôle. Des exposants y présentent toutes sortes d'inventions magiques pouvant contribuer à améliorer la vie quotidienne des Cités. Bien sûr, le grand art de produire de puissants objets magiques (comme les Épurateurs) a disparu, et les découvertes actuelles se révèlent bien plus limitées, confinant plus au confort personnel de ceux qui peuvent se les payer qu'à de réels besoins en matière d'urbanisme. Le dernier conclave en date a eu lieu en 2666 à Askelane et a bien fait parler de lui, car l'accès en a été interdit

aux scientifiques qui avaient revendiqué le droit d'y participer. Ceux-ci ont malgré tout présenté leurs découvertes à l'extérieur de la Cité dans une grande foire improvisée qui a finalement dû être balayée par l'armée. Autant dire que la prochaine manifestation qui doit se tenir l'année prochaine à Bejofa inquiète d'ores et déjà les organisateurs…

À l'heure actuelle, des centaines d'inventions plus ou moins utiles circulent au sein des Cités, les Épurateurs étant sans doute la plus formidable. Il s'agit d'immenses plaques de pierre fine et enchantée disposées à des lieux stratégiques dans chaque ville. Il y en a environ une vingtaine à Samarande, mais certaines ne fonctionnent plus. Les égouts creusés à l'origine dans tous les quartiers aboutissent aux Épurateurs par l'intermédiaire de canaux souterrains. La pierre des Épurateurs agit comme un filtre et détruit les impuretés de l'eau, qui s'écoule alors dans le sol et forme par endroits de grands bassins servant de nappes phréatiques. Certaines mauvaises langues disent qu'un jour ou l'autre les Cités vont se transformer en îles flottantes… Cette eau sert également à alimenter les pompes, les puits et les fontaines éparpillés un peu partout dans la ville. Elle est donc potable même si elle est loin d'être pure comme de l'eau de roche… Avant l'invention des Épurateurs, l'approvisionnement en eau potable s'effectuait grâce à des châteaux d'eau situés à l'extérieur des villes. Certains d'entre eux tombent aujourd'hui en ruine et servent de repaires aux brigands mais beaucoup, encore entretenus, alimentent les quartiers pauvres ou ruraux en eau potable. Évidemment, les Épurateurs ont tendance à être légèrement mieux entretenus (et gardés) dans les quartiers riches que dans les quartiers pauvres…

De plus, certaines zones périphériques n'en possèdent aucun, car leur construction est bien plus récente. Le gouverneur de la Cité gère en personne les Épurateurs. Il y dépêche fréquemment la garde pour empêcher tout sabotage. Leur emplacement précis n'est généralement pas connu, bien que tout le monde sache plus ou moins où ils se trouvent. Les Écoles de Magie ont la charge de leur entretien. Comme les Épurateurs ont été inventés il y a plus de trois cents ans, personne ne connaît vraiment leur mode de construction à l'heure actuelle. Des érudits commencent des études à ce sujet, vu qu'il semblerait que leur efficacité commence à diminuer dangereusement… mais ce n'est qu'un bruit qui court.

Une autre invention beaucoup plus récente fait fureur : la Nacle. Il s'agit en fait d'une sorte de pâte enchantée dont les Azlandes, une confrérie de magiciens domestiques réputés, conservent jalousement la composition. Une fois absorbée par les matériaux inflammables d'une habitation, la Nacle la protège durablement des incendies. Cette protection, censément obligatoire, n'est utilisée vu son coût exorbitant que dans les quartiers aisés. De nombreux autres systèmes servent à la lutte contre les incendies : certains détectent les fortes chaleurs, d'autres ralentissent leur progression. Malgré tout les incendies restent, avec les épidémies, un fléau qui fait régulièrement de nombreuses victimes, car seuls les riches ont vraiment les moyens de s'en protéger.

La communauté scientifique commence aussi à s'intéresser à la mise en place de moyens efficaces dont bénéficierait l'ensemble de la population, ce que voient d'un très mauvais œil les magiciens qui tiennent là un filon particulièrement juteux. De même, les soins donnés par les prêtres d'Arlam, très onéreux, ne s'avèrent pas très efficaces pour aider à lutter contre les épidémies, d'où certains prêtres marginaux qui s'écartent plus ou moins des sentiers habituels pour descendre dans la rue s'occuper des plus nécessiteux. Le Haut Clergé arlamiste n'apprécie pas vraiment ces prêtres des rues, mais il les tolère afin d'éviter des révoltes populaires.

Le Plan Vallène

Il y a seulement un an que le Prince a fait surgir au grand jour un conseiller dont personne n'avait entendu parler : Fredericus Vallène. Le plan que Vallène a proposé a fait plaisir à tous les paranoïaques de la Principauté, qui se sentaient trop vulnérables de par leur dépendance commerciale envers d'autres pays. Depuis peu, les autorités ont donc décidé de développer l'agriculture et l'élevage dans l'Entre-Cités. La Principauté connaît donc une période de changements importants. Le gouvernement des Cités s'attaque aux forêts pour laisser la place à ces nouvelles infrastructures et de nouveaux villages naissent dans la campagne pour abriter les exploitants. Personne ne peut encore dire si l'application de ce plan va être possible jusqu'au bout, mais toutes les autorités de la Principauté le soutiennent.

CHAPITRE V

ÉTAT ET ENTRETIEN DES RUES

Le nettoyage des rues et leur entretien représentent aussi de gros problèmes dans des cités de cette taille, et il existe une grande disparité entre les quartiers. Les rues des quartiers les plus pauvres ne sont pas pavées, les égouts – quand il y en a – fonctionnent rarement, de nuit la lumière y est quasiment absente, la pluie fait des rues de véritables bourbiers quand elles ne se transforment pas en ruisseau nauséabond, bref il n'y a aucun entretien et les crédits publics destinés à cela, dérisoires, sont peu souvent utilisés à bon escient. À certains endroits, plus personne ne passe nettoyer ou entretenir quoi que ce soit ; même la milice n'y met les pieds qu'en de très rares occasions. Les maisons branlantes tombent en ruines ; certaines se sont effondrées et d'autres ne tiennent encore debout que par la volonté d'Arlam.

Beaucoup de Citadins vivent les uns sur les autres, entassés dans des cahutes faites de bric et de broc. L'hygiène s'y avère déplorable, les épidémies et les incendies fréquents, la criminalité élevée, le manque d'eau chronique et la disette souvent de rigueur. Autant dire que les autorités préfèrent ignorer ces quartiers et faire comme s'ils n'existaient pas plutôt que de s'attaquer au problème.

À l'opposé, les quartiers les plus riches bénéficient d'une prospérité presque choquante pour le simple citoyen qui y pénètre pour la première fois. En général, une enceinte très bien gardée les protège, et ceux qui n'y habitent pas ne peuvent y entrer qu'en possession d'une invitation (ou de lettres de noblesse). De magnifiques places décorées de statues et de fontaines sculptées, de parcs et de jardins (souvent à l'intérieur même des propriétés) bordent les rues pavées, où l'éclairage abonde. Tout y est parfaitement entretenu, souvent à l'aide de moyens magiques (les habitants paient pour ces services). Entre les maisons et les propriétés splendides, les commerces et les établissements divers d'excellente qualité, on trouve de tout et le beau monde s'y promène à son aise. Bien sûr, la plupart des quartiers se situent entre ces deux extrêmes et les gens y vivent plus ou moins bien selon leurs moyens et la chance qu'Arlam leur accorde.

FAMILLE ET ÉDUCATION

Les taux de natalité et de mortalité, en particulier de mortalité infantile, se révèlent très élevés. Ainsi, on rencontre fréquemment des familles de huit enfants et plus dont beaucoup meurent souvent avant leurs parents. Ce phénomène ne touche que marginalement les classes sociales aisées qui jouissent d'une bonne alimentation, de conditions de vie favorables et des soins du clergé. Les familles riches sont donc souvent moins grandes, d'autant qu'elles bénéficient des nouveaux et ingénieux moyens de régulation des naissances inventés par le magicien Garval. Du fait de l'éducation payante, seuls les enfants des familles aisées vont à l'école. Une importante proportion de la population demeure donc analphabète. Seule exception, les orphelins recueillis par le Clergé, qui apprennent les rudiments de la lecture avec le Livre des Âges. Les autres enfants commencent très tôt à travailler. Les mines et les manufactures recrutent à partir de sept ans, avec un horaire réduit jusqu'à quatorze ans. Les humains deviennent majeurs à seize ans. Comme le travail manque dans la Principauté, les sans-emploi chutent vite dans la précarité la plus totale, puis bien souvent dans le crime. D'autre part, un père de famille doit souvent subvenir aux besoins de ses parents aussi bien qu'à ceux de ses enfants, faisant ainsi vivre plusieurs générations de son travail. La mort survient donc souvent plus vite qu'on ne l'attend, condamnant trop souvent à l'oubli immonde d'une fosse commune les familles sans ressources.

LES RUES ET LEURS HABITANTS

La plupart des rues ne sont que des espaces en terre battue entre les maisons. Une rigole coule au milieu, charriant déchets et excréments jetés par les fenêtres malgré un interdit du codex. Les passants doivent donc faire attention où ils mettent les pieds, surtout s'ils vont pieds nus, chose peu évidente dans une rue bondée de monde. La plupart des villes prévoient de paver l'ensemble des rues, mais comme pour tout le reste les fonds manquent et les municipalités commencent bien sûr par les quartiers riches où les habitants participent aux frais occasionnés. Les rues, loin d'être droites, font

parfois à peine un mètre de large et serpentent entre des habitations construites n'importe comment. D'autres, comme la voie sacrée à Elyath constituent des miracles de rectitude et de beauté, au pavage impeccable lavé à grande eau chaque matin.

Vu l'urbanisation sauvage caractéristique de la plupart des quartiers, certaines rues passent sous les maisons, se transforment en escaliers pour accéder à des cours surélevées, deviennent si étroites qu'un chariot peine à y passer, ou encore descendent abruptement sans escaliers (surtout après les inondations).

On appelle ruelles punaises certains espaces particulièrement étroits entre les maisons (50 cm maximum), qui ne servent pas de lieu de passage. En effet, on y jette les ordures pour éviter de salir la voie publique. Chaque matin des loqueteux surnommés les « punaisiers » viennent y trier les déchets, récupérer les vieux objets abandonnés, et créer avec les ordures organiques du compost, qu'ils s'en vont revendre l'après-midi aux fermiers pour fertiliser leurs terres. Le soir, des enfants mendiants et des meutes de chiens errants grouillent également dans ces ruelles, à la recherche de restes de repas. Ces chiens abondent dans les villes, mangeant tout ce qui traîne et nettoyant ainsi les rues des quartiers populaires. Les municipalités tolèrent en général ces meutes, peu agressives en général. Surtout actifs la nuit, les chiens réveillent souvent les Citadins par leurs combats territoriaux acharnés. Ils jouent aussi le rôle de gardiens des cités, avertissant la population lors d'invasions de vermine, hurlant face à une démonstration de magie ou aidant à la recherche de survivants dans les décombres lors de tremblements de terre. Les chats, tout aussi fréquents et souvent appréciés comme chasseurs de rats, ont tendance à disparaître régulièrement.

Quelques professions populaires

Les barbiers

L'hygiène s'avère souvent médiocre à cause du manque d'eau, mais les Citadins cherchent quand même à s'éviter les démangeaisons dues à la vermine. Les barbiers s'occupent de tailler, nettoyer et épouiller barbes et coiffures. Leurs prix sont relativement bas et certains vendent aussi du vin chaud ou de la bière à leurs clients. De fait, leurs boutiques deviennent des lieux de rendez-vous, où l'on cause de tout et de rien, du temps qu'il fait, des derniers ragots du quartier, des querelles de voisinage et autres commérages, sans le côté parfois sordide d'une taverne. Un bon barbier sait ouvrir ses oreilles. Souvent, il paie la guilde qui le rançonne en informations ou travaille activement avec la milice (voire les deux pour les plus courageux).

Les apothicaires

Arracheurs de dents, vendeurs d'élixir, médecins ambulants, accoucheurs, les apothicaires forment une corporation aussi redoutée qu'appréciée. La médecine étant moins avancée que la magie, les apothicaires demandent beaucoup moins que les prêtres guérisseurs ou que les magiciens – mais aussi se montrent moins efficaces. En général polyvalents, ils passent allégrement d'une carie à une fracture en passant par la naissance du petit dernier. On les reconnaît dans la rue grâce à leur robe noire à collerette blanche et à leur chapeau pointu. Leur échoppe, dont l'insigne est un serpent vert se mordant la queue sur fond noir, s'organise principalement autour d'une salle d'attente et d'un cabinet. Les apothicaires gardent sous clé leur stock de médicaments.

Les apothicaires reçoivent la journée, sans rendez-vous. Pour signaler leur présence et leur disponibilité, ils laissent une lanterne verte allumée à l'entrée. Ils l'éteignent lorsqu'ils dorment ou qu'ils sont en déplacement. Il vaut mieux avoir une bonne excuse pour les réveiller au milieu de la nuit sinon ils font excessivement grimper le tarif de la consultation (chose admise par la profession et par les prévôts). En théorie, ils doivent dénoncer toute blessure louche ; mais en pratique, ils le font assez rarement. La pègre s'arrange souvent avec eux pour bénéficier de leur silence contre l'assurance d'être laissée tranquille. Cependant, même les voleurs paient, suite à des accords passés avec la corporation des apothicaires. Leur charte stipule quelque part qu'ils n'ont pas le droit de refuser des soins à un nécessiteux.

Les pompiers

La lutte contre le feu représente un gros problème à Samarande à cause du manque d'eau. Or, lorsqu'un incendie éclate, il peut ravager des quartiers entiers. Les maisons proches, serrées, sont construites dans des matériaux inflammables. Évidemment, la justice punit de

mort les actes de pyromanie. Les Citadins vivent ces événements comme des tragédies (un incendie a détruit tout l'ouest de Samarande en 2591, faisant près de six mille morts). Les pompiers de la Principauté forment une corporation de fonctionnaires et éduquent des apprentis sur le tas. Les brigadiers du feu, dont le nombre varie d'une prévôté à l'autre, commandent les brigades de pompiers réparties en plusieurs casernes, accueillant des équipes de dix à trente hommes. Leur tâche consiste à amener des seaux sur les lieux du sinistre le plus rapidement possible, à organiser la chaîne jusqu'aux puits les plus proches et à veiller à ce que les flammes ne s'étendent pas. S'ils le peuvent, ils détruisent à la hache les maisons aux alentours pour circonscrire la propagation de l'incendie. Ils portent également secours aux personnes blessées. Les casernes s'installent souvent dans de vieilles granges avec chevaux et chariots au rez-de-chaussée, bureau et salle de repos en haut. Les pompiers, bien que peu payés (encore moins qu'un milicien), jouissent toutefois d'une estime très forte de la part de la population, qui montre également une discipline remarquable en cas d'incendie. Les gens de leur quartier leur rendent parfois des services en nature. En fait, il existe des moyens beaucoup plus efficaces de lutter contre les incendies (et de s'en protéger) grâce à la magie. Mais comme celle-ci coûte très cher, les autorités rechignent à l'utiliser dans les quartiers populaires. Les mages prennent en général tellement de temps pour lutter contre un incendie que les pompiers ont déjà fini le travail et qu'au final l'incendie a ravagé des dizaines de maisons. À noter toutefois que, curieusement, quand un incendie se déclare dans un quartier riche (un fait beaucoup plus rare), les magiciens arrivent presque instantanément ; de même quand un incendie, en se propageant, menace les beaux quartiers de la ville…

Bâtiments et architecture

Issus de la faculté d'architecture de l'Université de Samarande, les architectes deviennent pour la plupart des fonctionnaires. Souvent rattachés au service d'un prévôt, ils veillent à la salubrité des quartiers. Ils sont censés se préoccuper du développement et du bien-être de la ville, mais ils passent souvent plus de temps à imaginer des plans d'aménagement géniaux qu'à étudier leur application concrète. D'autre part,

la Principauté témoigne d'un incroyable foisonnement de styles, hérités pour la plupart des influences culturelles extérieures, parfois lointaines, mais également des modes architecturales qui se font et se défont à Samarande. En remontant une rue, on découvre ainsi une bâtisse médiévale à un étage en bois et torchis, coincée entre une demeure en pierre de taille, plus moderne, et une maison khalère à toit plat, avec cour intérieure et minaret : des établissements totalement différents se dressent côte à côte ou dans des endroits farfelus. Les maisons s'agglutinent les unes contre les autres, sans aucun ordre apparent, suscitant de grands problèmes de voisinage, de cadastre et de sécurité. En théorie, un architecte à la solde du prévôt a pour devoir de mettre un peu d'ordre là-dedans. Par contre, en pratique, le droit umélorien accorde de grandes libertés au propriétaire, qui n'a même pas besoin d'autorisation pour construire. Les quartiers riches sont mieux ordonnés que les quartiers pauvres. On y construit souvent en pierre, non en bois, et sur des parcelles plus grandes.

Types d'habitations

Le type d'habitation va de la masure délabrée faite de morceaux de bois et autres débris utilisables à la luxueuse demeure en pierre et marbre avec cour intérieure, jardin et dépendances. Les plus communes, les maisons populaires, se composent souvent d'une grande pièce commune avec un âtre, autour duquel les habitants dorment pour se réchauffer la nuit. La plupart de ces maisons, de type médiéval, paraissent souvent en mauvais état, avec des volets en bois en guise de fenêtres. Des familles entières s'y entassent dans une pénible promiscuité, y partageant de maigres repas. Le mobilier grossier ne comporte habituellement que des paillasses, une table et quelques chaises. Certaines, un peu plus grandes, possèdent deux ou trois pièces et davantage de mobilier. Rien ne protège les plus pauvres contre les intrusions, au contraire des nantis qui se munissent de serrures.

Avec l'évolution des Cités, certains propriétaires ont fait construire de hautes maisons, sur trois ou quatre étages en moyenne, et louent de modestes appartements d'une à trois pièces. Certains ne valent guère mieux qu'une maison de pauvre : on y retrouve des familles d'indigents entassées les unes sur les autres. Parfois, le modeste appartement n'abrite qu'une petite chambre, qui suffit parfois à faire le bonheur d'un étudiant ou d'un jeune célibataire. Les locataires doivent payer leur loyer à l'avance, en général à la logeuse qui réside dans la maison ; le prix diminue avec les étages. Ce loyer comprend un service de conciergerie et parfois une salle d'eau et des toilettes rudimentaires sur le palier (ou au fond de la cour). La qualité du mobilier varie en fonction de la richesse du locataire, même si beaucoup de ces appartements sont déjà meublés (très chichement).

Les maisons nobles sont en général de vieilles demeures de pierre qu'habite la même famille depuis des générations. Luxueuses, agréables, elles regorgent souvent de meubles et d'œuvres d'art de grande valeur. Cela explique pourquoi elles sont très bien gardées et parfois même protégées par la magie, pour les plus riches d'entre elles. En général, elles possèdent au moins une dépendance pour les domestiques et des écuries, et souvent une cour intérieure avec jardin. Il n'y a pas de limite au faste des maisons nobles ; cependant, seul l'aspect extérieur de certaines reste somptueux, car la famille n'a plus de fortune et a vendu meubles et tapisseries. Anciennes, elles se situent plutôt au centre des villes.

La montée de la bourgeoisie a coïncidé avec l'apparition de plus en plus de maisons de qualité supérieure, plus grandes et plus confortables. Selon la richesse du propriétaire, les résidences bourgeoises varient beaucoup, tant en taille, confort et sécurité, que dans la qualité de l'ameublement, la valeur de l'argenterie et des œuvres d'art. Ces récentes maisons bourgeoises se trouvent davantage à la périphérie, là où s'étendent de vastes friches constructibles.

Les toits

Un poète a récemment écrit que « les toits, plus proches de la lune que les rues, attiraient les fous, les artistes, les félis et les amoureux transis ». Même s'ils ne sont pas de grands boulevards, il faut bien avouer qu'une faune des plus hétéroclites fréquente les toits. « Des fous », dit le poète car on y trouve effectivement quelques personnages hauts en couleur y vivant quasiment en permanence, chassant les pigeons pour s'en nourrir et récoltant l'eau de pluie pour boire. Mais on y croise aussi un grand nombre de voleurs de passage, pour qui les toits représentent la plus sûre des échappatoires.

Les cimetières

Les cimetières occupent des terres appartenant au Clergé. Considérés comme sacrés, ils sont sous la protection des Gardiens de la Foi. Depuis peu,

CHAPITRE V

les Gardiens de la Foi retraités ont le droit d'officier comme gardiens des morts. Ils vivent alors à la manière des moines, en groupe de cinq à douze, dans une petite chapelle située vers l'entrée des cimetières. Le jour, ils font du jardinage, aiguillent les passants vers les tombes qu'ils recherchent, servent parfois de guide ; et la nuit, ils patrouillent à tour de rôle dans les allées pour veiller à ce qu'aucun profanateur ne vienne déranger leurs paisibles protégés.

Avec le développement des villes, les quartiers ont avalé les cimetières de la périphérie. On les a entourés d'enceintes plus ou moins hautes et de portes grillagées. La visite d'un cimetière n'est en soi pas interdite la nuit, mais elle demeure toujours suspecte. Mieux vaut s'annoncer aux gardiens avant de subir une accusation de nécromancie.

La mort étant à l'image de la vie, on ne mélange pas les classes sociales dans les cimetières. De magnifiques allées de cyprès, ombrageant cryptes et caveaux familiaux, bordent les cimetières réservés aux riches. On y trouve un peu partout des statues ainsi que des pavillons pour se reposer ou prier en paix. Un cimetière de pauvres est une vaste étendue boueuse, sans chemin, avec à peine quelques arbres poussant aléatoirement entre des tombes mal entretenues, le plus souvent marquées d'un panneau en bois avec le nom du défunt. Dans ce genre de cimetière, on trouve également des fosses communes pour les anonymes n'ayant pas de quoi verser une obole au Clergé. Le Clergé a l'obligation de leur donner les derniers sacrements, pratiqués en général à l'aube et en vitesse.

Les sous-sols

Les sous-sols constituent une sorte de deuxième ville sous la cité, hantée par toutes sortes de créatures plus ou moins amicales. Nul ne conseille de s'y aventurer au hasard, car les territoires souterrains sont souvent la chasse gardée de maints groupuscules mystérieux ou de familles gouris, servent de repaire aux bandits ou grouillent de vermines ou autres créatures dangereuses. Le Royaume, c'est-à-dire le réseau de galeries creusées par les gouris qui l'habitent et le défendent farouchement, s'étend sur une grande partie du monde souterrain. Entre les égouts, le Royaume et les anciennes catacombes, les sous-sols représentent de véritables emmentals pleins de surprises. De temps à autres, les pluies abondantes inondent aussi les galeries. Autant dire que les autorités ne s'y rendent jamais, sauf lorsqu'il devient nécessaire de faire des travaux d'entretien dans les égouts.

ÉTABLISSEMENTS

Tavernes et auberges

Malgré le manque chronique de nourriture et de boisson, les Citadins aiment se retrouver dans les tavernes. On y discute, joue aux dés et décompresse après les heures de travail. La plupart se composent uniquement d'une grande salle commune, aux murs rendus poisseux par la fumée grasse des pipes et de la cuisine. Quelques bougies fournissent un mauvais éclairage, aidées d'une cheminée où grillent des poissons. Les tables et les tabourets sont rudimentaires et le sol recouvert de sciure.

Mais l'ambiance, parfois bonne pour peu que l'aubergiste paye un musicien, un conteur ou un lecteur public, compense l'absence de luxe. Pour un tavernier, le luxe consiste à posséder une terrasse ombragée. Durant les mois d'été, les clients y boivent souvent très tard, au son des guitares cassares ou au rythme des danseuses izganes. Dans les tavernes populaires, les soirées se révèlent parfois assez mouvementées : bagarres d'ivrognes, visites de malfrats mal intentionnés ou de groupes de mendiants cherchant aumône et protection contre la pluie ou la neige ; on y découvre aussi une véritable mine de rumeurs et d'informations pour qui sait tendre l'oreille. Les autorités acceptent le fait que les aubergistes engagent des videurs, étant donné qu'ils sont responsables de l'ordre public dans et autour de leur commerce. Souvent, la pègre locale propose ses services car cela lui fournit un revenu substantiel, un homme sur place qui passe son temps à observer, la collaboration du tavernier en cas de pépin avec la milice, sans compter la possibilité de devenir son fournisseur en boissons de contrebande…

Comme partout, il y a des tavernes populaires où chacun se retrouve à la bonne franquette et des tavernes plus huppées aux consommations beaucoup plus chères et à la clientèle très select. Dans certains établissements plus ou moins mixtes, le portier vous laisse entrer sans aucune cérémonie pourvu que vous ayez de quoi payer, alors que dans d'autres il regarde la qualité de vos vêtements et vous juge avant de vous ouvrir la porte. Dans certaines tavernes, des sortes de clubs où la clientèle – en général noble – est triée sur le volet, on ne peut entrer qu'avec un membre ou muni d'une invitation. Certains établissements possèdent des arrière-salles, sous-sols ou cours où l'on s'adonne à toutes sortes d'activités peu légales : jeux, fumerie, combats clandestins, etc. Les auberges font généralement fonction de taverne, mais les étages supérieurs restent réservés à une clientèle de

passage. Les plus miteuses n'ont qu'un ou deux dortoirs à proposer, alors que d'autres offrent la possibilité de prendre un bain chaud, possèdent des chambres individuelles, voire des salons et des salles à manger privés. Des marchands de passage, des voyageurs, des mercenaires, parfois des voleurs en cavale ayant quelque argent, ou encore, lors des sessions saisonnières des gouverneurs, des membres éminents de l'administration, constituent la clientèle habituelle.

Manufactures

Apparues avec la montée de la bourgeoisie, les manufactures sont d'immenses bâtiments austères regroupant des artisans et des ouvriers, payés au lance-pierre pour un travail exténuant, parfois préjudiciable à la santé, pour le plus grand profit de leurs patrons. On n'y trouve curieusement que très peu de nains, ces derniers considérant l'idée novatrice de production de masse comme une hérésie perpétrée par de vrais gâche-métier.

Il s'agit en général d'armureries, de forges, de vanneries, de fabriques de vaisselle en porcelaine, de tailleurs de pierre, de charpentiers. Il existe quelques manufactures célèbres, comme la Citadelle de Verre à Bejofa, les armureries d'Askelane ou le chantier naval d'Antalia.

Les manufactures bénéficient toujours d'une bonne protection jour et nuit car des contrebandiers, saboteurs, espions ou incendiaires en font leurs cibles. Les milices privées servent non seulement à éloigner les curieux, mais également à maintenir la discipline dans les rangs des ouvriers. Ces derniers, tellement dégoûtés parfois, en viennent à se rapprocher presque naturellement de la pègre, qui partage le même malaise vis-à-vis de la société aisée.

Écoles et universités

L'école, non obligatoire, reste réservée aux enfants dont les familles ont les moyens de payer les frais de scolarité. Ceux-ci se voient fixés indépendamment par chaque école et varient donc considérablement de l'une à l'autre. Tous les établissements scolaires privés d'une Cité sont regroupés selon leur niveau en un Collège de directeurs. Ceux-ci nomment l'un des leurs pour les représenter à l'Académie située à Samarande. L'Académie rassemble non seulement toutes les écoles de la Principauté, mais aussi les universités et les écoles de magie réunies dans des Collèges à part. Chaque année, des concours ont lieu entre les établissements de toute la Principauté pour déterminer les meilleurs éléments, qui auront alors une chance de rentrer à l'université ou, pour ceux qui en sortent, d'accéder à une position de choix.

La concurrence fait rage entre les écoles et les universités très élitistes. En d'autres termes, même s'il existe des écoles de différentes catégories, toutes coûtent relativement cher et en général seuls des enfants bourgeois et nobles les fréquentent. Certaines sont mixtes, alors que d'autres se réservent à l'aristocratie. La grande majorité des écoles n'accepte que les hommes, bien que quelques-unes acceptent peu à peu des femmes (source de maints scandales). Chez les nobles et les riches bourgeois, tous les hommes reçoivent de l'instruction, alors que dans les familles moins riches seul l'aîné pourra aller à l'université. Avec un élève particulièrement doué mais dont ses parents n'ont pas les moyens de payer l'école, il peut arriver que cette dernière propose un arrangement à la famille pour garder quand même l'élève. Ce type d'arrangement peut se révéler plus ou moins avantageux : parfois l'élève doit travailler gratuitement pour l'école plusieurs années après ses études.

Les familles moins aisées ont tout de même la possibilité d'emmener leurs enfants dans les écoles du Clergé, très rudimentaires et très bon marché. Les gens payent en général une obole au Clergé en fonction de leurs moyens. Cependant, l'instruction se montre très sommaire : on y apprend surtout à lire et à écrire à l'aide du Livre des Âges, ainsi qu'à compter. Ce mélange d'éducation et de catéchisme apporte un minimum de connaissances mais ne permet pas de faire des études supérieures (à moins d'être vraiment très doué). Les universités et écoles de magie ont toutes leur propre garde afin d'assurer la sécurité des bâtiments et protéger leurs secrets..

Bibliothèques et librairies

Bien que l'imprimerie soit connue, les livres restent rares et chers. Ces manufactures nouvelles les produisent en petits tirages parce que, la majorité de la population étant analphabète, seule une élite les utilise.

Une sorte de compétition semble exister entre les villes du Monde Connu pour savoir qui détiendra la plus grande bibliothèque. À ce jeu-là, la grande gagnante est Kayash, dans l'Émirat de Kelim, mais la Principauté la talonne. Des troupes privées de miliciens et de pompiers, ainsi que des sorts anti-incendie et de protection, gardent en permanence ces grands bâtiments souvent richement décorés. Dans les plus

importantes d'entre elles, qui comprennent des milliers d'ouvrages, seuls les livres plus courants sont directement disponibles. Tous les autres attendent entreposés dans d'immenses pièces remplies jusqu'au plafond de rayonnages, où seuls les bibliothécaires ont le droit d'accéder. Il faut donc d'abord s'adresser à eux pour obtenir un ouvrage ou faire une recherche. Dans ce dernier cas, certaines salles peuvent être ouvertes afin que la personne aille y travailler, après avoir signé le registre. D'autres salles abritent les ouvrages rares et précieux, et ceux qui requièrent une autorisation spéciale – du Clergé ou du gouverneur selon les cas – pour les consulter. Des sorts puissants protègent ces salles, auxquelles seuls accèdent les bibliothécaires. Les livres ne peuvent pas être empruntés, à moins d'avoir une dérogation spéciale qu'on peut en général obtenir auprès du haut clergé, du gouvernement ou du Concile des Bibliothèques de la Principauté.

La consultation des livres coûte plus ou moins cher selon les ouvrages et les bibliothèques. En général, un visiteur paye entre 10 et 50 couronnes pour accéder à la salle de lecture de la bibliothèque (où l'on peut consulter les livres en libre accès) et entre 10 et 1000 couronnes pour consulter un ouvrage particulier pendant une heure ; autant dire que la lecture n'est pas à portée de toutes les bourses…

Contrairement à ce que la plupart des gens pensent, les ouvrages mis à l'index ne sont pas tous détruits, mais une confrérie secrète de Gardiens de la Foi garde un exemplaire de chaque dans les profonds sous-sols de la Bibliothèque d'Arlam à Elyath. Les livres de magie les plus dangereux sont parfois entreposés dans des endroits insolites, comme la Prison des Damnés à Samarande. On raconte aussi que la Grande Bibliothèque de Djeddir s'étendrait beaucoup plus profondément sous terre que les plans du cadastre ne l'indiquent et qu'elle contiendrait des centaines d'ouvrages interdits.

On ne trouve des bibliothèques que dans les quartiers riches, à proximité des universités et des résidences nobles (les bourgeois se montrant très peu portés sur ce qui peut élever l'âme ou l'esprit, dixit la noblesse). La majorité d'entre elles ne sont pas accessibles à tous, mais réservées à une élite particulière (étudiants et professeurs par exemple, pour les bibliothèques universitaires) : on n'y entre qu'avec une autorisation spéciale. Les bibliothèques abritent souvent des sociétés d'étudiants ou d'autres associations vouées au savoir, du moins officiellement. Des rituels mystiques structurent presque toujours ces groupes. Ils disposent d'un salon privé dans l'enceinte de la bibliothèque avec de confortables fauteuils et un bar. Les membres ont le droit de consulter plus d'ouvrages et de manière moins surveillée que dans la salle commune, mais l'entrée de ces clubs se révèle assez chère et ne se fait que par cooptation. En général, comme les membres se connaissent tous au moins de vue, il s'avère difficile d'y passer inaperçu.

La plus grande bibliothèque de la Principauté, l'une des plus importantes du Monde Connu, située à Samarande, est ouverte au public (même si ses tarifs sont plutôt exorbitants). Depuis plus d'un siècle, un exemplaire de chaque livre imprimé dans les Sept Cités (exception faite de ceux mis à l'index) doit s'y voir déposé, et de même avec un maximum de livres de l'ensemble du Monde Connu. La Principauté essaye en outre d'acheter tous les textes anciens ; d'ailleurs, plusieurs lois lui permettent même de bénéficier d'un droit de préemption si elle apprend qu'un particulier risque d'acquérir un texte rare et précieux. La loi contraint même les notaires et les huissiers à désigner les incunables aux autorités. Autant dire qu'il existe un véritable trafic des livres inhabituels et que certains riches aristocrates possèdent des bibliothèques privées qui feraient blêmir les autorités.

Les librairies, pour ainsi dire encore plus rares que les bibliothèques, possèdent généralement très peu d'ouvrages en stock. Les livres doivent être commandés au libraire et ne deviennent parfois disponibles qu'après plusieurs mois. La plupart d'entre eux coûtent excessivement cher, à l'exception des ouvrages les plus fréquents et de mauvaise qualité (comme la version « tout public » du Livre des Âges éditée par le Clergé) que l'on peut obtenir pour un prix abordable. Habituellement, les libraires ne se montrent pas très regardants sur les livres qu'ils commandent : ils se retrouvent assez couramment en procès pour avoir procuré des livres anciens ou illégaux à un collectionneur payant rubis sur l'ongle. Les librairies font en général aussi office de papeterie, proposant toutes sortes de papiers, parchemins, plumes, peintures, chevalets, pinceaux, etc.

Remparts, ponts et portes de ville

Les Cités sont protégées par des remparts, d'autant mieux gardés que le souvenir de la tentative d'invasion solomane demeure encore frais dans les mémoires. À Samarande, par exemple, il existe deux enceintes. La

plus imposante (haute de dix mètres) entoure la majorité des quartiers de la ville, alors que l'enceinte du Prince (cinq mètres) isole les quartiers riches du centre. La nuit, on ferme et garde strictement les portes ; ne peut entrer qui veut. Un voleur en cavale rencontre tout autant de difficultés à quitter la ville au milieu de la nuit qu'un espion à y pénétrer. À moins d'avoir un laissez-passer du Prince ou du gouverneur, il vaut mieux oublier cette option, surtout qu'un charmant fossé attend les intrépides… Pour franchir de nuit les portes conduisant aux quartiers riches, il faut montrer patte blanche et inscrire son nom au registre. Au moins, ces portes-ci ne sont pas pourvues de herses… De jour, un visiteur y pénètre très facilement, à condition de ne pas être habillé de loques ou d'avoir l'air trop suspect. Il en va de même pour les ponts qui séparent Samarande de Bejofa ou encore la ville sainte à Elyath, gardés et fermés la nuit, en particulier quand ils aboutissent aux abords de quartiers aisés.

Décompte du temps

Calendrier

Les religieux ont établi avec précision le calendrier il y a plus de 2000 ans. L'année fait exactement 365 jours, divisés en huit mois de 45 jours. Restent cinq jours fériés appelés jours néfastes. Un collège d'astrologues cléricaux a pour mission de les définir chaque année pour l'année suivante. Répartis inégalement dans le calendrier, ils ne rentrent pas en compte dans le calcul des jours du mois. Durant un jour néfaste, toute la ville s'arrête de travailler et se rend à l'église prier Arlam pour le salut de son âme. Les forces de sécurité patientent, sur le qui-vive.

Les huit mois portent tous le nom d'un des Patriarches, sauf le premier dédié à la gloire de la Pensée et le dernier appelé mois des Morts. Le Patriarche sans nom n'a droit à aucun mois. L'année commence en hiver avec le mois de la Pensée, parfois appelé mois d'Arlam ; puis vient le printemps avec le mois de Mélor, et la saison chaude qui dure 4 mois (Kahal, Jazerh, Solem et Steev), les mois de Jazerh et Solem étant les plus chauds de l'année. Les récoltes se terminent dans le courant du mois de Steev, puis le mois de Kesh encore doux, mais pluvieux annonce l'arrivée de l'hiver. Enfin, l'année prend fin avec le mois des Morts, au plus fort de l'hiver. Le monde umélorien ne connaît pas la semaine et ne nomme pas les jours. On parle du 23ème jour du mois de Mélor (les jeunes disent désormais 23 Mélor). Les jours se divisent en 24 heures, comptées de la première à la 24ème.

Les gens qui gagnent bien leur vie possèdent des calendriers magnifiquement imprimés, des clepsydres et même parfois de ces curieux objets mécaniques fort luxueux appelés montres-gousset. On commence aussi à trouver des cadrans solaires sur les devantures des maisons bourgeoises.

Chaque jour, dès 22h, la milice est sensée faire respecter un couvre-feu, mais l'application de cette loi reste aléatoire. Elle place sous contrôle strict les quartiers aisés alors qu'elle ne met pas les pieds dans les ruelles mal-famées des quartiers miséreux. Certains quartiers, dont l'essentiel de la vie économique se fait en nocturne, peuvent demander – et payer – une autorisation spéciale d'ouverture auprès de la préfecture.

Exemple de jour férié

Courtenuit (tout le monde umélorien) : durant la nuit la plus courte de l'année (10 Kahal), on célèbre Arlam par des chants. Les plus riches offrent soupe et pain dans la rue. Les nantis s'échangent parfois des présents. Tous décorent de fleurs les maisons. C'est la fête préférée des enfants.

CHAPITRE V

FÊTES

Il ne faut pas croire que les malheureux travailleurs des Cités Franches se tuent à la besogne trois cent soixante jours par an. Le Clergé, dans son immense bonté, a planifié une cinquantaine de jours saints, plus ou moins bien répartis dans l'année, dédiés à la célébration de la Pensée. Les corporations se voient invitées à fermer leurs portes – ce qui déplaît à la bourgeoisie – et le bon peuple à se rendre à l'église. La vie semble tourner au ralenti, excepté dans les tavernes où l'on s'occupe en jouant aux dés ou aux cartes. La majorité des jours saints sont identiques dans toutes les villes des Cités. De même, s'il ne se passe rien durant la plupart de ces jours de repos, un petit nombre correspond à une quelconque fête.

FOIRES ET MARCHÉS

La prévôté délivre les autorisations aux commerçants désirant tenir une échoppe dans une foire ou un marché. Dans les Cités Franches, il y a plusieurs marchés par jour. On y trouve principalement de la nourriture, des vêtements, des objets usuels, des apothicaires, des dentistes et un peu d'animation théâtrale ou musicale. Ils ont lieu en général en matinée et s'étendent sur quelques rues ou sur une place prévue à cet effet. Certaines marchandises, comme le poisson, ont leur propre marché.

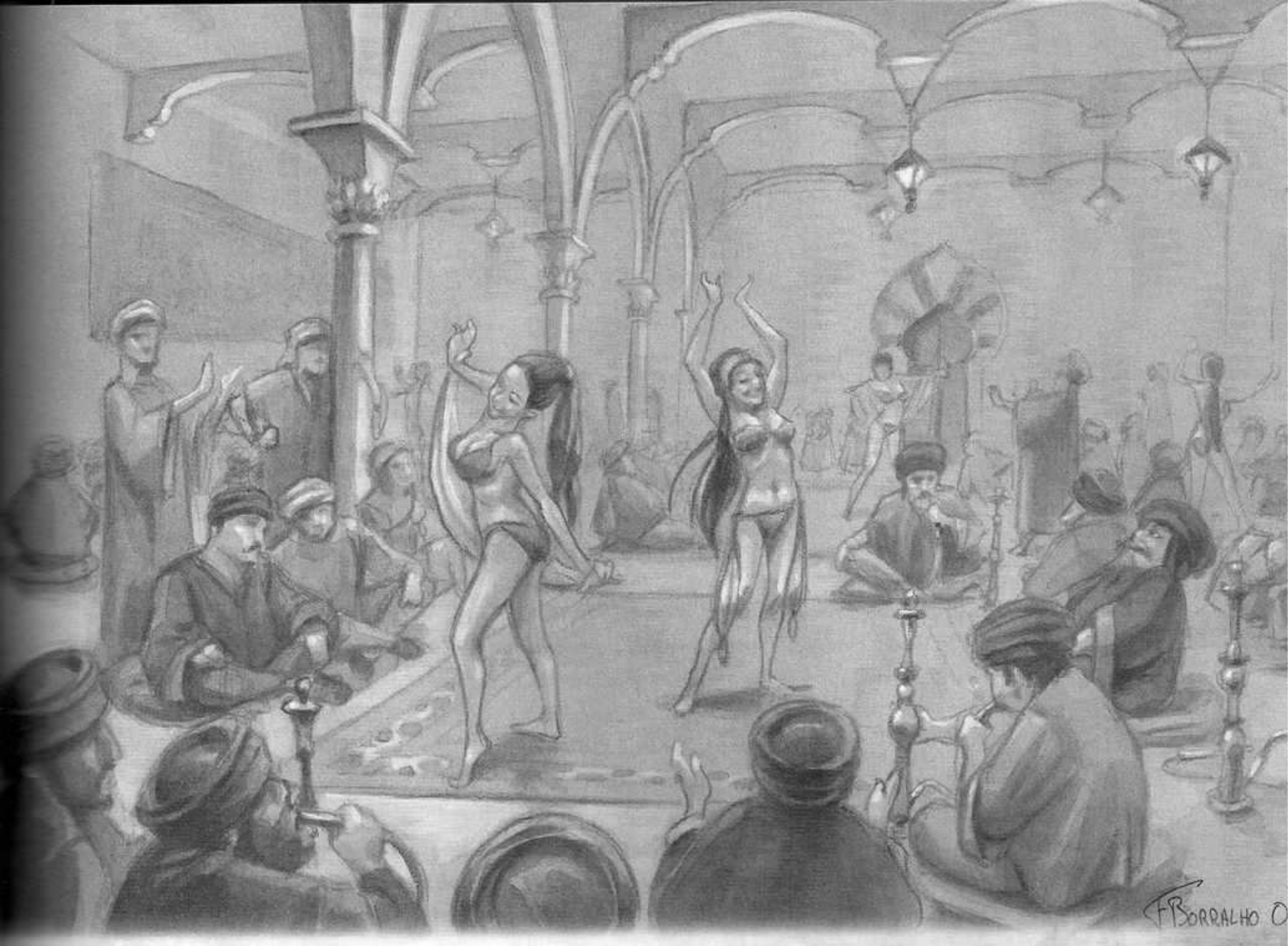
Les foires représentent des événements d'importance. Elles ont lieu sur de vastes places, voire à l'extérieur des murailles. Prévues longtemps à l'avance, elles se tiennent souvent une fois par an. Des foires aux bestiaux se passent dans toutes les villes, mais il en existe d'autres aux thèmes différents : la foire effarat de Djeddir, la foire équestre d'Askelane, la foire des arts magiques d'Elyath, ou encore la foire des moissons de Samarande par exemple. Parfois, il arrive qu'un noble organise une foire pour servir ses intérêts et augmenter sa cote de popularité. En plus de son aspect commercial, une foire a un côté festif. Bateleurs et comédiens se disputent les meilleures places avec les ménestrels, les charlatans de toutes sortes, les faux prophètes et les musiciens. Beaucoup de troquets s'installent en plein air et l'alcool coule à flots jusqu'à tard dans la nuit. Une foire peut durer jusqu'à six jours. Comme pour les marchés, un décret les interdit les jours saints. La milice parcourt régulièrement foires et marchés. Elle place les échoppes sous l'autorité du préfet de jour ou de son représentant, veille à l'ordre public et surveille les bandes de gamins trop promptes à faire les poches des honnêtes gens ou à voler sur les étals, profitant de la foule pour s'enfuir une fois leur forfait accompli.

ARTS & CULTURE

Arts & culture

MUSIQUE, DANSE ET THÉÂTRE

La musique et la danse sont très populaires dans la Principauté. Il ne se passe pas une foire ou un jour saint sans qu'une troupe de musiciens ne joue et fasse danser les gens en groupe sur les places publiques. Ces danses proviennent du folklore paysan umélorien, mais on assiste parfois à des danses cassares ou khalères. La haute société pratique des danses différentes et très protocolaires. Les milieux mondains apprécient beaucoup les bals masqués et les soirées dansantes, très à la mode. Les nombreux artistes de rue exécutent toutes sortes de petits spectacles plus ou moins distrayants. Les spectacles comiques, souvent critiques envers la haute société, plaisent énormément au peuple, malgré la désapprobation du Clergé et de la noblesse qui préfèrent des pièces plus sérieuses et surtout moins dangereuses de par les idées qu'elles véhiculent. De plus en plus de patrons de tavernes engagent aussi des artistes pour animer les soirées et attirer la clientèle. Cependant, les véritables ménestrels, rares, ne se produisent généralement qu'à la cour ou dans des auberges très huppées.



Littérature et journalisme

Avec le développement des presses à imprimer, le goût de la lecture s'est développé dans les classes aisées. Pendant longtemps réservés à la noblesse et aux religieux, la population accède désormais plus facilement aux livres et de nombreux bourgeois commencent à s'y intéresser sérieusement. L'écriture devient peu à peu un moyen efficace d'exprimer ses idées et d'effectuer de la propagande, souvent d'ordre social ou politique. Les historiens et les philosophes expriment différentes façons d'appréhender l'histoire et la vie, les scientifiques dévoilent leurs idées parfois très farfelues, mais toujours originales. Évidemment, la noblesse et le Clergé voient tout ceci d'un mauvais œil, mais ils parviennent assez bien – pour l'instant – à restreindre les ouvrages publiés et diffusés, même si le marché noir bat son plein. La bourgeoisie et les écrivains se frottent en effet à deux obstacles majeurs, d'une part à la censure du Clergé et de la noblesse qui ont pour l'instant tout contrôle sur les imprimeries officielles, et d'autre part au nombre très élevé d'analphabètes dans la population.

Les gazettes

La plus ancienne gazette, celle du Prince, a été créée par Audemar Samarid il y a une trentaine d'années. Aujourd'hui, une quinzaine de titres fleurissent chaque mois dans la Principauté, dont trois interdits par le Prince et un mis à l'index par le Clergé. Les gazettes se composent généralement de feuillets de mauvais papier pliés en deux et imprimés à la va-vite. Elles coûtent en moyenne un écu. Elles proposent les dernières nouvelles de la Principauté, souvent présentées de manière très partiale et écrites dans un style très fleuri. Leur parution reste aléatoire, en moyenne autour d'une fois tous les cinq jours. Les nouvelles sont loin d'être toujours vérifiées, mais c'est par la voie des gazettes qu'éclatent le plus souvent les scandales qui secouent la haute bourgeoisie et la noblesse. Leurs auteurs portent des accusations, émettent des opinions, enquêtent sur des rumeurs, dénoncent, accusent, en bref cherchent surtout à exalter l'opinion publique (ça fait vendre). Depuis peu, la profession de lecteur est apparue dans les rues : contre rémunération, un homme lit le journal en public à voix haute.

CHAPITRE V

Quelques titres de gazettes

La Gazette du Prince : *Cette gazette intéresse surtout la haute bourgeoisie et les administrateurs. Ennuyeuse au possible, on y trouve cependant les derniers décrets, les taxes, les nouvelles de la diplomatie, etc. Pas de scandales, pas d'articles enflammés. Elle paraît tous les dix jours à Samarande et se retrouve en deux jours dans toute la Principauté.*

L'Écho Populaire : *Un décret princier a interdit cette gazette politique. Ouvertement républicaine, critique envers le Clergé, elle publie des articles de scientifiques dont la prose enflammée fait le délice de la bourgeoisie militante. Elle paraît en premier à Samarande, tous les cinq jours, mais elle est en fait publiée à Bejofa par un Fils du Sabre, l'agitateur reconnu (mais vieillissant) Harem Meqtoub.*

La Vérité : *Tenue par les Méloriens, cette gazette dénonce avec virulence les dérives de la société umélorienne. Pas un numéro sans que l'on parle du complot khaler ou gouri visant à dominer le monde. Les bourgeois et la décadence qu'ils représentent se voient interminablement conspués. Par contre, les vertus arlamistes y sont exaltées, tout comme les exploits militaires. Cette gazette paraît à Askelane. Parfaitement légale, elle se vend très bien. Les Fils du Sabre ou les Taupes ont en projet de faire sauter l'imprimerie, s'ils parviennent à découvrir où elle se cache.*

La Voix des Ombres : *On ignore qui est à l'origine de cette gazette des plus ésotériques. Elle présente toutes sortes de nouvelles soi-disant d'outre-tombe, des formules magiques complètement hermétiques, les petites annonces des sociétés secrètes de vampires ou de lycanthropes, la liste des derniers produits hallucinogènes, ou encore les derniers complots qui se fomentent subrepticement dans l'ombre.*

MAISONS

Maisons

La lutte pour le pouvoir constitue un combat permanent, dans les Cités comme partout dans le Monde Connu d'ailleurs. Les plus fortunés – bien souvent nobles – dirigent ces luttes parfois sanglantes. Les plus puissants s'organisent en Maisons ; on en compte une quinzaine, composées de nombreuses familles liées les unes aux autres autant par intérêt que par les liens du sang. Si toutes les Maisons ne sont pas nobles, ni même humaines, celles-ci restent majoritaires ; peu acceptent d'ailleurs la mixité des races. Il existe ainsi sept Maisons nobles de souche umélorienne (Samarid, Gadarihn, Berilian, Assidoine, Jilkrof, Varovih et Calerta), deux Maisons nobles de souche khalère (Arrassim et Eydrij), quatre Maisons mixtes (Rassa, Ostaq, Sarcibek et Paologgia), trois Maisons de roturiers (Braorde, Nurvir et Madrite) et enfin une Maison elfique, les Sylvelann. Il n'y a pas de Maison félis, gouri ou naine. Les Maisons portent souvent le nom de la famille la plus ancienne qui en fait partie, mais celle-ci n'est pas toujours la plus influente. Les familles d'une même Maison se trouvent souvent en concurrence, avec comme conséquences fréquentes des conflits et divergences internes. Les Maisons disposent de plus ou moins d'influence selon leur richesse et la position de leurs membres dans la hiérarchie sociale, militaire et religieuse des Cités, mais aussi selon leur ancienneté et leur réputation au sein de la population.

Les deux tableaux suivants fournissent les éléments importants au sujet des différentes maisons. Dans le deuxième, vous trouverez une estimation de leur influence dans les différents domaines du pouvoir, selon une échelle allant de 0 à 10.

Les Maisons nobles

On décompte neuf Maisons nobles, les plus anciennes et les plus puissantes, dont deux de souche khalère. Elles forment la colonne vertébrale de la noblesse samarinienne et les autres familles font souvent tout pour se rapprocher d'elles par le biais du mariage. Ces Maisons comportent exclusivement des humains. Entre eux, les membres des familles les plus anciennes et les plus conservatrices aiment à utiliser le vieux terme de *« clan » à la place de « Maison », en référence à leur* histoire.

Les Samarid

L'histoire des Samarid remonte à plus de 2000 ans. Ils étaient présents en 584 lorsque Tahar monta sur le trône d'Umélor. Depuis, cette Maison compte toujours de nombreux dirigeants et généraux. Les Samarid rejoignirent la destinée de la Principauté en 1985 lorsque le général Urien Samarid participa à la reprise de la province aux mains des Khalers. Son fils dirigea les premiers colons de Samarande après le second Exode et dès lors, les dirigeants de la ville, nommés par le roi d'Umélor, vinrent tous des rangs Samarid. Suite à l'édification de Bejofa, ils obtinrent le trône de la Principauté des mains des Gadarihn. Les Samarid constituent à présent la Maison la plus riche et la plus puissante des Cités.

Suite à la mort d'Eromë IV, son fils Eromë V est devenu le Prince régnant. Il appartient à la branche aînée de la Maison, les Samarid-Samarid. Malgré son jeune âge, il règne en chef incontesté sur la famille depuis la mort de son oncle Argaran, sénéchal de son père et figure autoritaire de la Maison. Les Samarid occupent plusieurs postes-clés au gouvernement, tant dans l'administration que dans la diplomatie. De nombreux colonels et deux généraux appartiennent également à cette famille. Les Samarid doivent principalement leur immense fortune au commerce maritime, puisque la branche des Samarid-Assury compte parmi les plus grands armateurs de la Principauté.

La famille Samarid, en quasi-majorité des Umélo-riens traditionalistes, a toujours défendu les valeurs anciennes. Elle jouit d'une grande popularité. Le peuple adule le Prince pour sa victoire contre les Solomans. Pour beaucoup, les Samarid descendent d'un clan mythique et glorieux à l'origine de la Principauté. Néanmoins, toutes les minorités raciales ou marginales, qu'ils considèrent ouvertement comme inférieures à la race umélorienne, les apprécient nettement moins.

Les Gadarihn

Lorsque Orianos III, roi d'Umélor, modifia le découpage de son royaume en 728, *il nomma Bjorn Gadarihn, un ambitieux roturier qui avait toute sa confiance, à la tête de la nouvelle* province d'Askelane. Cette famille, anoblie pour l'occasion, fit d'un simple fortin une citadelle militaire qui résista vaillamment lors des Ténèbres. Les exploits de la Maison Gadarihn apparaissent d'ailleurs dans plusieurs textes datant de cette sombre époque. Lorsque les Cités se révoltèrent, l'action du général Basile de Gadarihn-Askelane permit d'éviter une guerre civile et que les villes s'unissent pour faire sécession. Il y gagna le trône princier et l'estime du peuple. Mais en 2476, l'erreur politique qui mena à la naissance de Bejofa ainsi que la première reconnaissance implicite du pouvoir bourgeois coûtèrent leur trône aux Gadarihn, au profit d'un Samarid, déclenchant le conflit entre les deux Maisons.

Vard de Gadarihn-Askelane, gouverneur d'Askelane et général en chef des armées, domine cette famille en chef incontesté. Pourtant, son âge avancé fait peser les périls de sa succession. Son neveu Erik de Gadarihn-Askelane semble le successeur le plus probable, mais il doit compter avec l'ambition de son cousin Bors de Gadarihn-Andarar, l'homme le plus riche de la Principauté. Celui-ci a mainmise sur l'Université de Samarande et la corporation des magiciens de guerre.

Les Gadarihn, militaires par excellence, se révèlent particulièrement influents dans l'armée, où ils comptent de nombreux officiers, mais aussi au sein du pouvoir politique et commercial. La branche des Gadarihn-Andarar entretient de nombreux contacts commerciaux juteux avec l'industrie. Malgré les différents qui les opposent à la Maison Varovih, détentrice depuis peu du poste de Patriarche d'Elyath, ils demeurent influents au sein du Clergé.

Les Gadarihn jouissent d'une grande popularité. Aux yeux de la population, ils jouent un rôle de garants de la sécurité, surtout vis-à-vis du belliqueux empire soloman. Ils n'hésitent d'ailleurs pas à entretenir cette image de preux défenseurs afin de s'attirer les bonnes grâces populaires, en vue du jour où les Samarid perdront

CHAPITRE V

Maison	Gouvernement	Armée	Commerce	Religion	Justice	Marine marchande	Diplomatie	Statut
Samarid	10	8	4	3	2	7	7	noble
Gadarihn	8	7	8	5	2	5	3	noble
Berilian	6	9	3	0	0	5	8	noble
Assidoine	5	2	7	8	4	5	7	noble
Jilkrof	4	8	6	2	0	7	2	noble
Varovih	5	6	6	9	2	7	2	noble
Calerta	7	7	5	3	2	5	2	noble
Arrassim	7	5	9	0	2	9	5	noble
Eydrij	5	4	7	0	3	8	5	noble
Rassa	3	2	7	4	3	5	2	mixte
Ostaq	3	5	8	0	6	7	5	mixte
Sarcibek	2	0	3	0	6	3	0	mixte
Paologgia	4	4	3	0	0	2	0	mixte
Braorde	5	4	9	5	7	8	5	roturier
Nurvir	5	3	5	5	8	3	7	roturier
Madrite	3	7	4	7	2	5	3	roturier
Sylvelann	0	0	7	0	0	10	7	roturier

enfin le trône qui leur revient de droit. Toutefois, leurs manigances politiques et l'erreur de Bejofa leur a valu l'inimitié de la plupart des Maisons nobles. Dépourvus d'un véritable allié, ils ne peuvent donc compter que sur leur propre puissance. Ils essayent cependant de se faire discrets dans leur lutte contre les Samarid ; par contre, ils ne cachent pas leur haine contre les Calerta. Le conflit entre Uber de Calerta, grand amiral de la flotte, et Vard de Gadarihn-Askelane n'est pas seulement politique : les rumeurs disent qu'il y aurait quelque chose de personnel derrière cette hostilité.

Les Berilian

En 807, les Sélims assiégèrent Madarale et le royaume d'Umélor vécut des heures sombres. Deux chevaliers, les frères Bor et Brahn de Berilian, s'illustrèrent durant le siège. L'un des livres les plus lus parmi la jeunesse samarinienne raconte d'ailleurs leurs exploits. En récompense, les deux frères reçurent le titre de comte et de capitaine de la garde royale en 809. Les Berilian restèrent fidèles à la royauté, fournissant de nombreux chevaliers à l'origine de moult exploits. Ils conduisirent d'ailleurs les armées humaines lors de la Bataille du Dernier Salut. Malheureusement, ils restèrent fidèles à Umélor une fois de trop en écrasant la Révolte des Bandeaux Noirs à Samarande. Un demi-siècle plus tard, lors de l'indépendance, les Berilian avaient perdu énormément de crédit et d'influence. Ils continuèrent à fournir de nombreux soldats et de vaillants Gardiens de la Foi, mais cela ne les sauva point de la déchéance. La Maison Berilian absorba par alliance les Assury. La branche qui naquit de cette union lutta contre les idéaux féodaux des Berilian-Berilian, devenus obsolètes. Elle développa les affaires de la Maison et se lança dans le corps diplomatique, mais se heurta aux membres les plus réfractaires. Bien que la branche des Berilian-Assury dirige actuellement la Maison, ils doivent lutter contre de nombreux ennemis au sein même de leur propre Maison.

Maison	Souche	Fondation	Influence	Richesse	Popularité	Chef	Alliés	Ennemis
Samarid	umélorien	584	grande	immense	positive	Eromë V de Samarid	Calerta, Berilian	Gadarihn
Gadarihn	umélorien	728	grande	immense	positive	Vard de Gadarihn Askelane	aucun	Samarid, Calerta
Berilian	umélorien	809	faible	modeste	négative	Cassipe de Berilian Assury	Samarid	Jilkrof
Assidoine	umélorien	1985	grande	immense	nulle	Anabella d'Assidoine-Calerta	aucun	Varovih
Jilkrof	umélorien	2003	faible	importante	très positive	Clothilde-Isabelle de Jilkrof	aucun	Berilian
Varovih	umélorien	2215	faible	importante	négative	Derek de Varovih Usvar	Rassa	Assidoine
Calerta	umélorien	2406	moyenne	importante	positive	Uber de Calerta	Samarid	Gadarihn
Arrassim	khaler	1899	grande	immense	positive*	Arrassim de Arrassim	Eydrij	aucun
Eydrij	khaler	2345	moyenne	importante	nulle**	Arabal Eydrij	Arrassim, Ostaq	Gadarihn
Rassa	umélorien	2259	faible	importante	nulle	Eliam Pradal	Varovih	aucun
Ostaq	khaler	2410	moyenne	importante	nulle	Ibrahim Ostaq	Eydrij	Braorde
Sarcibek	umélorien	2658	faible	modeste	nulle	Justinien Sarcibek	aucun	aucun
Paologgia	umélorien	2456	moyenne°	importante	négative	Pier-Luigi Poaloggia	aucun	aucun
Braorde	umélorien	2270	grande	immense	nulle	Octave Braorde	aucun	Ostaq, Nurvir
Nurvir	umélorien	2535	moyenne	modeste	nulle	Mandrin Nurvir	Samarid, Madrite	Braorde
Madrite	umélorien	2604	faible	modeste	nulle	Alexia Madrite d'Argor	Gadarihn, Nurvir	aucun
Sylvelann	elfique	1992	faible	immense	positive	aucun	aucun	aucun

* très positive auprès de la population khalère - ** positive auprès de la population khalère - ° grande dans la magie

Cassipe de Berilian-Assury dirige actuellement la Maison. Il a réussi à s'attirer les faveurs du Prince et rêve de marier sa fille Elisya à un cousin d'Eromë. Hugher Berilian-Berilian, ancien Gardien de la Foi, fanatique d'une vision chevaleresque de la noblesse et ennemi acharné de la bourgeoisie, est son plus acharné rival ; son discours rappelle d'ailleurs curieusement celui des Méloriens.

La branche radicale des Berilian-Berilian poursuit un conflit sanglant avec les Jilkrof et Cassipe qui essayent désespérément de calmer cette vendetta. Loin d'être riches, les Berilian conservent encore une grande influence sur l'armée et tiennent les rênes de la diplomatie. Grâce à leurs relations, ils ont jusqu'à présent négocié d'importants contrats avec l'étranger et évité la déroute financière.

Les Citadins n'apprécient pas énormément les Berilian. À leurs yeux, ils représentent une noblesse brutale, archaïque et réfractaire. Cassipe lutte contre cette image mais il s'attire constamment les foudres d'Huguer. Ce conflit pourrait déboucher sur la séparation en deux Maisons ; hélas, une branche détient le pouvoir et l'autre les finances…

Les Assidoine

La Maison Assidoine vient d'une très vieille famille d'Umélor, originaire de la province assidonienne, dont l'histoire se lie à celle des Cités Franches lors de la reconstruction d'Elyath en 1985. Mus par des idéaux religieux, les Assidoine participèrent activement à l'érection de la Ville Sainte et en firent un phare de la culture umélorienne. Les Assidoine connurent un nombre impressionnant de vocations religieuses, car les fils aînés entraient traditionnellement dans les ordres. Ils conservèrent pendant

trois siècles le titre de Patriarche d'Elyath et gardent aujourd'hui encore une influence immense sur le Clergé arlamiste. La Guerre Civile et les erreurs de l'ex-Patriarche Tarquan Oriadir, chef de la branche Assidoine-Oriadir, firent néanmoins perdre beaucoup de crédit à cette Maison. Ses membres furent systématiquement mis à l'écart lors des réformes menées par la Maison Varovih, détentrice actuelle du pouvoir religieux. Après une crise au sein de la Maison, la branche des Assidoine-Calerta reprit la direction des affaires. Menée par la comtesse Anabella d'Assidoine-Calerta, elle évinça les autres familles, victimes de curieux et parfois mortels accidents.

Les Assidoine considèrent que la perte d'influence au sein du Clergé n'est que passagère et placent encore de nombreux enfants dans les ordres. Ils bénéficient aussi du soutien d'importants diplomates et de hauts fonctionnaires dans le gouvernement et essayent depuis peu d'améliorer leur représentation au sein de la magistrature. Leurs activités commerciales souffrent néanmoins de la situation tendue avec leur duché d'origine, sachant que leurs dépenses gargantuesques grèvent fortement leur trésor. Ils connaissent actuellement une très mauvaise passe.

Les Assidoine, peu connus de la population, bénéficient cependant d'une réputation de mécènes généreux. La noblesse accourt à chacune de leurs réceptions. Leur palais d'Elyath est probablement l'un des plus beaux de la Principauté. On chante dans les rues en l'honneur de la comtesse Anabella, mécène très appréciée des peintres et des sculpteurs. Elle a reconstruit son palais, pillé par les Solomans, pour en faire une somptueuse merveille où elle organise de fastueuses réceptions. Récemment, Anabella a organisé des bals de charité pour les orphelinats d'Elyath et pour les roturiers ; cette femme incarne sa Maison à elle seule.

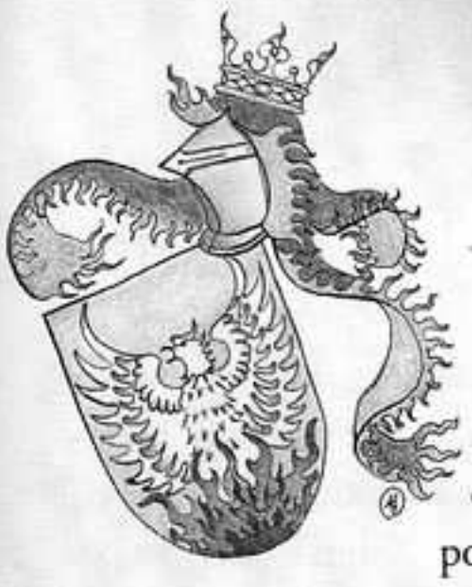
Les Assidoine évincés du Clergé par les Varovih ont déclenché les hostilités entre ces deux Maisons. Pour l'instant, les Assidoine ne sortent pas gagnants du conflit. Malgré leurs soirées, ils n'ont que peu d'alliés au sein de la noblesse.

Les Jilkrof

Originaire de l'Urtanve, Dzaref Jilkrof, nobliau désargenté, débarqua avec femme et enfants à Samarande en 2003. Avec ses économies, il décida d'ouvrir une académie d'escrime et d'enseigner l'art de se battre et de se comporter en gentilhomme. Cette académie devint par la suite la Haute École Umélorienne de Tradition. Jilkrof fut le premier humain à négocier avec les nains de la ville naissante de Kalaar. Il mourut en laissant à ses enfants une modeste fortune et un esprit d'indépendance et d'intégrité. En deux siècles, les Jilkrof diversifièrent leurs activités et s'enrichirent. Très bien vus de la population samarinienne, ils adhéraient à la volonté de se libérer du joug archaïque d'Umélor. En 2215, plusieurs des leurs prirent la tête de la Révolte des Bandeaux Noirs mais l'armée, avec la Maison Berilian à sa tête, les écrasa. Les Jilkrof disparurent alors de la scène politique. Certains s'exilèrent, d'autres se terrèrent pour éviter l'exécution ou l'emprisonnement, et la Maison survécut : les Jilkrof marchèrent aux premiers rangs lors de l'Indépendance en 2258. Malgré leur réhabilitation, jamais ils ne retrouvèrent leur rang d'autrefois.

Actuellement, les Jilkrof ont surtout de l'influence à Bejofa par l'intermédiaire de leur chef Clothilde-Isabelle de Jilkrof. Cette Maison ne possède que trois branches : les Jilkrof, les Jilkrof-Rassa et les Jilkrof-Olierin. Peu présents en politique, ils doivent leur réputation au sein de l'armée à leur académie d'escrime, qui a formé les meilleurs instructeurs militaires. Les Jilkrof-Rassa, proches des Gadarihn, font partie de la noblesse d'Askelane. Ils tirent leurs revenus de nombreuses propriétés foncières, qui alimentent une bonne partie de la population, et possèdent quelques navires commerciaux. Leur richesse s'est lentement reconstituée au fil des siècles.

La Maison Jilkrof jouit d'une immense popularité car elle incarne l'esprit samarinien : frondeuse, indépendante et combative, elle a participé aux deux plus importantes révoltes de l'histoire des Cités. Malgré cela, la noblesse ne s'occupe guère d'elle, la considérant parfois comme une Maison mineure. Pourtant, Clothilde-Isabelle a une haute opinion de la noblesse – une vision parfois romantique – et déteste la corruption bourgeoise. Les autres Maisons ne recherchent pas vraiment d'alliance avec les Jilkrof, isolés et peu influents. Une vieille vendetta les oppose aux Berilian, dont la fortune provient en grande partie des biens confisqués après la Révolte des Bandeaux Noirs. Le conflit entre les deux Maisons est probablement le plus ouvert et le plus sanglant de toutes les vendettas nobiliaires.



Les Varovih

Après la Révolte des Bandeaux Noirs en 2215, le roi d'Umélor nomma un gouverneur pour toute la province, renonçant ainsi au traité de franchise des Sept Cités. Comme il avait besoin d'un homme de confiance, le roi offrit ce poste à un de ses fidèles officiers, le duc Usvar Varovih. La terrible oppression du nouveau gouverneur fit des ravages dans les rangs de la noblesse. Cet homme corrompu manifesta un népotisme à toute épreuve. À sa mort, sa Maison occupait tous les échelons du pouvoir. Son fils lui succéda mais son règne dura peu. Les Cités se soulevèrent, le fils fut exécuté, ses proches perdirent leurs fonctions, la noblesse se partagea leurs biens. Ils restèrent pourtant dans la Principauté, se battant pour retrouver un tant soit peu d'influence. Longtemps la noblesse leur fit barrage mais les Varovih, pugnaces, parvinrent à monter quelques lucratives affaires, notamment en gérant des carrières de minerais et en exploitant la forêt de Djeddir. Ils s'intégrèrent posément dans l'armée et surtout dans le Clergé. La communauté sorcière reconnaît également le talent des magiciens de la branche des Varovih-Farcassar. Leur ténacité finit par payer, car ils surent profiter du discrédit de la Maison Assidoine pour prendre la place de Patriarche et donc celle de gouverneur d'Elyath. Les Varovih entraient au gouvernement pour la première fois depuis l'Indépendance. Les griefs à leur égard se sont désormais adoucis, mais ils continuent à se battre pour gagner en influence. Le chef du clan, magicien redoutable, chef de la corporation des magiciens-artisans (spécialisée dans la fabrication des talismans, amulettes et autres babioles magiques) et membre du Grand Collège, s'appelle Derek de Varovih-Usvar. Il a fort affaire avec les ambitions parfois contradictoires de sa Maison, notamment avec les projets du Patriarche Uliad Varovih et de son neveu Siméon Varovih-Farcassar, auteur de plusieurs traités scientifiques. Les Varovih dominent aujourd'hui le Clergé et ont attirés sur eux les faveurs du jeune Prince. En sus de leurs grands territoires agricoles, l'ostracisme dont ils ont été victimes durant plusieurs siècles les a poussés à se tourner vers le commerce avec les Royaumes d'Urtanve et de Romangie. Beaucoup de Varovih ont également fait carrière dans la marine de guerre.

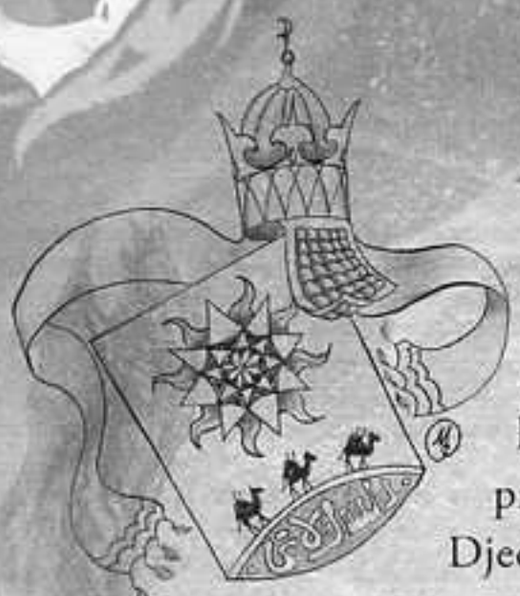
Les gens détestent unanimement les Varovih, plus encore que les Berilian. De nombreuses personnes ne voient en eux que des nobles dédaigneux, toujours étrangers à Samarande, responsables de l'une des périodes les plus noires de l'histoire de la Principauté. La noblesse les dédaigne, malgré leur apparent gain d'influence. Les Assidoine ont juré de « leur faire la peau », mais la Maison Varovih a l'habitude de nager en eaux troubles. Elle peut compter sur le soutien de la Maison mineure des Rassa, sa complice entre les deux révoltes indépendantistes ; de plus, les Varovih semblent se rapprocher des Calerta et de la branche réactionnaire des Berilian-Berilian.

Les Calerta

En 2406, Samarande subissait le blocus soloman. Le royaume d'Anvard envoya une petite flotte ravitailler les Cités Franches. Commandée par le capitaine Brissa de Calerta, un jeune noble sans fortune, elle allait réussir plusieurs fois à tromper la flotte ennemie et ainsi redonner courage à la population. Le lendemain de la victoire, le Prince récompensa ce jeune homme courageux. Il reçut le nouveau titre de Grand Amiral et l'insigne honneur de fonder une flotte militaire moderne. Brissa de Calerta devint également gouverneur de la ville d'Antalia. Depuis, sa lignée se consacre entièrement à la marine de guerre. Malgré la petitesse de sa Maison (une seule branche), celle-ci sut gagner en influence et en fortune. Le titre de Grand Amiral n'a jamais quitté la Maison Calerta, au grand désespoir des Gadarihn qui estiment que ce poste leur échoit. Le Grand Amiral et gouverneur d'Antalia, Uber de Calerta, règne sur son clan, malgré son âge avancé (87 ans), ses siestes fréquentes au Grand Conseil, et sa très pénible conversation émaillée de blagues douteuses et de souvenirs militaires. Son fils Nicolo devrait prendre sa suite, mais les Calerta risquent de perdre pour la première fois cette charge à cause des penchants utopistes de ce dernier.

L'influence de la Maison Calerta, digne de la confiance que lui a octroyée le Prince deux cents ans plus tôt, est avant tout militaire et politique. Cela ne l'a pas empêchée de se lancer dans le commerce et la marine marchande. Les Calerta possèdent un important comptoir à Farrande, leur ville d'origine, mais se montrent très belliqueux dès qu'il s'agit de protéger leurs intérêts face à la Maison Assidoine. La popularité des Calerta diminue car le camouflet infligé par la flotte solomane a érodé la confiance que les samariniens avaient placée en eux. Cela fait le jeu des Madrite, une Maison roturière qui vise les charges de Grand Amiral et de gouverneur d'Antalia. Le reste de la noblesse ne les provoque guère, à l'exception des Gadarihn-Askelane qui leur vouent une haine farouche depuis leur perte de la marine au profit de ces parvenus. Les Calerta bénéficient du soutien inconditionnel des Samarid.

CHAPITRE V



Les Arrassim

Cette Maison est la plus puissante des deux seules Maisons de souche khalère. La tradition raconte que le premier Arrassim dessina et construisit Djeddir et que ses descendants régnèrent sur la ville durant un siècle. Umélor revendiqua alors la péninsule et entreprit de l'annexer militairement. Les colons khalers résistèrent vaillamment, mais le siège perdura et nulle aide ne vint des émirats. Arrassim-le-Sage engagea des pourparlers avec les Uméloriens ; il obtint la garantie que la population ne serait pas massacrée si la ville rejoignait pacifiquement le royaume. Djeddir put ainsi garder son identité.

Les Arrassim conservent d'excellents contacts avec les royaumes khalers. Ils dominent la diplomatie avec leur peuple d'origine et ont bâti leur immense fortune en servant d'intermédiaire commercial entre Rey et les villes uméloriennes. Les Arrassim ont également créé l'une des plus puissantes banques du monde. Ils entretiennent d'excellents contacts avec l'armée, puisqu'une garnison de cavalerie s'appelle les Arrassim et se compose exclusivement de Khalers.

Arrassim de Arrassim dirige la Maison. Ses partisans considèrent presque comme un saint ce vieil homme très maigre à longue barbe. Il prépare son fils Malouk à sa succession, qui prendra alors le nom de Arrassim. Ce dernier, fasciné par l'essor scientifique, a longuement étudié à l'Université de Rey. Bien qu'encore jeune et un peu rêveur, Malouk a la confiance de tous. Pour les Khalers, les Arrassim représentent un don d'Arlam. Pour les autres, il s'agit d'une famille noble qui jouit d'une bonne réputation. Le vieux chef parcourt souvent les rues, sans escorte, afin d'apporter aide et conseils aux plus démunis. Il n'a jamais fait l'objet d'une tentative de vol ou d'agression.

Les Arrassim se soucient peu des luttes d'influence entre les Maisons, même si certains les accusent parfois d'être à la solde des royaumes khalers. Assez isolés sur la scène politique, ils n'ont pourtant aucun ennemi déclaré. Ils entretiennent d'excellents rapports avec les Eydrij, autre Maison issue de la noblesse khalère, et la concurrence qu'ils opposent aux Ostaq reste courtoise.

Les Eydrij

D'origine khalère, cette Maison, l'une des plus jeunes de la Principauté, n'arriva de l'Émirat de Kélim qu'en 2345. Assez ancienne, elle avait connu dans les Émirats richesse, popularité, puissance et décadence. Un conflit dynastique défavorable força les Eydrij à l'exil. Ils rejoignirent donc Djeddir où les Arrassim leur firent bon accueil et les aidèrent à s'intégrer dans la Principauté. Depuis lors, ils vivent dans l'ombre de cette Maison, ce qui ne les a pas empêché de développer leurs propres contacts et créer des comptoirs commerciaux, y compris dans les ports solomans. Un revirement politique dans l'Émirat de Kélim leur a permis de reprendre les échanges avec cette région.

Le jeune Arabal Eydrij, qui a succédé depuis peu à son père, gère cet empire commercial avec l'aide de son oncle Samael Eydrij Ashim. Ce dernier se veut plus agressif envers les Arrassim que ses prédécesseurs, à cause de la concurrence qu'ils se livrent commercialement. Pour l'instant, il n'y a encore eu aucun incident à déplorer pour l'instant et l'alliance des deux Maisons reste solide.

La richesse des Eydrij se base sur le commerce maritime, mais leur habilité de gestionnaires leur a aussi ouvert la porte du gouvernement. Ils importent de magnifiques chevaux de Kélim, ce qui leur vaut l'inimitié des Gadarihn. La popularité des Eydrij est très faible. Tout d'abord du fait de leur discrétion exemplaire, préférant le rôle d'éminences grises à celui de dirigeants ; ensuite, parce que la population les confond avec les Arrassim. Cependant, les Khalers les connaissent bien et les apprécient. La noblesse umélorienne les ignore un peu – ils restent des étrangers –, mais ils entretiennent d'excellentes relations avec la Maison Ostaq.

Les Maisons mixtes

Certaines Maisons ont reçu des titres de noblesse de la part du Prince, tandis que d'autres, issues de la noblesse comme les Rassa, se sont rapprochées des bourgeois suite à des problèmes d'argent ou de prestige. Toutes vivent sous la menace, à plus ou moins long terme, de perdre leur rang, et peu de leurs membres ont la faveur du Prince.

Les Rassa

Les Rassa arrivèrent dans la Principauté à la suite des Varovih. Leur position en retrait leur permit d'échapper aux tourments de l'histoire ; le rôle trouble qu'ils jouèrent n'est pas chose très connue. Pourtant, dans l'ombre des Varovih, ils connurent les mêmes vicissitudes qu'eux. Ils auraient probablement disparu sans une alliance, en 2259, avec les Pradal, une famille bourgeoise ayant fait fortune dans le commerce de tissus et de tonneaux. Seule aujourd'hui, la branche aînée des Rassa-Pradal ose se vanter d'un titre de noblesse, les Rassa ayant surtout donné naissance à de brillants orateurs bourgeois.

Eliam Pradal, le puissant chef de la Corporation des drapiers de Samarande, dirige cette Maison. Ce gestionnaire brillant, fin politicien quoique tyrannique, ne possède aucun titre de noblesse contrairement à son cousin, le marquis Mérius Rassa-Pradal. Les deux hommes s'entendent à merveille car Mérius, éminence grise discrète, efficace, dispose de contacts dans tous les milieux, ce qui permet à la Maison de cacher quelques petites entorses à la loi (faux dans les titres, corruption, contrebande, etc.)

Les Rassa, assez polyvalents, diversifient énormément leurs affaires commerciales et, à l'instar de leurs alliés Varovih, ont su se refaire une santé financière. Les Rassa agissent tout le temps avec discrétion. Ils ne font pas de vagues, n'aiment guère l'ostentation et ne prennent que rarement position, sauf à la Chambre des Corporations. Nulle popularité pour cette Maison : le peuple les connaît, sans plus.

Les Ostaq

Le blocus soloman eut pour effet de ruiner une petite famille d'aristocrates khalers : les Bheradj. Pour s'en sortir, ils s'unirent avec de riches bourgeois, les Ostaq. Ces derniers démantelèrent la famille et s'approprièrent leurs titres de noblesse et le reste de leurs possessions. Les Ostaq devinrent ainsi une Maison puissante, surtout à Djeddir où ils obtinrent le poste de gouverneur en 2467. Ils remportèrent par la suite plus des deux tiers des élections. Les Ostaq gagnèrent une popularité sans précédent lors de la Guerre Civile, en luttant courageusement contre l'envahisseur René d'Argor. Beaucoup des membres de cette famille périrent, mais Ibrahim Ostaq réussit à chasser ce tyran puis à tenir tête aux Solomans. Il obtint le poste de gouverneur en récompense, mais depuis quelque temps ses liens avec la pègre l'embarrassent, et la Maison Braorde menace de gagner les prochaines élections en 2672.

Ibrahim Ostaq, bien que contesté, reste le chef de la Maison. Il vit dans une luxueuse demeure de la cité khalère avec sa femme, ses deux concubines et ses treize enfants. À l'image du peuple khaler, il se consacre à sa famille, aime recevoir des amis, donner des cadeaux et vivre dans le luxe. Il essaye actuellement d'étouffer les affaires qui pourraient menacer sa fortune, tout en ménageant les Fils du Sabre dont il est proche.

Les Ostaq sont avant tout des armateurs. L'absorption de la famille Bheradj leur a procuré de grands domaines, dont les carrières d'albâtre à l'ouest de la ville. Ils exportent cette pierre un peu partout dans le Monde Connu. Également réputés pour leurs ancêtres guerriers effarats, ils ont, à ce titre, conservé leurs aptitudes militaires. Bon nombre d'officiers de cavalerie et de marine sortent de leurs rangs. La communauté khalère apprécie les Ostak, même s'ils n'ont pas le prestige des Maisons nobles. Par contre, hors de Djeddir, peu les connaissent car ils ont tendance à favoriser les affaires de leur ethnie et à ignorer les autres. Les autres Citadins les ont surtout découverts depuis le début de leur conflit avec la Maison Braorde. Les Ostak savent qu'ils peuvent compter avec le soutien des autres Maisons khalers, notamment les Eydrij. Ils n'ont guère de contact avec la noblesse et la bourgeoisie umélorienne.

Les Sarcibek

À la base, les Sarcibek n'étaient qu'une importante famille bourgeoise de Samarande. Lors de la Guerre Civile, l'avocat Justinien Sarcibek fit preuve de courage, en empêchant une garnison de mercenaires de s'en prendre à la population du quartier samarinien de la Griffe. Le jeune Prince le nomma alors baron et, durant la cérémonie, sa cousine Thalénia rencontra son futur époux, le duc Firmin-Simon de Gadarihn-Pradal. Les Sarcibek devinrent alors une Maison et, sous la houlette de Justinien, ils réorganisèrent leurs affaires commerciales et obtinrent un grand nombre de charges, notamment dans le domaine de la magistrature. À l'heure actuelle, cette Maison ne cesse de grimper, d'autant que Justinien a pour politique de marier le plus possible de filles Sarcibek à des familles nobles.

CHAPITRE V

Justinien Sarcibek a vieilli. L'avocat idéaliste a fait place à un patriarche austère et respecté. Il a poussé avec succès ses enfants à se lancer dans le droit et a commencé à écrire le Codex Justinien, une nouvelle approche du droit et de la magistrature. Pour cela, il a reçu le soutien de son vieil ami Alfred Farrandin. Les Sarcibek détiennent quelques postes clés dans la magistrature. Ils possèdent également quelques affaires commerciales et deux bateaux. Ils disposent de très bons revenus, même si leur richesse reste modeste aux yeux de certaines Maisons.

Le peuple connaît peu les Sarcibek, de par leur jeunesse et leur relative discrétion – d'autant plus qu'on n'appelle jamais un juge par son nom de famille –, mais leur cercle de connaissances les apprécie. À force de mariages, les Sarcibek commencent à créer des liens avec les autres Maisons, s'en faisant des alliés potentiels. Ils n'ont aucun ennemi déclaré.

Les Paologgia

Née de l'union d'une Maison noble assidonienne et d'une riche famille d'artisans d'Antalia vers 2456, la Maison Paologgia tire depuis toujours sa réputation de ses magiciens. La plupart d'entre eux rejoignirent l'armée ou l'entourage du Prince, ce qui leur permit de recevoir de confortables rentes. Cette petite Maison à une seule branche possède cependant une grande influence en ce qui concerne la magie. Malheureusement, cette aura de mystère qui les entoure ainsi que la vie dissolue, voire bacchanale, de certains de ses membres lui valent une réputation sulfureuse. Des rumeurs ont remonté jusqu'aux Gardiens de la Foi, même s'ils n'ont rien entrepris jusqu'à présent.

Pier-Luigi Paologgia, grand bibliothécaire du Prince et père de sept magiciens et magiciennes qui se taillent rapidement une grande réputation dans les domaines magiques les plus divers, règne sur le clan. Il a épousé Sylvana Sarcibek, première femme à devenir Patriarche de la Haute École de Magie de Samarande. Leur fortune vient presque entièrement de la magie. Même pour leurs quelques activités commerciales annexes, ils usent de leurs talents afin d'améliorer leurs revenus (parfois de façon un peu douteuse).

Les Paologgia souffrent d'une image de magiciens dépravés, démoniaques aux yeux de certains, et attirent comme des mouches ce qu'il y a de pire dans la noblesse. La population les fuit, même si Armando Paologgia jouit d'une excellente réputation grâce à ses talismans abordables qui aident grandement aux taches ménagères. Les autres Maisons les fréquentent le moins possible mais cela ne semble guère les affecter. Les Paologgia se moquent de la course au pouvoir que se livrent certains, préférant la richesse mystique qu'offre l'étude de la magie. Ils n'ont cependant pas d'ennemi déclaré.

Les Maisons bourgeoises

À l'image de la noblesse, les grandes familles bourgeoises s'organisent en Maisons, construites généralement autour d'un chef. Il en existe trois humaines et une elfique. Si, contrairement à la noblesse, elles n'ont aucun souci à se faire pour conserver leur statut, elles essayent toujours de s'unir aux Maisons nobles en difficulté financière.

Les Braorde

Cette Maison, profondément républicaine, naquit en 2270 de l'union de plusieurs familles aisées afin de contrer l'influence dominante de la noblesse. Cette partisane de tous les combats politiques n'hésite pas à rendre coup pour coup aux Maisons nobles qui l'attaquent. Aux premières heures de la Guerre Civile, son chef Ilatch Braorde, gouverneur de Djeddir, eut l'audace de déclarer que sa ville n'appartenait plus à la Principauté et devenait une République. Les siens le suivirent, mais René d'Argor envahit la cité khalère et le pendit quelques mois plus tard, perpétrant l'un des plus horribles massacres qu'ait vécu la Principauté. Ilatch devint un martyr, même aux yeux des Khalers.

Octave, le fils d'Ilatch, a repris le flambeau. Il a juré de reprendre le siège de gouverneur de Djeddir et peut compter sur l'aide de toute sa famille. Cette union familiale très solide constitue la plus grande force de cette Maison ; grâce à elle, les Braorde osent défier la noblesse. En tant que l'une des familles les plus riches de la Principauté, comptant des armateurs à Djeddir, des drapiers à Bejofa, des armuriers à Samarande, des charpentiers et tailleurs de pierre à Elyath, la Maison Braorde a su s'emparer des marchés les plus profitables et obtenir des monopoles économiques. La venue dans leur rang de diplomates et marchands stövengers a renforcé l'esprit batailleur qui les anime dans leurs négociations.

La popularité des Braorde n'est pas très grande, mais ils n'en ont cure. Pour eux, seule compte leur richesse. À

Djeddir, l'opinion publique les apprécie. Leurs relations avec les autres Maisons sont tendues. Malgré la concurrence des Ostaq pour le pouvoir politique de Djeddir, les Braorde tiennent toujours en respect les Maisons nobles qui ont appris à ne pas les défier. Les rapports des Braorde avec les Maisons bourgeoises ne sont guère meilleurs et une vieille haine les oppose aux Nurvir.

Les Nurvir

Cette famille faisait autrefois partie de la Maison Braorde, mais une grave crise les divisa en 2535. Les dissidents s'allièrent alors avec d'autres Maisons bourgeoises et fondèrent la Maison Nurvir. Depuis, ils tiennent les rênes de Bejofa.

Leur chef actuel et gouverneur de Bejofa s'appelle Mandrin Nurvir. Républicain et dévot, froid et autoritaire, on ne lui connaît aucun vice, sauf peut-être une pointe de cruauté. Il domine d'une façon tyrannique sa petite Maison. Les Nurvir, guère riches, profitent néanmoins d'une grande influence. Ils dominent la magistrature malgré la montée en puissance des Sarcibek et ont obtenu des charges dans l'administration princière, principalement pour la gestion du trésor et des impôts. Dans les cercles de l'élite, leur méticulosité et leur probité sont légendaires.

Le peuple ne connaît presque pas les Nurvir. Ils fuient les mondanités, n'organisent aucune fête et semblent tous partager un certain dédain pour l'ostentation. Politiquement proches des Samarid malgré leurs penchants républicains, ils soutiennent les Madrite dans leur ascension. Ils espèrent secrètement gagner en influence pour enfin contrer la noblesse. Pourtant, celle-ci se méfie plutôt des Braorde, principaux adversaires des Nurvir. Ils ont également fort à faire avec les Sarcibek, désireux comme eux de s'emparer de toute la magistrature.

Les Madrite

Cette Maison existe depuis moins d'un siècle. Elle a fait fortune grâce à son armurerie d'Askelane, la plus grande de la Principauté, et à l'union avec d'autres bourgeois influents. Elle se développe dans le sillage de l'armée et du Clergé.

Alexia Madrite d'Argor dirige la maison Madrite. Jeune veuve très courtisée pour sa beauté, elle affiche un fichu caractère et mène sa Maison à la baguette. Avisée et ambitieuse, elle a su trahir les Assidoine au profit des Varovih pour gagner en influence dans le Clergé, et refuse aujourd'hui tout lien avec la famille de feu son mari (les d'Argor) afin de ne pas s'aliéner les Gadarihn. Sa fortune reste modeste par rapport aux Maisons nobles, mais son influence dans l'armée et dans le Clergé s'avère immense. Les Madrite achètent les charges les plus intéressantes qu'ils considèrent non pas comme un honneur, mais comme un placement.

Quasiment inconnue du public, la Maison Madrite détient une bonne réputation auprès de ses partenaires commerciaux. Ses rapports avec les autres Maisons demeurent calmes. Les Gadarihn les apprécient car les Madrite ne semblent pas avoir les mêmes ambitions que d'autres Maisons bourgeoises corrompues par des idéaux antimonarchiques. Les Assidoine peinent par contre à oublier la trahison dont ils furent victimes.

Les Sylvelann

Les Sylvelan ne forment pas à proprement parler une Maison ; en vérité, personne ne sait comment s'organisent réellement les elfes. La communauté traditionnelle, liée aux nefs, envoie fréquemment ses membres à terre afin de régler les litiges commerciaux, négocier les contrats, vendre et acheter des marchandises, et présenter ses hommages à Eromë. La communauté sédentaire, qui a rompu ses liens avec les nefs, n'a formé aucun clan.

L'ambassadeur elfe change environ tous les trois ans. Il est l'un des seuls interlocuteurs du Prince. Actuellement, il s'agit d'un géographe du nom de Edyenwö Symariel. Il reste distant vis-à-vis de la société humaine et personne ne connaît son pouvoir réel sur sa communauté.

Les elfes sont riches. Personne ne sait jusqu'à quel point, mais leurs vêtements, leurs comptoirs marchands, la beauté de leurs nefs et leurs bijoux indiquent qu'ils n'ont guère de soucis pécuniaires. Ils doivent leur richesse en grande partie à leurs activités commerciales dans le Monde Connu et Inconnu. Leurs nefs immenses peuvent transporter des entrepôts entiers de marchandises, contrairement à une caravelle humaine. Par contre, ils ne se soucient pas de pouvoir politique, religieux ou de magistrature. Tout au plus occupent-ils quelques fonctions dans la diplomatie comme ambassadeurs, notamment entre Samarande et l'Empire Soloman.

La population reste fascinée par la majesté des elfes, malgré leur touchante naïveté. Parallèlement, la réussite affichée des Sylvelann suscite envies et jalousies qui consolident le fond de commerce des aigris et des racistes. Ils ont peu de liens avec les autres Maisons. Leur détachement vis-à-vis des luttes de pouvoir ne leur vaut aucun ami. Tous se contentent de les inviter pour les réceptions.

CHAPITRE V

L'économie

L'économie

Un voleur souhaitant gravir les échelons de la truanderie a intérêt à bien connaître les rouages, souvent déficients, de l'économie des Cités. Suite à la Guerre Civile, le pouvoir princier a entrepris de nombreuses réformes, soit sur les conseils de l'économiste Alfred Farrandin, soit sous la pression de la puissante Chambre des Corporations. Un voleur doit savoir gagner un maximum d'argent, mais également comment le faire fructifier.

La monnaie

L'usage d'une monnaie unique, émise par la Banque du Prince, constitue la plus grande réforme. La couronne, une pièce octogonale faite d'un alliage or-argent, frappée d'un côté par les armoiries de la Principauté et de l'autre par le visage du Prince actuel, constitue le socle monétaire des Cités. Elle se divise ensuite en dix écus, une pièce d'argent ronde frappée du sceau arlamiste sur une face et des armoiries sur l'autre. Celui-ci se fractionne à son tour en dix pièces de cuivre appelées sous ou, populairement, miches.

La Banque du Prince a racheté et refondu à bon prix les anciennes pièces. Cette mesure sociale a coûté cher à la noblesse mais lui a valu un regain de popularité qui agace encore la bourgeoisie. Néanmoins, le temps des bonnes actions a pris fin : la Banque ne reprend les anciennes pièces qu'à peu de frais. Comptez environ la moitié de l'ancienne valeur pour échanger les pièces. Bien entendu, l'ancienne monnaie n'a plus de cours légal.

Falsifier la monnaie est assez facile, à condition de posséder les métaux nécessaires. Cela s'avère lucratif si la monnaie ainsi produite illégalement est fabriquée en grande quantité. Par contre, les faussaires risquent la peine de mort.

Les sommes de plus de 1000 couronnes se payent souvent en gemmes ou en pierres précieuses. Normalement, cela ne peut se faire qu'avec des pierres certifiées par la corporation des bijoutiers. Elles portent le sceau aisément reconnaissable de cette corporation ainsi que leur valeur chiffrée. Pourtant, la majorité des échanges se fait à l'aide de pierres brutes dont on ne peut vérifier l'origine, ce qui se révèle parfaitement illégal.

Les banques privées

Le Prince leur a reconnu un bon nombre de droits, notamment en ce qui concerne le recouvrement des crédits. Une banque privée peut prêter à un taux de 25% maximum par année et utiliser la manière forte en cas de non-paiement. À noter que les Fils du Sabre se sont fait une spécialité de la création de fausses reconnaissances de dette. Toutefois, depuis peu, falsifier des documents bancaires devient de plus en plus difficile parce que les banques commencent à user de papiers spéciaux et fort coûteux originaires de Barecht.

Le Farrandinisme

Alfred Farrandin est un petit bourgeois de Samarande. Il s'est fait remarquer peu avant la Guerre Civile comme un ennuyeux mais redoutable percepteur d'impôts. Entré au service du jeune Eromë V, il a complètement revu les finances et imaginé la nouvelle monnaie afin de contrer la main-mise de la bourgeoisie sur l'ensemble de l'économie. À présent, seule la Banque du Prince peut frapper de la monnaie. Les bourgeois ont toutefois répliqué en jouant avec les taux de change des monnaies étrangères.

Farrandin a imaginé la théorie suivante : il fallait, pour assurer la stabilité de la nouvelle monnaie, une valeur de référence pour sa plus petite unité, le sou. Il a choisi la miche de pain (appelée aussi ballon, à cause de sa forme ronde, grosse comme le poing). Cette valeur, écrite dans la constitution, s'est révélée très populaire… sauf pour les boulangers, confrontés au problème du

prix du blé qui, lui, changeait fréquemment. Ils ont donc contourné le problème en inventant toutes sortes de pains qui, s'ils ont grandement amélioré les arts culinaires, ont rendu la loi caduque.

Le Prince a voulu abroger l'article de la miche mais le peuple est descendu dans la rue protester contre ce qu'il voyait comme une augmentation du prix du pain. Depuis, Farrandin doit composer avec cette erreur et se retrouve coincé entre les nobles, riches propriétaires terriens qui possèdent la main-mise sur tous les produits de la terre, et la bourgeoisie qui possède le reste.

La pègre a bien entendu tiré son épingle du jeu. Elle se livre au vol de céréales pour les revendre à bas prix lors des disettes ou pour contrer les bourgeois qui en achètent des quantités astronomiques afin de faire monter les prix. De fait, le prix du pain influence tous les autres secteurs et provoque de forts bouleversements. Mais Farrandin a observé que les luttes entre partis assurent un certain équilibre ; il en a tiré un ouvrage fort remarquable intitulé « Le laissez-faire en économie ». De l'avis de tous, le lire est ennuyeux.

Farrandin a développé bien d'autres théories, donnant par exemple l'avantage à la production d'un pays au détriment de l'entassement des richesses, notamment en ce qui concerne les minerais précieux. Malgré son faible charisme, sa volonté technocratique qui a complexifié le système d'imposition, et son insupportable manie de faire de longues phrases alambiquées, la noblesse l'apprécie ainsi que, dans une certaine mesure, la bourgeoisie.

Alfred Farrandin, après quelques années d'observation de la vie économique, a écrit un nouvel ouvrage : « La fragmentation de la libre entreprise ou le bonheur de l'équilibre ». Il est encore plus long et plus ennuyeux que le précédent, mais certains ont constaté avec étonnement qu'il considère la pègre comme un facteur de régulation du marché. Il y a tant de tensions entre les acteurs de l'économie samarinienne, de coups-bas, de manœuvres pour contourner les lois, de tricheries ou autres formes de guerres commerciales que, selon lui, tout s'annule et les prix des marchandises restent assez stables.

L'administration

La Principauté ne possède que peu de ressources naturelles, surtout alimentaires, et vit donc principalement du commerce international. Les fastes princiers, les besoins du clergé et de l'armée... tout cela grève le trésor de façon alarmante. La Principauté a donc mis en place le système administratif le plus complexe et le plus lourd du Monde Connu. Le Prince prélève des taxes à l'importation sur la plupart des produits et fait payer chaque autorisation, comme la déclaration de transport maritime qui consiste à certifier sur l'honneur que le contenu du bateau n'a rien d'illégal. Il prélève également l'impôt pour la Couronne, appelé impôt du Prince, de même valeur dans toute la Principauté. Autant dire que la contrebande bat son plein ; cette activité certes dangereuse peut se révéler très lucrative, surtout depuis la mise en place des nouvelles taxes commerciales.

Le gouverneur s'occupe des impôts sur le revenu, suite à l'obligation faite aux commerçants de tenir une comptabilité stricte – encore une brillante (suivant le point de vue) idée de Farrandin. Il prélève également des taxes foncières, généralement en nature (céréales ou matières premières). À cela s'ajoute toujours l'impôt de la Cité, appelé impôt du gouverneur, qui ira renflouer les caisses de la ville. Le trésor conserve aussi le produit de toutes les saisies légales. Si quelqu'un a déclaré un objet volé avant que la milice ne le retrouve, il devra s'acquitter d'une taxe du quart de sa valeur. Si aucune déclaration n'est faite auparavant, l'objet appartient à l'État. Dans ce cas, il reste une possibilité de le récupérer, au prix fort, auprès de la magistrature.

Comme vous l'aurez sans doute remarqué, la plupart de ces taxes touchent les bastions bourgeois de l'économie. Autant dire donc que la bourgeoisie, et en particulier la petite bourgeoisie aux revenus somme toute assez modestes, n'apprécie pas du tout ce nouveau système. Farrandin a créé tellement de complications que bon nombre de petits commerçants, censés inscrire dans un registre tout article vendu sur lequel ils doivent ensuite payer un impôt commercial, se sont rapprochés du marché noir et pratiquent la fraude fiscale. Depuis peu, des contrôleurs effectuent régulièrement des vérifications (sous couvert de simple client) et les commerçants n'en mènent pas large. La bourgeoisie se retrouve de plus en plus coincée entre d'un côté les taxes et impôts officiels, auxquels échappent bon nombre de nobles, et de l'autre les paiements officieux exigés par la pègre, si elle ne veut pas se retrouver avec un magasin pillé ou un enfant agressé. La bourgeoisie en vient de plus en plus à contourner la loi. Il est plus facile (et surtout plus prudent) de falsifier ses revenus et d'entretenir des rapports cordiaux avec des gens qui n'hésiteraient pas à démolir votre échoppe, que de payer un gouverne-

plus en plus mal les étrangers et la méfiance devient de rigueur. Le climat politique actuel connaît donc une très grande instabilité, avec des courants très contradictoires qui essayent tous de tirer les rênes du pouvoir de leur côté. Pour l'instant, le Prince semble à l'aise au milieu de tout cela, mais la politique proumélorienne de son gouvernement risque de finir par froisser les minorités.

Le Prince dispose des pouvoirs suivants :

Armée : Il est le chef de toutes les armées et le seul habilité à nommer les généraux.

Diplomatie : Il représente la Principauté devant les autres nations.

Administration : Il s'occupe des taxes provenant du commerce extérieur.

Magistrature : Garant de la justice, il nomme aussi les magistrats.

Gouvernement : Il assigne les gouverneurs d'Askelane, d'Antalia et de Kalaar.

Législation : Il peut, en temps de crise, légiférer seul, sans l'accord du Grand Conseil.

Il possède deux voix au Grand Conseil : une en tant que Prince et l'autre en tant que gouverneur de Samarande. Il bénéficie également d'un droit de veto.

Le Prince bénéficie derrière lui d'une lourde administration pour le soutenir et de puissants services secrets qui s'occupent à la fois de la police interne, de l'espionnage et du contre-espionnage.

Le Grand Conseil

Appelé aussi le Conseil des Gouverneurs, le Grand Conseil constitue un organe important du pouvoir avec lequel le Prince doit nécessairement compter. Il réunit le Prince et les gouverneurs des Sept Cités.
La charge de gouverneur de Kalaar, récente, a permis à l'armée de gagner un siège supplémentaire.

Le Grand Conseil légifère (il faut pour cela cinq gouverneurs, dont le Prince ou le Sénéchal au minimum) et fixe les taxes commerciales. Les taux demeurent donc normalement les mêmes sur l'ensemble du territoire. De même pour l'impôt du Prince. Par contre, il existe un deuxième impôt, celui du gouverneur, qui varie d'une Cité à l'autre.

Les gouverneurs administrent chacun leur Cité et sont responsables de la police, de l'entretien, du maintien de l'ordre social et des affaires internes.

Les gouverneurs actuels

Le Sénéchal Bors de Berilian Assury

Il gouverne Samarande au nom du Prince qui lui délègue ses pouvoirs. Cet individu imbu de son rang, célèbre pour ses fêtes et ses maîtresses, conserve pourtant la confiance d'Eromë. On le voit parfois dans des maisons closes de luxe. Le Sénéchal déteste la bourgeoisie à qui il fait porter le chapeau chaque fois que la ville connaît des difficultés (hausse de taxe, famine, etc.).

Mandrin Nurvir

Le gouverneur de Bejofa, un bourgeois plutôt terne en conflit permanent avec le Sénéchal, cache mal ses idéaux républicains. Cet homme froid et cynique ne croit qu'en la science. Il fait néanmoins preuve d'une moralité irréprochable, à faire pâlir un archevêque. On ne lui connaît aucun vice. Sa patience a fait de lui une bête politique et une redoutable éminence grise. Il applique les lois avec sévérité mais sait faire usage de la pègre comme régulateur.

Petrov Varovih

Frère du Patriarche Uliad Varovih, il représente ce dernier, trop accaparé par les réformes du Clergé, comme gouverneur d'Elyath au Grand Conseil. Ce noble modéré et fin diplomate ne prend jamais le risque de déplaire au Prince, sans se mettre pour autant la bourgeoisie à dos (à l'exception des Nurvir qu'il déteste). Par contre, par derrière, Petrov Varovih fait preuve de fourberie et n'hésite pas à mentir, à tricher et à faire assassiner ses opposants. Deux gardes du corps appartenant aux Méloriens le protègent en permanence. Il se concentre pour l'instant sur le statut du Clergé et essaie de faire inscrire de façon définitive dans la constitution l'exemption permanente et complète de taxes pour les activités commerciales de cette sainte institution.

Ibrahim Ostaq

Ce bourgeois khaler, père d'une famille nombreuse (sept enfants) et gouverneur contesté de Djeddir, se montre plus proche de la noblesse que du clan bourgeois. De nouvelles élections doivent prendre place dans un an. Malheureusement pour Ibrahim Ostaq, il trempe dans plusieurs scandales : on l'accuse de servir les intérêts des Fils du Sabre, ce qui est rigoureusement exact. Cet homme consciencieux gère bien sa ville, mais il aime la richesse et le luxe. Il se bat sans arrêt pour faire baisser les taxes et contrer l'armée envers qui il n'a que de la haine.

Vard de Gadarhin Askelane

Vard de Gadarhin Askelane, plus vieux membre du Grand Conseil et gouverneur d'Askelane, autoritaire, rigide, s'accroche au pouvoir car il ne supporterait pas

de devoir partir avant son vieil ennemi Uber de Calerta, gouverneur d'Antalia. Il n'en a normalement plus pour très longtemps à vivre, mais il continue à empoisonner les séances du gouvernement par ses positions anti-bourgeoises virulentes et sa morale militaire. La nomination d'un bailli militaire, qui veillerait à l'ordre sur l'ensemble du territoire et commanderait aux autres baillis, constitue son cheval de bataille actuel.

Uber de Calerta

Le gouverneur d'Antalia et amiral de la flotte, est sénile mais beaucoup moins virulent que son ennemi juré, Vard de Gadarhin-Askelane. Il agace par ses interminables histoires et ses blagues graveleuses. Néanmoins, dans ses moments de lucidité, il s'avère un redoutable politicien, prônant une ouverture sur le monde beaucoup plus grande afin que la Principauté s'affirme comme la première puissance mondiale. L'un des rares samariniens à avoir des envies d'exploration, il tente de créer une plus grande flotte. Il se rapproche pour cela des bourgeois, au grand désarroi des autres Maisons nobles.

Méridien de Berilian Assury

Ce colonel de cavalerie est devenu en 2663 le nouveau gouverneur de Kalaar. L'armée, satisfaite par ses états de service, espérait que ce brillant jeune homme – il n'a que 37 ans – améliorerait le poids de l'armée gravement minée par les deux gérontes gouverneurs d'Askelane et d'Antalia. Cependant, Méridien fait partie de cette frange de l'armée rapprochée de la bourgeoisie, en particulier de Letoupier, à cause d'une vieille haine avec Clothilde-Isabelle de Jilkrof. Il rêve de reconquérir « sa » ville et d'annexer une partie des Monts Ocres. Ambitieux et téméraire, il fait tout de même partie des moins corrompus du Grand Conseil avec Mandrin Nurvir.

L'entente ne s'avère donc pas franchement cordiale au sein du Grand Conseil, ce qui permet au Prince de mener sa politique comme il l'entend. Il soutient en général la noblesse, mal représentée et en butte aux appétits croissants des Maisons bourgeoises. Le Grand Conseil se réunit durant une dizaine de jours une fois par saison. On parle de la session du printemps, d'été, d'automne et d'hiver. Une salle est prévue à cet effet dans le palais du Prince, mais il arrive qu'une session ait lieu ailleurs, soit sur invitation d'un des gouverneurs, soit dans une des résidences que le Prince possède dans la Principauté. Les gouverneurs arrivent avec leur cour et leur personnel, pour lesquels ils réservent les bonnes auberges. Durant ces sessions, des discussions secrètes entre membres du gouvernement et de la pègre ne cessent d'être organisées. Chaque famille dresse ses oreilles afin d'en apprendre le plus possible.

Le Petit Conseil

Il n'a, d'un point de vue constitutionnel, aucun rôle dans l'appareil étatique mais il dispose d'un pouvoir immense. Le Prince y nomme des conseillers pour le seconder dans ses tâches. Toucher à un membre du Petit Conseil revient à toucher à la personnalité d'Eromë V lui-même. Le nombre de ses membres varie selon les besoins du moment, mais des rumeurs prétendent que certains font partie de ce cabinet de manière secrète. Un des traits de caractère du Prince correspond justement aux mystères qui l'entourent…

Voici les membres les plus connus de ce cabinet : Alfred Farrandin qui s'occupe de la gestion du trésor princier, Flavien Corbi le bailli de Samarande et ex-parrain des Reîtres repenti, le Sénéchal Bors de Berilian Assury qui gère les affaires de Samarande et seconde le Prince au Grand Conseil, le cardinal Guibert de Samarid avec l'étrange fonction de confesseur, et le baron Jhonan de Farcassar, un magicien qui s'occupe de la sécurité du prince et des affaires magiques. Il y en a sûrement d'autres, mais peu de gens les connaissent.

Les membres de cette équipe, loin d'être unie, se dénigrent encore plus que ceux du Grand Conseil. Certains sont de réputation douteuse et détestés, comme Flavien Corbi dont on soupçonne qu'il n'a pas coupé tous ses liens avec la pègre. D'autres ont une fonction très floue, comme le cardinal. Mais après tout, qui aurait la témérité de discuter les choix du Prince ?

La Chambre des Corporations

Appelée plus simplement la Chambre, elle fonctionne plus ou moins sur le même modèle que ses adhérents. Les corporations lui versent des cotisations qui lui permettent d'acheter plusieurs voix, en sachant qu'il faut un minimum de 500 membres par voix. Elle se compose ensuite d'un collège (le Grand Collège) de treize personnes qui la dirigent et qui élisent le Ministre. Ce dernier peut demander audience au Prince à tout instant. Beaucoup de nobles craignent que le Ministre n'obtienne un jour le droit de siéger au Grand Conseil. Mais la Chambre espère vraiment que le gouvernement devienne bicaméral ; elle profiterait alors des mêmes

CHAPITRE V

droits que le Conseil des Gouverneurs, avec la possibilité d'approuver ou de s'opposer aux décisions du Prince.

Les nobles ont néanmoins réussi à placer quelques-uns des leurs dans la Chambre, notamment grâce à la corporation des céréaliers et à celle des propriétaires fonciers. De petits sournois prétendent à propos des magiciens, également très influents, qu'ils usent de magie pour aider leurs idées à passer. Il y a donc fort à parier que ce bastion bourgeois prenne un autre visage au fil du temps. La Chambre évolue assurément dans un climat de corruption absolue. Les Familles criminelles, qui veillent à leurs intérêts, l'infiltrent depuis des années.

Mandrin Nurvir et Ibrahim Ostaq, respectivement gouverneurs de Bejofa et de Djeddir et têtes de file du mouvement bourgeois, sont membres du Grand Collège. Le Ministre Roseline Sarcibek, l'une des rares femmes à occuper un poste politique aussi important, également présidente de la corporation des drapiers, s'impose grâce à sa personnalité forte comme l'un des éléments clefs de la vie économique et politique samarinienne. Tous la respectent, même s'ils ne l'apprécient pas forcément, et son tempérament lui a valu de nombreuses victoires. Elle ne cache pas son but de faire partie du Grand Conseil ou, au pire, du Petit Conseil. Le Prince ne lui a pas donné satisfaction pour l'instant, mais elle semble bénéficier d'un léger traitement de faveur.

Les membres de la Chambre font pression au niveau des gouverneurs. Ces derniers n'osent pas trop les mécontenter et certains n'hésitent pas à en retirer un avantage pécuniaire. Ils parviennent ainsi, à coups de milliers de couronnes, à infléchir les votes en leur faveur. Comme aucun noble ne s'en vanterait, cela permet aux membres de la Chambre de continuer en toute impunité. Si les nobles voient ainsi leur pouvoir de plus en plus remis en cause, ils n'en gardent pas moins les rênes pour l'instant, grâce à leurs appuis militaires et cléricaux, à la puissante corporation des magiciens et à leur main-mise sur l'économie alimentaire. Enfin, le Prince, issu de la noblesse, nomme des nobles aux postes-clefs de son administration.

Les courants politiques

Jusqu'au siècle dernier, l'ordre établi n'était guère contesté. Le Prince dominait la noblesse, la noblesse dominait le peuple, chose normale et inscrite dans l'ordre des choses. Mais avec la montée de la bourgeoisie, des idéologies nouvelles ont apparu. Certains ont alors pris position, clairement et au grand jour ; cependant, pour la plupart la guerre idéologique prenait un tournant plus souterrain. Des cercles politiques s'installent désormais régulièrement dans les arrière-salles des tavernes. Ces événements ont souvent lieu à la périphérie de la légalité et de la clandestinité (même si on y trouve des gens respectables et parfois fortunés). On trouve de tout dans les Cités Franches : républicains, démocrates, expansionnistes, pro-Uméloriens, féodaux, théocrates, militaristes, mystiques, anarchistes, etc. Les courants idéologiques sont légion, s'opposent et parfois s'allient. Les idées les plus diverses sont exprimées, plus ou moins ouvertement, et chacun a sa théorie sur l'avenir de la Principauté.

Pègre et politique

L'intérêt et l'influence des Familles varient mais, à l'exception des Méloriens, aucune ne semble soutenir l'un ou l'autre parti, en tout cas pas ouvertement… Les Anciens étaient assez proches de la noblesse, mais on ne sait pas si quelqu'un a repris leurs contacts au gouvernement. Par contre, les Reîtres bénéficient sûrement de nombreuses relations depuis que leur ex-parrain y a pris place. Bien sûr, Flavien Corbi n'a censément plus aucun lien avec son ancienne Famille, mais nul ne croirait ces « balivernes ». Quant aux Fils du Sabre, ils manigancent plutôt avec les bourgeois et ont des contacts à la Chambre des Corporations. L'un dans l'autre, toutes les Familles profitent de la situation tendue régnant entre les politiciens et cherchent à nouer quelques liens utiles… même les Félins, une nouveauté en soi. Il faut dire que les intrigues politiques ouvrent grande la porte à toutes sortes de manigances qui peuvent rapporter gros : campagnes d'agitation, chantage, espionnage, assassinat ou encore cambriolage. Les hommes politiques se placent souvent en position de demandeurs de services, mais ils se méfient comme la peste de la truanderie, trop prompte à se retourner contre eux.

Les services d'ordre

La sécurité d'un territoire tel que celui des Sept Cités n'est pas une sinécure. La proximité du peuple hélo-derme à Kalaar, les créatures infernales plus fréquentes ici qu'ailleurs, les visées expansionnistes solomanes, la guerre commerciale avec Assidoine et, bien sûr, le crime organisé ne favorisent guère un climat agréable et insouciant. Pour preuve, à la nuit tombée, aller fumer une pipe en promenant son chien à deux pas de chez soi peut se révéler une aventure traumatisante, lorsqu'on n'y trouve pas une conclusion définitive.

Le gouvernement de la Principauté s'appuie sur trois corps armés afin d'assurer la sécurité : la milice, l'armée et les Gardiens de la Foi. Ces derniers sont décrits dans le chapitre Science, Magie et Religion.

Chaque ville a son propre service de police, directement sous les ordres du gouverneur. Le Prince dispose par ailleurs de services secrets qui surveillent également les gouverneurs, baillis et milices. La police est puissante mais totalement désunie, et tous ses différents services se retrouvent fréquemment en conflit.

L'armée

L'armée s'occupe principalement de surveiller et de combattre toute menace venant de l'extérieur, bien que les gouverneurs des Cités puissent parfois l'appeler au secours en cas de troubles internes, comme lors de la Guerre Civile. L'armée reste un bastion de la noblesse directement placé sous l'autorité du Prince, mais les bourgeois peuvent acheter depuis peu des charges d'officiers.

Au sommet de la hiérarchie se trouve l'état-major composé du Prince, chef suprême des armées, du maréchal qui dirige la cavalerie, de l'amiral qui dirige la flotte (gouverneur d'Antalia), du général en chef des armées (gouverneur d'Askelane) que secondent deux généraux à la tête de l'infanterie, et du Magister qui commande les mages de combat. En tant de crises, le Prince nomme un chef d'état-major afin de coordonner toutes les actions. Lors de la Guerre Civile, il s'agissait du gouverneur d'Askelane, puis du Prince lui-même.

Chaque corps d'armée comporte plusieurs garnisons numérotées de 1 à 28, dirigées chacune par un colonel et réparties sur le territoire soit dans des casernes, soit dans des forts ou des campements itinérants. Une garnison se compose à son tour d'une dizaine de compagnies, aux noms évocateurs comme les Foudres de Guerre, les Aigles d'Askelane ou les Arkavians (référence évidente aux nains massacrés lors d'une célèbre bataille des Ténèbres). Une compagnie compte de cent à deux cents hommes, avec à leur tête un capitaine. Les compagnies se divisent en sections, menées par un lieutenant qui commande à une trentaine d'hommes. Il s'appuie à son tour sur des sergents qui l'assistent directement, et des caporaux qui manœuvrent chacun un groupe de cinq à sept hommes.

Il existe d'autres grades, comme le major qui a pour fonction de veiller à la logistique, au ravitaillement et à la gestion du trésor militaire. Ces derniers s'appuient sur les sergents-majors pour faire régner l'ordre et la discipline dans les campements, et sur les fourriers qui s'occupent des soldes et de la cuisine.

Si vous demandez leur avis aux officiers, ils vous diront que l'armée est un monde merveilleux, parfaitement organisé de manière pyramidale, où l'on garantit une camaraderie virile, une vie palpitante et aventureuse. Les esprits chagrins en ont toutefois une vision un peu moins enchanteresse…

Les agents recruteurs de l'armée écument les tavernes à la recherche de solides gaillards de quinze à vingt ans. La manière de présenter le contrat varie selon la personnalité du sergent et de la cible. La méthode la plus courante consiste à lui raconter des bobards ou à le faire boire jusqu'à ce qu'il signe son engagement. Une fois signé, le contrat d'engagement ne peut être rompu, quelle que soit la méthode utilisée pour le faire parapher, sauf si le jeune homme sert comme apprenti dans une corporation. Un « appelé » passe trois ans au grade de soldat.

Le soldat part pour Askelane où il passe quelques mois à apprendre le maniement de l'épée et de la hallebarde, à marcher au pas, à obéir, à saluer et à exécuter d'autres corvées passionnantes. Ensuite, il rejoint sa garnison d'attache. Sa solde n'est pas très élevée, mais il est nourri, logé et blanchi.. Si le soldat est bon, il peut espérer devenir caporal ou sergent, mais il ne pourra accéder à un poste d'officier qu'en temps de guerre.

Pour devenir officier justement, il faut d'abord être volontaire. L'école d'officiers siège également à Askelane et le cursus dure près d'une année. À la fin des

CHAPITRE V

examens de passage, l'élève couronné de succès reçoit le grade de lieutenant et est envoyé dans une garnison. L'avancement se complique par la suite. Les supérieurs proposent rapidement de l'avancement, surtout si le lieutenant a bonne réputation dans sa Maison. Un bourgeois fortuné doit acheter sa charge mais les places, rares, dépendent des postes dont ne veut aucun noble. Pour les engagés volontaires de basse extraction, il ne reste que l'action d'éclat au combat, évidemment peu fréquentes en temps de paix. La Principauté a néanmoins élevé quelques roturiers au rang d'officier lors de la Guerre Civile.

En théorie donc, un simple soldat peut devenir général. En pratique, dans toute l'histoire de la Principauté, personne ne l'a encore jamais vu. Avec ce système, on trouve régulièrement des incapables aux postes d'officiers supérieurs. Les engagés volontaires servent au minimum quatre ans, jusqu'à un âge maximal de cinquante ans. Ils touchent alors une somme de départ pour leurs vieux jours. A la fin de leurs quatre années obligatoires, les recrues peuvent partir, sans pécule de départ, ou signer pour quatre années supplémentaires. Parfois, sur recommandation de leur capitaine, ils peuvent obtenir une place à l'école d'officiers pour six mois, à condition qu'ils s'engagent pour au moins dix ans.

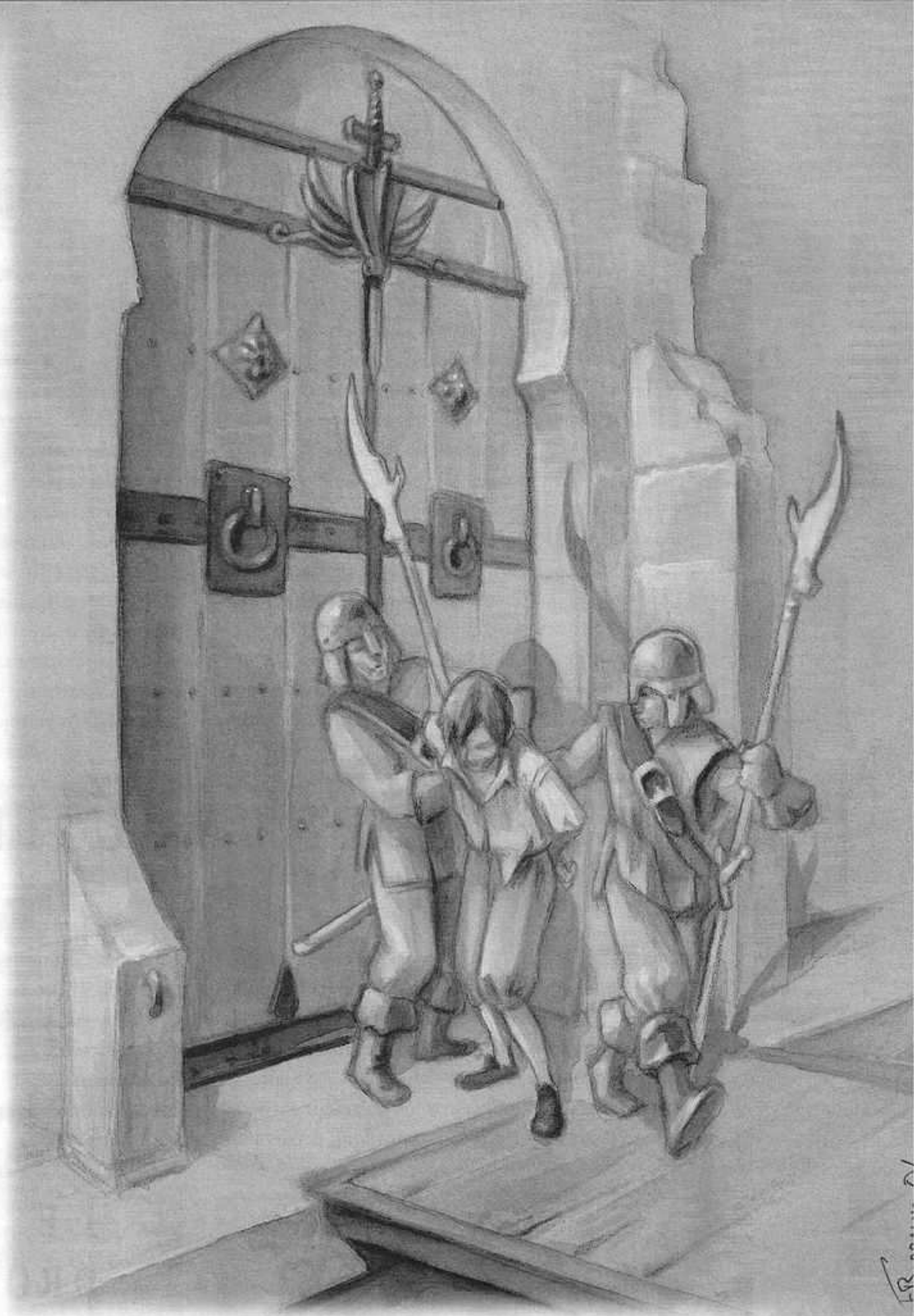
La hiérarchie condamne les déserteurs aux travaux forcés à vie s'ils sont soldats, caporaux ou sergents ; à mort s'ils sont officiers. La justice militaire s'avère sommaire et expéditive. En temps de guerre, on pend les déserteurs sans procès. En temps de paix, un corps de jurés formé d'officiers supérieurs se réunit le plus vite possible, le chef du déserteur expose le cas et le jury rend la sentence en quelques jours. La peine prend effet le lendemain du jugement à l'aube. Aucun juge civil ne se mêle d'affaires militaires, ce qui permet à l'armée de dissimuler parfois des actes illicites sous couvert de la séparation judiciaire.

La milice

Avec pour mission de faire régner l'ordre et de poursuivre les criminels, la milice représente l'ennemi public numéro un des truands. Même si un milicien établit rarement sa réputation sur sa vivacité (de corps ou d'esprit), l'omniprésence des patrouilles dans certains quartiers fait que même les plus rusés des voleurs finissent par croupir en geôle un jour ou l'autre. De plus, la milice entretient une sorte de fraternité. Si un truand a la mauvaise idée de s'attaquer à un milicien, ces derniers le capturent à la première occasion, en surnombre, et le passent à tabac sans ménagement. La milice vit entièrement sous les ordres du bailli qui ne répond que devant le gouverneur de sa Cité. Le Prince nomme un bailli par ville comme responsable de la sécurité et de la répartition des effectifs entre les différents quartiers. Depuis peu, la milice s'occupe également des problèmes d'urbanisme, de voirie et d'incendie. Les prévôts ont les mêmes prérogatives que le bailli, mais à une échelle réduite. Ils organisent les itinéraires et la fréquence des patrouilles, commandent les corps de pompiers et veillent à la salubrité de leur prévôté dans la mesure des moyens dont ils disposent. Les préfets de police, brigadiers du feu et souvent un architecte travaillent sous leurs ordres. Ce dernier a pour charge de veiller à l'entretien des quartiers, propose des travaux d'intérêt public et règle les problèmes de cadastre.

Chaque prévôté se divise en cinq préfectures. Les préfets gèrent les crédits et les effectifs alloués à leur secteur. Le nombre d'hommes et de crédits alloués à chaque préfecture diffère d'un endroit à l'autre. Le préfet de jour, souvent issu de la noblesse, s'occupe de la gestion administrative et des charges honorifiques. Le préfet de nuit, un homme de terrain, veille à la sécurité de sa préfecture aux heures les plus dangereuses. Il dirige la plupart des enquêtes concernant la pègre tandis que son collègue prend en charge les affaires concernant la noblesse ou la haute bourgeoisie. De courantes interférences les poussent à se court-circuiter. Il n'y a rien de pire pour les malfrats que deux préfets qui s'entendent comme larrons en foire.

Sur le terrain, les miliciens patrouillent de jour comme de nuit. Un sergent, qui a sous ses ordres de six à vingt hommes selon les effectifs alloués au quartier, dirige ces patrouilles. Paradoxalement, les quartiers les plus dangereux ne se voient pas attribués le plus de miliciens. En effet, plus le quartier est riche, plus les forces de l'ordre le quadrillent – jusqu'à une centaine d'hommes – alors que les miliciens mettent à peine les pieds dans certains quartiers mal famés. Pourquoi ? Tout simplement parce que la protection des riches et des puissants passe avant la lutte contre la criminalité. Les fortunés ont au moins de quoi payer... Devenir milicien est assez facile. Il suffit de s'inscrire et de ne pas avoir d'antécédents judiciaires trop graves. Les recrues, souvent âgées de moins de vingt ans, partent alors à l'école de miliciens à Askelane durant une année pour y acquérir quelques notions de maniement des armes, de marche au pas, d'obéissance, de secours à un blessé et de découverte des balbutiements de la



criminologie (l'interrogatoire musclé, comment recueillir les premiers indices sur les lieux d'un crime, calmer une foule ou un dément, etc.). Le solde d'un milicien ne compense pas, et de loin, les risques encourus. Ce métier suscite rarement de grandes vocations et, pour combler les trous, la municipalité accepte presque n'importe qui. Le milicien de base se montre souvent borné et intolérant ; de plus, la réalité quotidienne pulvérise les illusions des plus naïfs, sans parler de la corruption qui gangrène ce corps de métier. Les soldats recrutés de force dans l'armée ne trouvent souvent que ce métier pour vivre après avoir accompli leurs quatre ans obligatoires. Ces miliciens doués pour le combat foncent souvent dans le tas, à la grande stupéfaction de leurs collègues, mais se montrent totalement incompétents pour les enquêtes et les secours aux blessés.

Les miliciens, peu réputés pour leur courage, préfèrent souvent fermer les yeux sur un crime plutôt que de risquer leur vie à arrêter le coupable. Aussi, lorsqu'ils décident d'arrêter un malfrat, ils convoquent plusieurs patrouilles pour l'intercepter, bloquent les rues aux alentours, placent des arbalétriers sur les toits et brutalisent tout le monde au passage. Cette méthode peut faire tellement de dégâts que beaucoup d'habitants préfèrent indiquer rapidement où se trouve le suspect…

Flavien Corbi, le bailli de Samarande, a proposé d'ajouter la fonction de lieutenant de police pour aider les préfets dans leurs enquêtes. Djeddir et Elyath ont suivi depuis peu cette brillante idée. De fait, les meilleurs éléments de la milice accèdent à ce grade et s'occupent de mener les enquêtes. Pour eux, fini les patrouilles. Ils ont même droit à une solde plus importante. Par contre, leur position se révèle dangereuse puisqu'ils gênent la pègre. En cas de réussite, les félicitations vont souvent à leurs supérieurs. Même si leur efficacité reste variable, ces enquêteurs d'un genre nouveau ont déjà résolu plus d'une affaire. Les mauvaises langues disent toutefois que Flavien Corbi a inventé cette fonction pour placer plusieurs membres des Reîtres à ces nouveaux postes.

Les postes de police

Il existe au moins un poste de police par préfecture. Les quartiers les plus riches en accueillent plusieurs,

CHAPITRE V

situés près des zones sensibles, alors que les quartiers insalubres de la ville en ont très peu.

Il s'agit de bâtiments de pierre plus ou moins imposants. Les petits postes de police occupent en général des maisons de deux étages avec une cave. Des barreaux protègent les fenêtres et de grosses serrures ornent les portes épaisses. Le rez-de-chaussée héberge les locaux publics, ouverts 24 heures sur 24, où au moins trois miliciens tiennent l'accueil. Ils rapportent scrupuleusement tout événement appris dans un grand livre appelé procès-verbal, par la suite archivé à la préfecture. Le rez-de-chaussée donne souvent sur une arrière-cour avec cuisine, sanitaires et un enclos pour les chiens ; chaque poste de police en possède entre deux et six (voir les caractéristiques du chien d'attaque à la page 268). L'étage du haut est réservé aux archives et à l'armurerie. Les miliciens disposent d'une salle de repos aménagée, ainsi que parfois d'un bureau. Les cellules, froides, humides, nauséabondes et toujours construites avec un sol en dur pour empêcher les gouris d'y accéder, croupissent à la cave. En général, elles ne possèdent pas de fenêtres et très peu d'éclairage. Du fait de leur taille réduite, les prisonniers y séjournent souvent entassés les uns sur les autres. La pièce « spéciale », aménagée pour les interrogatoires, ne présente bien sûr aucun matériel de torture… en tout cas officiellement…

Les postes de police plus importants servent de préfectures. Organisés sur le même modèle que les plus petits, on y trouve aussi une écurie, une salle d'archives, une salle d'armes et les bureaux des fonctionnaires : préfets, architecte, etc. Une forte milice en assure la protection en permanence.

LA LOI ET LA JUSTICE

La loi et la justice

Encore plus que les monstres – heureusement peu fréquents – qui hantent les rues, les maladies ou la famine qui sévissent dans les basses castes, ou encore les morts violentes provoquées par un mauvais coup, les malfrats craignent l'omniprésent corps judiciaire. Il y a fort à parier qu'au moins une fois dans leur carrière, ils passeront un séjour plus ou moins long derrière les barreaux. Certains tombent même pour un crime tel que leur vie s'achève au bout d'une corde. Pourtant, avant d'en arriver à de telles extrémités, ils font connaissance avec le système pénal de la Principauté et découvrent, habituellement avec perplexité, le personnel judiciaire et les méandres des procédures.

Les Blattes

Pris entre la milice et la pègre, les blattes sont des informateurs, un métier ingrat et dangereux. Si les guildes criminelles découvrent leur manège, ils se retrouvent avec un second sourire. Et si la milice n'est pas satisfaite de leurs services, elle les jette au fond de ses geôles. Cependant, une blatte gagne de l'argent par ses activités criminelles et arrondit ses fins de mois grâce au paiement des informations délivrées aux autorités. Ce complément de revenu constitue souvent une manne providentielle, ce qui fait que le métier d'indic existe et existera encore longtemps.

LE DROIT PÉNAL

Le droit samarinien découle de deux sources. Tout d'abord, le Prince, qui représente la justice. Unique législateur et garant de l'ordre social, il peut à sa guise et sur simple lettre faire condamner ou libérer quelqu'un, faisant fi des lois et de la procédure. Ensuite, vient un ouvrage fort ancien appelé le « codex » qui recense les coutumes uméloriennes, les règles ancestrales et les punitions relatives aux manquements à la loi. Pour des raisons pratiques et parce que le Prince, « source de toute justice », ne s'occupe pas des problèmes mineurs, ce livre constitue la référence en matière de législation et l'ensemble des Sept Cités l'a adopté. Cependant, malgré cette compilation de coutumes, le droit pénal demeure très flou, voire arbi-

traire, et l'égalité de traitement demeure malheureusement une utopie. En effet, les lois prennent en considération la richesse, la naissance et le statut social de l'auteur du crime et de la victime dans l'application de la justice. Un miséreux qui, pour nourrir sa famille, vole du pain à un boulanger affilié à une corporation risque plus qu'un jeune noble qui tue un mendiant. De même, le miséreux et le noble ne seront pas non plus jugés devant le même tribunal.

Au fil du temps sont apparues de nouvelles notions qui n'ont jamais codifiées, par exemple le degré de préméditation de l'acte, le mobile du crime, l'état de nécessité, la moralité de l'auteur, etc. ; bref, tout ce qui fait la subjectivité d'un jugement. La notion de jurisprudence n'existant pas, ces notions dépendent de l'appréciation du juge. En fait, un prévôt nommé Ménard, resté célèbre surtout dans le bas peuple, a introduit pour la première fois ce type de concept dans ses jugements. Autant dire que, si le peuple qu'il favorisait souvent l'appréciait, il n'était guère en bons termes avec les plus nantis.

La légitime défense et la protection des biens constituent des notions reconnues, à condition que la défense se fasse durant la période de danger (et non trois jours après) de façon proportionnelle à la menace. Ce principe pose parfois problème aux magiciens qui n'hésitent pas à transformer en crapaud ou en statue les cambrioleurs qui s'en prennent à leur demeure. Par contre, la légitime défense n'existe pas face aux forces de l'ordre, même contre un acte illégal de l'autorité.

Lorsqu'un personnage comparaît devant le juge, l'humeur de ce dernier et la tête du prévenu entrent en ligne de compte, bien plus que le dernier alinéa d'un article de loi pouvant prêter à confusion. Pire encore : si un juge ne peut refuser d'appliquer la loi sous peine de déni de justice, le bon vouloir du Prince permet aux gouverneurs et à la haute société de s'affranchir des règles existantes. Une « lettre de pardon » du Prince et l'auteur d'un crime, d'un viol ou d'une incartade se retrouve libre de toute poursuite. À l'inverse, une simple « lettre de châtiment » du Prince peut envoyer, pour raison d'État, n'importe quel quidam au cachot sans aucune forme de procès. Une grande nouveauté découle de l'apparition du codex : tout ce que n'interdit pas un texte du codex est normalement autorisé. En conséquence, un individu n'est plus censé prendre des mesures de sécurité préventive si aucune infraction n'a été commise. Bien sûr, cet état de fait favorisant les abus, les juristes assouplissent depuis quelques années le système, mais il n'en demeure pas moins que beaucoup se montrent insatisfaits. La nouvelle école de juristes travaille sur différents projets afin de remédier à ces lacunes. Seuls les hommes de loi et quelques érudits lisent les complexes écrits du codex, mais des crieurs annoncent régulièrement, sur la place publique la teneur des nouvelles ordonnances. Les prévôts et les baillis peuvent les décréter, dans leur juridiction et dans le domaine de leurs compétences respectives, en accord avec le Prince. Ces règles concernent la sécurité publique, le rationnement d'eau en période de sécheresse, les lois sur le commerce, la tenue de foires, etc.

Les Purificateurs

Un groupuscule extrémiste ultra secret, regroupant des hommes de loi, des miliciens et des bourreaux, qui se fait appeler les Purificateurs s'emploie aussi à corriger le laxisme judiciaire d'une façon fort brutale. On ne sait pas qui en fait partie, ni d'où ils opèrent, mais ils semblent vouloir créer une justice parallèle pour pallier aux déficiences du système.

En voici une toute récente qui a provoqué bien des réactions :

Ordonnance princière du 43 Kahal 2669 : « Tout attroupement de plus de cinq personnes non-umélo-riennes est interdit dans les rues des Cités Franches. Dans le cas de manifestations ponctuelles et à caractère non subversif, il pourra être demandé une autorisation spéciale à la prévôté du secteur concerné. »

CHAPITRE V

LES JURIDICTIONS

Autrefois, le Prince, chef de la magistrature, déléguait son pouvoir aux gouverneurs, mais suite aux réformes entreprises par Eromë V, le pouvoir exécutif a été séparé du pouvoir judiciaire. Cette première mondiale ne fait pas que des heureux. En effet, les gouverneurs ont perdu une partie de leurs pouvoirs au profit de la corporation des magistrats. Les changements intervenus dans le fonctionnement du système judiciaire des Sept Cités se sont révélés très favorables à cette corporation, ce qui représente en fait une grande victoire de la bourgeoisie, majoritaire dans la magistrature, sur l'ancienne noblesse. De même, la noblesse a perdu avec ce nouveau système une partie des recours et autres privilèges qu'elle pouvait invoquer auparavant.

L'organisation de la magistrature se calque sur le modèle administratif. Les baillis nommés par le Prince servent de bras droits aux gouverneurs. Ils s'occupent, entre autres, de la collecte des impôts, du maintien de l'ordre public, de la mobilisation des troupes en cas de conflit et de l'exécution des peines. Il subissent néanmoins des restrictions quant à leur liberté de mouvement car ils se trouvent au centre des intérêts politiques des gouverneurs et du désir d'indépendance de la toute puissante corporation des magistrats. Le rôle des baillis dans le domaine de la justice ne s'avère donc souvent qu'administratif, sauf en ce qui concerne la cour de bailliage.

Ensuite, comme avec la milice, les baillis délèguent une partie de leurs attributions aux prévôts. Ces derniers appartiennent souvent à la petite bourgeoisie et évoluent en contact direct avec la population. Ils s'occupent notamment de la perception de certaines taxes, de la police des foires et des marchés, de la diffusion des édits princiers et des décisions du gouverneur ; ils ont également pour mission de faire respecter la justice du Prince dans leur quartier (les prévôtés). Les contrevenants sont déférés devant le tribunal prévôtal. Mais la compétence des prévôts s'arrête à la roture (qui représente quand même presque 90% de la population). Le tribunal prévôtal se réunit environ tous les 15 jours, généralement à la veille d'un jour de foire ou de marché. Si l'accusé en a les moyens, il peut se faire représenter par un avocat. Le préfet de jour du quartier dans lequel l'infraction a été commise personnifie les intérêts de la société et de la couronne. Lors de ce tribunal public, la salle se remplit souvent de curieux.

La cour de bailliage fonctionne selon le même principe, mais elle ne se tient qu'une fois par mois. Des avocats spécialisés appartenant à la corporation des magistrats, appelés procureurs de la Couronne, représentent les intérêts de la société et de la couronne. Un roturier souhaitant faire appel d'une décision du tribunal prévôtal peut ainsi demander la révision de son procès devant le bailli. Les prévenus doivent de plus faire obligatoirement appel aux services d'un avocat ; cette mesure d'apparence anodine diminue en fait les possibilités de recours des personnes peu fortunées qui n'ont pas les moyens de s'en payer un.

Les nobles passent directement devant la cour de bailliage, premier degré de juridiction de la noblesse, puisqu'ils ne peuvent être soumis à la justice du prévôt. À ce stade, les tractations, pots-de-vin et chantages divers pour s'assurer les faveurs des jurés sont nombreux. S'ils désirent un recours, les nobles s'adressent alors à la Cour suprême (autrefois cour du gouverneur) constituée de sept juges issus de familles nobles depuis au moins quatre générations, d'un greffier et d'un procureur nommé par la corporation des magistrats. Au moins un avocat représente toujours les nobles jugés.

Le dernier niveau d'appel pour tous est le Prince. Celui-ci prend note des appels à sa clémence, étudie brièvement le dossier et peut choisir de confirmer la décision de la cour de bailliage, d'augmenter ou de diminuer la durée de la peine, de la commuer en

Quelle justice pour les bourgeois

La classe des bourgeois n'a pas de reconnaissance légale. On est noble ou roturier, voilà tout. Les bourgeois sont jugés comme les autres roturiers, sauf si l'acquisition d'une charge les a anoblis. Ils peuvent alors demander à être jugés selon la justice réservée à la noblesse. Selon les cas, ceci ne tourne pas forcément à leur avantage. En effet, il vaut quelquefois mieux pour eux être jugés par leurs pairs que par des nobles d'anciennes familles, peu désireux de partager leurs privilèges avec des parvenus.

une peine plus ou moins sévère (amende en peine de prison, peine de mort en peine de prison, etc.) ou même de gracier le coupable qui sera alors acquitté.

Un noble aura dans ce cas sûrement plus de chance qu'un roturier. En effet, la magistrature a, de par le passé, plusieurs fois et publiquement, clamé son indignation quand ses jugements se réduisaient à néant suite à une simple « lettre de pardon ». Toutefois, les nobles rechignent souvent à faire appel au Prince, en raison des multiples conflits qui secouent les Maisons ; conflits au milieu desquels trône le Prince. Ils déclarent haut et fort qu'ils ne réclament aucun traitement de faveur, mais s'empressent la nuit venue d'envoyer un messager discret vers la résidence princière. Ces juridictions forment l'épine dorsale du système judiciaire samarinien, même s'il existe un grand nombre d'exceptions. En cas de délit, la difficulté revient parfois à savoir quel tribunal se révèle compétent dans ce cas précis : militaire (soldat, atteinte à l'armée,...), religieux (atteinte au Clergé, hérésie, nécromancie, démonologie,...), maritime (piraterie), magique, etc.

À côté de cela, il existe aussi des offices de quartier, tenus par des juges indépendants. Ces derniers ne jugent aucun délit, mais deux personnes peuvent faire appel à leurs services pour trancher un litige. Elles doivent débourser chacune la même somme et la plupart du temps, la décision est prise à l'amiable. Les requérants peuvent encore faire confirmer le jugement devant le prévôt s'ils le souhaitent (toujours contre rémunération). Les offices de quartier ne s'occupent en général que des problèmes entre commerçants et au sein d'une même corporation. Leurs sanctions sont toujours d'ordre économique, le plus souvent sous forme d'amende.

La procédure

La procédure regroupe l'ensemble des règles selon lesquelles se déroule un procès (enquête préliminaire comprise). Ces règles, comme pour le droit pénal, ne font pas toujours preuve de clarté.

L'enquête policière

Lorsque quelqu'un commet un crime ou un délit, le préfet du quartier concerné ouvre une enquête judiciaire effectuée secrètement. Il la confie ensuite à un ou plusieurs lieutenants de police, selon l'importance de l'affaire, qui lui rendront compte de leurs découvertes. Les suspects et éventuels témoins sont alors conduits au poste de police pour interrogatoire.

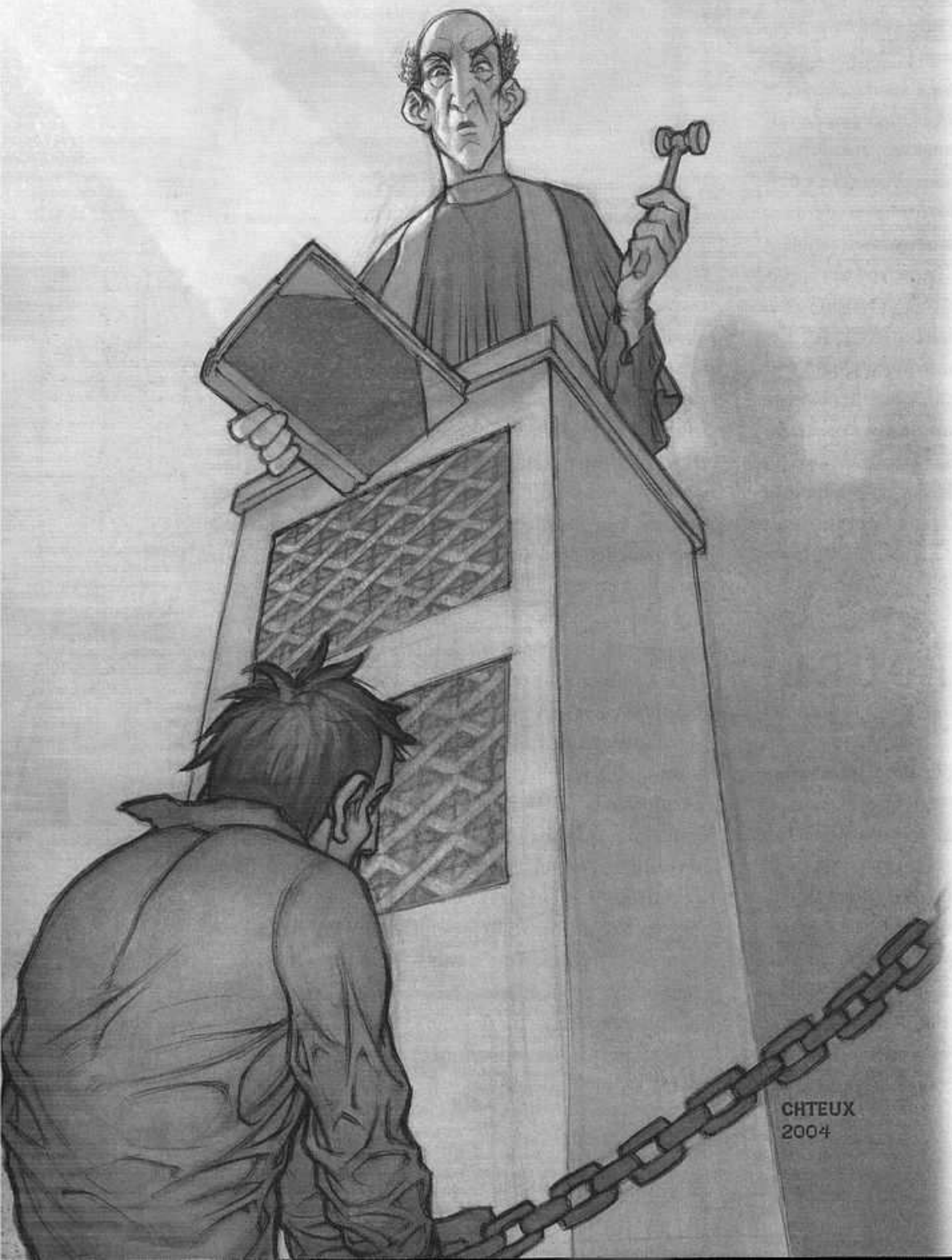
Selon l'importance de ces témoins, le préfet lui-même y prend part ou pas. Les interrogatoires s'avèrent souvent très musclés et la torture souvent utilisée pour arracher des aveux, malgré l'interdiction de cette pratique. En fait, elle devient peut-être encore plus courante maintenant qu'il n'y a plus de juge pour assister aux entretiens et modérer l'ardeur des miliciens. Ceux-ci font tout leur possible pour rassembler des preuves et des témoignages permettant d'incriminer quelqu'un, l'enquête ayant pour but de trouver un coupable au plus vite (que ce soit le bon ou non). Les miliciens utilisent donc tous les moyens que la justice met à leur disposition : perquisition, enquête de voisinage, appel à témoins, etc., mais aussi parfois des moyens illégaux, tels que le harcèlement, la privation, la fabrication de preuves, etc. Tout suspect est présumé coupable à moins qu'il ne parvienne à prouver son innocence, aussi vaut-il mieux ne jamais se retrouver dans cette position.

Une personne soupçonnée peut être arrêtée et gardée au poste de police sans inculpation préalable

CHAPITRE V

pendant un maximum de trois jours. Au-delà, le préfet doit déposer un dossier d'inculpation chez le prévôt sous un chef d'accusation quelconque ou – si le suspect est innocenté ou si les preuves restent insuffisantes – le relâcher. Le suspect a l'interdiction de quitter la ville jusqu'à la clôture de l'enquête.

Si le suspect est un noble, les choses se compliquent un peu. Le procureur faisant office dans ce secteur doit avoir immédiatement connaissance de son arrestation et prendre la direction de l'enquête. Au moment de l'inculpation, le prévôt a pour obligation d'en informer le bailli qui décide d'une éventuelle mise en liberté sous caution. Les plus fortunés emploient parfois des enquêteurs privés (généralement des membres de la pègre) pour compléter ou « corriger » le travail de la police, qui laisse parfois à désirer. Pour éviter la corde, mieux vaut utiliser tous les moyens à sa disposition.



Une fois le suspect inculpé, le prévôt ou le bailli prend le relais, même s'il peut toujours demander à la police des compléments d'enquête. Le prévenu conduit en prison attend la prochaine session du tribunal pour être déféré à la justice. Alors qu'un noble a souvent la chance d'être libre pendant toute la durée du procès, un roturier croupit dans une cellule insalubre. Toutefois, on ne l'enferme normalement pas avec des criminels déjà condamnés. Pendant son incarcération, que ce soit au poste de police ou en prison, le suspect n'a droit à aucune forme d'assistance : ni avocat, ni médecin, ni prêtre, ni visite, ni courrier, rien. Il n'a le droit de prendre un avocat et de préparer sa défense qu'au moment de l'ouverture du procès. Au contraire, un noble libéré sous caution a tout loisir de commencer à préparer sa défense avant le début du procès…

La corruption faisant rage à tous les échelons du système judiciaire, une bourse bien remplie permet fréquemment d'échapper aux séances de torture, d'obtenir une cellule plus confortable, de provoquer la « perte » d'une preuve trop accablante ou encore de soudoyer le juge pour obtenir une peine plus légère.

Bien entendu, une bourse deux fois plus remplie peut utiliser le même procédé pour provoquer l'effet inverse et se débarrasser d'un adversaire politique ou commercial gênant. Les nobles fortunés raffolent de ce genre de procédé.

Le déroulement du procès

Le prévôt décide de la juridiction compétente. Le prévenu dispose alors d'un délai de trois jours pour s'opposer à cette décision. Sa démarche doit être dûment motivée avant que le bailli ne l'examine. Quelle que soit sa décision, le prévenu doit payer 10 couronnes de frais administratifs.

Lors d'un procès, l'accusé écoute d'abord les charges puis se défend, avec pour obligation de justifier les faits s'il ne les conteste pas. Tout témoin peut être assigné à comparaître par l'accusation et la défense, et ils subissent souvent des tentatives de chantage, de corruption, voire d'assassinat. L'accusé a le devoir d'être présent tout au long de son procès, accompagné de son avocat s'il a les moyens de s'en payer un.

Le personnel judiciaire

Le corps judiciaire se compose de quatre types de personnel : les juges, les avocats, les procureurs et les greffiers. Ils doivent tous obtenir une « judicature » pour exercer, puisque la justice ne découle officiellement que du Prince. De leur côté, les juristes jouent le rôle de conseillers ou de vérificateurs du respect des procédures ; ils n'ont pas besoin d'acheter une charge pour exercer.

Il y a trois façons d'obtenir une judicature : par une faveur (directement du Prince), par le savoir (après de longues et onéreuses études) ou par la fortune (l'achat de charges étant soumis à un impôt).

Sur les trois manières d'obtenir un poste dans la magistrature, il n'en existe qu'une seule qui exige la connaissance du droit… Cependant, tous les avocats ont étudié le droit même s'ils n'ont pas nécessairement un diplôme de l'université. En effet, un avocat sans connaissances juridiques ne peut obtenir que de bien piètres résultats. Pour une assignation au poste de procureur, un aspirant doit par contre posséder un diplôme de droit et avoir déjà acquis une sérieuse expérience dans la magistrature. Quant aux juges, ils se font souvent assister par un juriste lorsque leurs fonctions nécessitent des connaissances de droit pointues.

Les juges, greffiers et procureurs, très mal payés, reçoivent une rémunération pour charge administrative des deux parties (celle-ci tourne en général autour des 100 couronnes par jour d'audience, plus les frais annexes), ainsi qu'un pourcentage des amendes qu'ils infligent. Ils ont donc tout intérêt à les gonfler et à en attribuer le plus possible. Ce système les rend en plus très sensibles à la corruption. Les clients des avocats (que ces derniers peuvent librement accepter de représenter ou pas, ce qui leur vaut une position privilégiée) leur paient un salaire. Les procureurs exercent aussi souvent leur métier d'avocat ou de juriste entre les sessions du tribunal. Ce système imparfait permet néanmoins aux magistrats de garder une certaine indépendance vis-à-vis du pouvoir. Il a aussi contribué à l'ascension de la bourgeoisie, qui a pu améliorer sa condition sociale, notamment par l'anoblissement lié à la possession d'une charge.

Les peines

Tout crime mérite châtiment. Dans les Cités Franches, les juges ont l'embarras du choix pour prononcer les peines encourues. Souvent, la justice attribue au coupable plus d'un type de peine pour un même délit. Par exemple, une personne reconnue coupable doit couramment s'acquitter à la fois d'une peine d'emprisonnement et d'une amende. Les juges ont tendance à être moins sévères avec un coupable inconnu des autorités qui vient de commettre son premier délit qu'avec un multirécidiviste. Le type de peine applicable et sa sévérité varient d'un cas à l'autre pour la même infraction, même si le codex donne des indications assez précises à ce sujet. En effet, un homme a été pendu pour le vol d'un briquet d'amadou en plein hiver sous prétexte qu'il aurait pu déclencher un incendie ; un autre a été condamné à un mois de cachot pour avoir tué neuf mendiants sous prétexte d'avoir voulu humainement abréger leur souffrance et renvoyer leurs âmes innocentes à Arlam.

CHAPITRE V

Peines les plus courantes :

L'emprisonnement

Chaque ville dispose de plusieurs prisons aux conditions de détention plus ou moins dures. Il existe des quartiers de haute sécurité où l'on enferme les prisonniers les plus dangereux et les récidivistes, et des sections plus communes où se retrouvent la plupart des prisonniers. Les cellules se différencient selon leur confort et les mesures de sécurité rattachées. Par exemple, certaines peuvent accueillir jusqu'à une dizaine de personnes, entassées les unes sur les autres dans une insupportable promiscuité, alors que d'autres ne comportent qu'un lit et une table et accueillent les nobles et les bourgeois fortunés. Le juge indique en général les conditions de détention en même temps que la durée de la peine, mais un gros pot-de-vin au chef de la prison peut valoir bien des avantages. Les peines d'emprisonnement peuvent durer de quelques jours à toute une vie, mais la prison à perpétuité reste assez rare, les juges préférant dans ces cas-là condamner l'accusé à mort.

L'amende

Cette somme comprend les dommages et intérêts versés à la victime, les frais de procédure et un impôt pour la couronne. Ainsi, plus il y a d'amendes, plus les caisses de l'État sont pleines. Le Prince donne parfois des directives aux juges afin de montrer plus de sévérité sur le montant des finances ainsi prélevées. Si le coupable ne peut pas payer l'amende, il effectue une peine de travaux forcés. Il arrive, bien que rarement, qu'un nobliau ruiné se retrouve dans cette situation. Le juge lui propose alors une peine d'emprisonnement au lieu des travaux forcés. Il n'existe pas de limite au montant d'une amende. Celle-ci doit normalement demeurer raisonnablement proportionnelle aux pertes occasionnées, mais c'est loin d'être toujours le cas. Le juge peut aussi procéder à la confiscation d'une partie des biens de l'accusé.

Les travaux forcés

Les juges décident rarement de déclarer directement une telle sentence. L'accusé part en général en prison et, selon les besoins du moment, le directeur de la prison l'envoie effectuer des travaux d'intérêts généraux. Cela permet à la Principauté de bénéficier d'une main-d'œuvre à bon compte. Les forçats travaillent enchaînés dans les mines, les carrières, sur les ports ou dans les forges d'Askelane. Ce labeur extrêmement dur évite parfois de se retrouver avec un délinquant de plus à la sortie de prison. En cas de besoin, certains prisonniers devant subir de longues peines embarquent sur les galères de guerre, où ils exécutent les pires tâches nécessaires.

La mort

La peine de mort, réservée aux cas les plus graves, n'est pas donnée à la légère. Elle se fait par pendaison, sur la place publique. La plupart des juridictions n'ont pas le droit de décider la mort d'un prévenu. Seules la cour prévôtale, la cour de bailliage, la Cour suprême, et les juridictions militaires, religieuses et maritimes détiennent ce privilège. Le condamné d'un tribunal religieux part au bûcher.

L'exorcisme

Il ne s'agit pas vraiment un châtiment aux yeux du Clergé, mais plutôt de « la libération d'une âme sous l'emprise des Ténèbres ». Le condamné devrait donc dire merci, même si un exorcisme a de bonnes chances de le laisser dans un état lamentable dans un asile quelconque, ou mutilé à vie, voire mort. Empiriquement, un exorcisé qui s'en tire sans séquelles finit bien souvent par repasser un jour ou l'autre entre les mains d'un exorciste. De plus, s'il survit et récidive, il finit par passer pour irrécupérable et se voit condamné au bûcher.

LES INFRACTIONS

La notion de réhabilitation est encore inconnue. Un châtiment ne sert qu'à faire payer l'auteur d'un crime, même si, de temps à autre, certains avocats font remarquer que beaucoup de petits délinquants deviennent

réellement dangereux après un séjour en prison. Pourtant, ces idéalistes se taisent vite quand leur judicieuse observation amène de l'eau au moulin des partisans d'une extension de la peine capitale aux petits délits. Les infractions les plus courantes susceptibles d'être perpétrées ou observées par les personnages sont nombreuses et considérées comme plus ou moins graves selon la justice des Cités Franches.

En voici quelques exemples : agitation politique, agression, cambriolage, cannibalisme, chantage, démonologie, duel, enlèvement, espionnage, falsification, fausse monnaie, faux témoignage, fraude et escroquerie, incendie volontaire, insulte, mendicité, meurtres, piraterie, proxénétisme, racket, recel, terrorisme, trafics et contrebande, vandalisme, viol, vol, etc.

Certaines activités illégales ne sont pas vraiment considérées comme des crimes en tant que tels par le système judiciaire actuel et n'apparaissent donc pas dans le codex, probablement parce que les personnes les plus touchées évoluent souvent dans les sphères du pouvoir et de la justice. Cela concerne notamment la corruption, les détournements de fonds et l'espionnage industriel. Les cas établis sont rarissimes, pour ne pas dire inexistants ; et de toute façon, des gens étouffent vite ces affaires-là. Certains magistrats s'intéressent au problème, mais ils restent peu nombreux étant donné le nombre effrayant d'« accidents » fâcheux que subissent les personnes intègres trop curieuses.

Certains crimes d'ordre magique ou religieux sont traités par des tribunaux spécifiques. C'est le cas notamment de la démonologie, de l'hérésie (non répertoriée dans le codex car il s'agit d'un crime d'ordre purement religieux), de la magie criminelle ou encore de la nécromancie.

CHAPITRE VI

C H A P I T

LE MONDE DES OMBRES

Je les attends, assis dans l'ombre. Les voilà. Ils entrent dans leur repaire, méfiants, ils m'ont vu. Comme je les comprends. Je me rappelle l'époque où j'avais leur âge.

Notre petite bande de délinquants – nous nous faisions appeler les Carotteurs, à cause de notre chef, la grande Rita et sa tignasse flamboyante – sévissait depuis plusieurs années dans le quartier d'Alab à Djeddir, bouffant à tous les râteliers pour survivre. Une quinzaine de mômes entre huit et quinze ans, des sales gosses, tous prêts à tuer pour un lit et un repas chaud ; mais de braves gamins, et mes amis. Bill le gouri toujours à traîner dans les jambes des grands, ou encore ce vieux Paul l'Arquebuse et son arbalète moisie qui, le seul jour où elle s'était décidée à décocher un carreau, lui avait emporté l'œil droit ; la corde tendue à bloc depuis Arlam sait combien avait fini par se rompre.

Le gars d'alors nous avait proposé un marché, un petit casse sans complication, semblait-il. J'aurais dû me méfier, l'affaire aurait dû me paraître trop facile, mais c'était le genre de détail auquel je ne prêtais pas encore grande attention. Une fois sur place, on s'est vite aperçu que quelque chose clochait ; alors que la baraque devait être vide, il y avait visiblement de l'activité, des chiens de garde furetaient dans le jardin et la lueur tremblotante d'un feu de cheminée perçait par l'une des fenêtres du deuxième étage. Nous aurions dû laisser tomber, mais la promesse alléchante des couronnes qui nous attendaient fut plus forte que notre découragement. Comme à notre habitude, nous nous séparâmes en trois groupes. Bill et les autres gouris de la bande passèrent par les égouts en creusant rapidement une excavation vers la cave de la bâtisse. Le second groupe, mené par la grande Rita, se faufila sur les toits jusque dans le grenier, tandis que Paul et moi passions par le jardin. Nous étions, comme à notre habitude, censés faire diversion et, en cas de pépin, entraîner à nos trousses les éventuels occupants, laissant le champ libre à nos camarades.

Seuls quatre d'entre nous purent s'échapper de cette demeure, je ne sais toujours pas aujourd'hui ce qu'il advint des autres, bien que j'aie peur qu'ils ne croupissent encore maintenant dans un quelconque cul-de-basse-fosse à Djeddir... La maison était un véritable traquenard, plusieurs gardes étaient en faction à l'intérieur et nous attendaient de pied ferme. De cela je peux être sûr : aucun d'entre eux n'a survécu. Mais beaucoup des nôtres les accompagnèrent, hélas. Quand la milice intervint, nous étions tous épuisés et pour la plupart blessés. Dégoûtés de ne pas avoir trouvé ce que notre employeur nous avait envoyés chercher, nous prîmes la fuite. Dans la confusion, nous nous perdîmes rapidement de vue. Nous n'étions plus que quatre quand nous nous rejoignîmes dans le vieux bordel en ruine qui nous servait de quartier général. Notre

employeur nous y attendait, un sourire légèrement moqueur sur les lèvres et le regard sévère.

Ce regard, le même que je lance aujourd'hui aux futurs apprentis des Fils du Sabre, ainsi que le discours que je vais leur tenir, n'ont pas varié depuis cette nuit-là, alors que je n'avais encore que quinze ans. Seul le lieu change, la tradition, elle, est la même. J'applaudis quatre fois, le claquement de mes paumes sèches résonne dans tout le bâtiment. Très bien… lors de l'initiation, l'ambiance doit être là.

« Voilà donc les survivants ! » dis-je sur un ton à la fois fier et dramatique.
Et là, l'un d'eux – ils sont cinq cette fois-ci, mais ils n'étaient qu'une petite douzaine dans leur bande, sans doute de bonnes recrues – va me demander pourquoi. C'est Rita qui l'avait fait à l'époque.
« Pourquoi… »
Aujourd'hui c'est un jeune félis qui s'en charge, il a un ton brave et provocateur. Très bien, il est encore en état après une nuit pareille. Il faudra le tenir à l'œil…
« Parce qu'avec ce que je vais vous apprendre, vous serez capable de revenir avec toute votre bande d'une pareille sortie. Et avec le sabre que je vous avais envoyés chercher !
– Le voilà ton putain d'sabre ! me crache le félis en jetant un paquet de vieux linges à mes pieds. En tombant, les pans s'écartent et je vois le sabre que le tissu dissimule des traîtres éclats de la lune.
– Très bien, vous êtes peut-être dignes d'apprendre ce que je vous enseignerai ! clos-je, approbateur.

Il y a dix ans, c'était moi qui avais ramené le sabre. J'avais miraculeusement réussi à le trouver au moment de quitter les lieux. Mais j'avais choisi de le garder, jurant à l'instructeur de l'époque que ce serait avec cette lame que je le tuerais un jour, pour venger mes camarades morts par sa faute.
Ce salaud est aujourd'hui enterré au cimetière des Innocents et moi j'ai pris sa place.

SIMÉON, MAÎTRE DES APPRENTIS
CHEZ LES FILS DU SABRE.

CHAPITRE VI

LA PÈGRE

La pègre

« Rares sont ceux qui entrent dans le milieu par plaisir. La plupart sont au départ d'honnêtes gens, bientôt houspillés, battus, volés ou insultés par plus puissants qu'eux. De cette foule anonyme d'opprimés, certains se résignent, alors que leurs camarades expriment ouvertement leur colère. Ils cambriolent ou tuent leur patron et n'ont d'autre solution que de se serrer les coudes face à la milice qui n'est là que pour venger les nantis. »

ULRICH L'ESPIÈGLE
AGITATEUR DES MÉLORIENS

Les joueurs de Nightprowler étant amenés à incarner des membres de la pègre, nous détaillons ici davantage ce monde qui sera le leur. Connaître les rouages de la société officielle, c'est bien, connaître ceux de la société officieuse lorsque l'on y évolue, c'est mieux.

Le monde de la criminalité est vaste et complexe, régi par ses propres codes et ses propres règles. Le crime organisé n'est pas une mince affaire ; pour être réellement efficace, une association de malfaiteurs doit s'impliquer dans bien des domaines. En effet, on ne devient pas riche et puissant en visitant une maison de bourgeois, comme ça, au hasard ; seuls les débutants font ce genre de bêtises. Même si par chance vous trouviez un joli coffre à bijoux, qu'en ferez-vous ? Connaissez-vous un bon receleur ?

Différents talents s'associent pour éviter ce genre de désagréments. Un bon informateur peut indiquer quelle maison visiter ; quelques connaissances bien placées ou un peu d'oseille glissée aux bonnes personnes permettent de récupérer le plan de la maison, ainsi que l'emplacement et les types de pièges installés. Le vol en lui-même ne devient alors plus qu'une formalité. Ensuite, un orfèvre retaillera les pierres des bijoux et un receleur écoulera la marchandise sur le marché. Ce dernier pourra même indiquer à qui il a vendu les bijoux, servant ainsi d'informateur et permettant de relancer le processus.

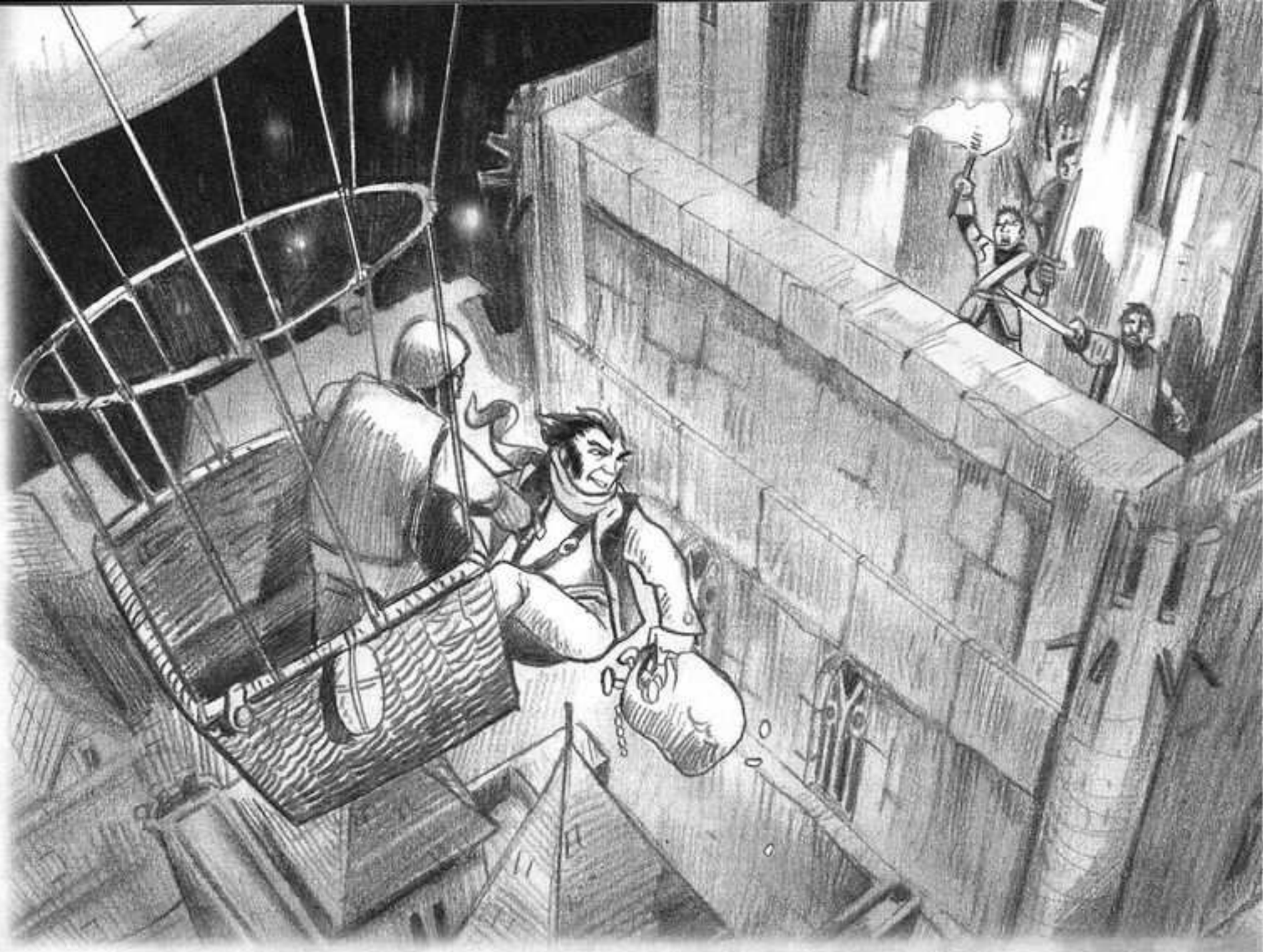
Le voleur n'est pas le seul maillon de la chaîne, il n'en représente que le maillon central. Il n'arrive pas à grand-chose sans un bon réseau. Le but de tout voleur consiste donc à former un de ces réseaux. La manière la plus simple et la plus efficace d'y parvenir revient à entrer dans le giron d'une guilde, elle-même souvent sous la coupe d'une grande Famille criminelle. Rester indépendant s'avère quasiment impossible dès que l'on commence à se faire un nom dans le milieu. Le nouveau doit avoir une compétence spécifique et faire partie des meilleurs dans le domaine pour s'assurer sa liberté. Les guildes indépendantes restent rares. Les puissantes Familles n'aiment pas qu'on leur fasse de l'ombre.

VIE - ET MORT - D'UN VOLEUR

Vie-et-mort-d'un voleur

Certains ont une vision quelque peu romancée de la truanderie : une vie aventureuse faite de cambriolages audacieux, de femmes, de richesses faciles, de conspirations, de mystères. Il y a parfois un peu de ça, mais être un voleur n'est pas de tout repos. Cette vie a son lot de bons moments, bien que rares et précieux. La trahison fait partie du quotidien, tout comme la prison, la misère, la solitude. Un voleur meurt rarement dans son lit au crépuscule d'une vie agréable, mais plutôt agonisant dans une geôle ou dans un caniveau boueux, une dague plantée dans le dos, voire pendu sur la place publique.

Comment devient-on voleur ? Le hasard, la fatalité, très rarement le plaisir. Vous avez faim et vous prenez une année de prison pour une miche de pain volée, vous vous révoltez contre votre maître d'apprentissage, vous développez de vilaines dépendances au jeu, à l'alcool, à la drogue ou aux femmes. Une personne plonge plus par désespoir que par cupidité. Les Samariniens éprouvent peu de pitié pour les miséreux qui s'entassent dans des quartiers insalubres et meurent de faim pendant que la noblesse festoie. Pour survivre à sa déchéance, un bandit doit emprunter des sentiers



détournés, hors la loi, et rejoindre la compagnie d'autres révoltés, afin de se construire une vie en marge de cette société. Une vie de crapule, de voleur, d'arnaqueur, de proxénète, de coquin ou tout autre terme qui dorénavant vous correspond.

Les premiers pas dans la pègre se révèlent très difficiles. Il faut prouver ses capacités, son courage et son obéissance aux règles tacites de la truanderie. On apprend les ficelles du métier et, déjà, toute erreur se voit à proscrire car elle peut mener à l'échafaud.

Un apprenti fait généralement partie d'une petite bande. En tout cas, il a intérêt car le milieu n'aime pas les francs-tireurs. Des gamins de quartiers ont formé des bandes, par bravade ou par nécessité ; les guildes locales les félicitent alors qu'ils font le désespoir de leurs parents. Ce vivier endure une mortalité effrayante, due à la misère et à la violence, et peu réussissent à se soustraire à cet engrenage qui mène droit à une carrière de malfrats patentés. Les guildes gardent un œil sur eux. Elles n'hésitent pas à leur confier de petites tâches comme la surveillance d'une rue, un paquet mystérieux à livrer, une filature à effectuer.

Rien de bien grave, mais ceux qui gagnent la confiance de leurs aînés entreront de plain-pied dans l'organisation criminelle de leur quartier. Entrer dans une guilde ne signifie pas plus de sécurité, seulement une amélioration de l'ordinaire. Cela implique des devoirs et l'allégeance à un chef, nommé aussi capo. L'apprenti devient alors un second couteau. Il commence un long parcours qui va lui permettre de découvrir les rouages de la pègre et des neuf Familles criminelles qui la composent. Son horizon s'élargit et il devient un personnage incontournable du quartier. S'en prendre à lui revient à s'en prendre à sa guilde.

Cependant, la puissance de la guilde ne suffit pas forcément, suivant l'adversité (des Familles ou de la milice, par exemple). Il apprend à obéir, à protéger ses acquis, à développer ses techniques criminelles – crochetage, arnaque, espionnage, escamotage, etc.

Peu à peu, le voleur devient un maître dans sa profession. Tous le respectent, ses pairs le craignent et il jouit d'une certaine autorité au sein de la Famille à laquelle sa guilde est affiliée. On lui confie les missions d'importance et il a parfois une guilde sous ses ordres, avec un réseau à tenir. Il gagne bien sa vie mais évolue sur une corde raide. Une erreur, et le préfet de nuit lui tombe dessus ; une faiblesse, et il voit ses acquis pillés par ses adversaires. Mais s'il évite les écueils, son pouvoir grandit au sein de sa Famille et il devient un personnage important, un parrain.

En tant que parrain, le voleur quitte définitivement le monde de la rue. Le parrain ne cambriole plus de maisons, il ordonne les cambriolages. Il ne tue plus, il commandite les assassinats. Il gère des guildes entières, parle d'égal à égal avec les nobles et les membres de la haute bourgeoisie. Son influence s'étend sur la Principauté toute entière. À ce stade, chacun de ses actes a une importance fondamentale. Il peut propulser sa Famille au sommet ou la mettre en difficulté en cas d'erreur de jugement. Les autres parrains gardent d'ailleurs constamment un œil sur lui et lui de même sur eux. Les places au sommet de la hiérarchie sont très rares, très convoitées, et la concurrence fait rage. Trahison, meurtre, chantage, attaques font partie des règles du jeu.

Un conseil ?

Ne fricote pas avec la femme de ton pote : ça bousille les relations, ça perturbe l'esprit et on risque le règlement de compte en interne. Ça, c'est mauvais pour les affaires et ça ne profite qu'aux requins qui lorgnent sur ton territoire.

CHAPITRE VI

L'ORGANISATION CRIMINELLE

L'organisation criminelle

Bien que composée de neuf Familles très différentes les unes des autres, l'organisation hiérarchique criminelle est la même pour toutes, basée sur un modèle pyramidal, quasi féodal. Curieusement, ce milieu attire pourtant les idéalistes qui répandent des idéologies libertaires. Il arrive qu'au sein de certaines guildes cette organisation se voit parfois remise en question pour faire place à des idéaux d'égalité et de fraternité. Du moins en théorie ; en pratique, la plus grande gueule ou la lame la mieux affûtée l'emporte sur les autres.

LA BANDE

Une bande est une association criminelle non affiliée à une Famille et, en général, menée par un chef. Lorsque celui-ci meurt, la bande se dissout souvent. On parle d'ailleurs de « la bande à Untel » pour la nommer. Une bande a toute liberté de se livrer à ses activités, à condition qu'elle ne marche pas sur les plates-bandes des guildes. Dans ce cas, la réaction de ces dernières va du simple avertissement – un ou deux membres tabassés – à l'élimination complète. Si une bande prend de l'importance et acquiert une certaine réputation dans le milieu, les Familles commencent à courtiser ses membres pour qu'ils leur jurent allégeance. Refuser peut être la source de graves ennuis, car nul n'apprécie les francs-tireurs.

Évoluer en bande consiste donc à faire partie de la marge. Tant que les Familles criminelles considèrent les membres de la bande comme des apprentis, elles les regardent avec condescendance et amusement, en rappelant aux anciens leur folle jeunesse. Mais sitôt que les membres d'une bande prennent de la bouteille, leur liberté coûte alors très cher. Il existe quelques bandes composées de maîtres mais aucune, à la connaissance générale, de parrains. Si cela se produisait, les autres Familles l'élimineraient de peur d'en voir apparaître une nouvelle ; le cas s'est déjà produit avec la naissance des Félins et plus récemment celle des Isidoriens.

LA GUILDE

Plus structurée et plus puissante qu'une bande, une guilde est affiliée à une Famille qui lui donne accès à un vaste réseau. La taille d'une bande varie fortement, de moins de dix personnes à une centaine de membres. Les bandes livrent une guerre plus ou moins ouverte aux guildes adverses pour le contrôle de ressources illégales. Il y a quelques cas de collaboration, mais elles se font en général sur des bases financières – genre protection contre une partie des bénéfices d'un réseau de prostitution.

La structure d'une guilde peut varier. Elle se constitue parfois autour d'un chef qui a droit de vie et de mort sur ses membres. À l'opposé, elle peut fonctionner de manière presque démocratique, calquée sur le modèle des corporations. Elle peut ne se consacrer qu'à une seule spécialité, le cambriolage par exemple, ou former un réseau plus complexe – cambriolage, puis réseau de receleur et contrebande. La guilde représente le cœur véritable de la pègre. Sa structure offre à ses membres de quoi gagner en réputation, permet la préparation de plans audacieux, une certaine protection et la reconnaissance auprès des Familles dont elle forme l'ossature.

LA FAMILLE

Parfois, une guilde devient si puissante qu'elle prend d'autres guildes sous son aile. Elle devient une Famille. Il y en a actuellement neuf dans la principauté, décrites ci-dessous. Une Famille correspond d'abord à une certaine vision du crime. Elle possède ses codes, ses traditions et ses spécialités. Son histoire, ses hauts et ses bas, ses opportunités et le caractère de ses fondateurs ont contribué à lui forger une identité. L'influence d'une Famille s'étend inégalement sur l'ensemble des Cités Franches ; aucune n'a de monopole sur le territoire. Toutes s'appuient sur les guildes pour occuper le terrain de la rue, leur ouvrant en échange les portes d'un vaste réseau. Les Familles exploitent leur grande influence dans les luttes de pouvoir qui secouent la Principauté. Bien que moindre que celle des

Maisons ou de certaines corporations, cette influence criminelle représente une force avec laquelle tous doivent composer. Une Famille peut à la fois se trouver dans une position dominante, lorsque sa capacité de corruption et d'action dans l'ombre permet d'assurer son hégémonie sur certains quartiers ; et dans une position de pion lorsque les intérêts qu'elle croit servir ne sont pas les siens, mais ceux d'un autre groupe. Ce qui, vu la complexité des rapports politiques samariniens, arrive fréquemment.

Les Principales Activités du Crime Organisé

Les Familles tiennent une économie parallèle en dehors des limites de la légalité. Ces activités sont préjudiciables, car contraires à la morale et de nature à troubler l'ordre et la sécurité publique, mais elles servent surtout à détourner de fortes sommes d'argent que le gouvernement ne pourra taxer.

L'interaction entre toutes ces activités et l'étendue de la corruption rendent difficile la lutte contre la pègre. Prenez par exemple un réseau de prostitution. En général, la milice connaît parfaitement bien le proxénète. Le problème, c'est que son cousin revend de la drogue et que parmi ses clients figure le fils du préfet de jour. Le préfet de nuit aimerait intervenir, mais ses miliciens ont tous une famille à charge. Ils sont donc contraints d'accepter quelques pots-de-vin en échange de leur silence, sous peine de voir leurs enfants molestés, leur maison cambriolée, leur femme vendue comme esclave ou autre ignominie.

De plus, le crime profite à tout le monde. L'adjoint d'un gouverneur paye un assassin pour se débarrasser d'un rival. Un riche bourgeois paye un agresseur pour obliger un artisan à s'affilier à sa corporation. Un noble dépravé aime particulièrement coucher avec de très jeunes filles. Les obligations découlant de leur rôle local constituent un autre des avantages à avoir des Familles criminelles puissantes et organisées.

Les citoyens les craignent, certes, mais leur rançonnage fonctionne sur la notion de protection. Cela oblige les Familles à faire la police et à prévenir des crimes plus graves comme les meurtres en série, les viols ou les incendies volontaires. La pègre représente donc un facteur de sécurité non négligeable. D'ailleurs, si vous vous rendez le soir dans une taverne tenue par les Fils du Sabre, vous ne risquez pas grand-chose.

L'agitation politique

Cette activité, plus axée sur l'influence que sur l'obtention de monnaie sonnante et trébuchante, connaît habituellement une échéance sur le long terme. L'agitation politique regroupe les manœuvres de déstabilisation, de désinformation, de prise de pouvoir et autres complots. L'agitation politique en tant que telle n'est pas illégale, à moins que le contestataire ne remette publiquement en cause le gouvernement, la noblesse ou le Clergé.

Le but de l'agitation politique consiste soit à faire l'éloge d'un puissant personnage ou d'une idéologie, soit à les calomnier. Les Méloriens en usent pour faire progresser le sentiment d'insécurité dans les rues et attirer de nouveaux adeptes à leur cause. Les Fils du Sabre préfèrent détruire la réputation de leurs rivaux, plutôt que de recourir à l'assassinat. Les Toges Noires favorisent les intérêts de leurs membres influents.

L'agitation politique a plusieurs visages : distribution de tracts, édition de livres subversifs, messages cachés dans les pièces populaires, rumeurs dans les lieux publics, orateurs de rue, mais aussi attentats et destructions de magasins. Par exemple, les Méloriens lancent de temps en temps des campagnes contre les artisans nains en saccageant leurs boutiques.

Les politiciens font appel à des agitateurs professionnels pour les aider. On assiste à de véritables campagnes de désinformation et il faut être perspicace pour en découvrir la finalité. Il y a quelques génies dans ce domaine capables de créer un événement anodin, monter l'affaire en puissance, se jouer des gazettes et propager d'incroyables rumeurs.

Un conseil ?

Ne parle pas : ça aussi c'est mauvais pour les affaires et ça va vous raccourcir, toi et ta vie

CHAPITRE VI

Un conseil ?

Respecte les territoires : ce sont les capi qui s'arrangent entre familles pour les établir, ce sont les capi qui les répartissent entre leurs hommes et tout ça, c'est un sacré boulot. Donc si tu viens foutre ta merde en décidant que ce coin de rue fait maintenant partie de ton territoire, c'est encore mauvais pour les affaires et tu as intérêt à avoir une bonne armée derrière toi.

L'arnaque

L'arnaque nécessite peu de monde, elle peut s'effectuer seul, mais gagne de l'ampleur à plusieurs. Les petites arnaques comme les jeux truqués, la vente de monuments publics ou les divers baratins permettant de gagner quelques piécettes sont rapides et peuvent se pratiquer plusieurs fois dans la journée. Les arnaques de grande envergure, comme la mise en place d'un réseau de vente par correspondance factice, demandent beaucoup de préparation, mais peuvent se révéler très lucratives. Les Ezguirs sont assez habiles dans ce domaine, et ce, partout où ils sont présents. Les Toges noires pratiquent une forme d'arnaque religieuse ; à Elyath il faut faire attention à qui l'on s'adresse, tous les guides ne sont pas sûrs. Les Félins et les Isidoriens pratiquent aussi, à une moindre échelle, ce type d'activités.

L'assassinat

Tout le monde n'a pas le cran de tuer une personne de sang-froid. Mais il faut reconnaître que la pratique existe et prolifère. Une bonne bourse de couronnes permet de faire taire et disparaître à tout jamais une personne un peu trop gênante. Reste à évaluer combien vaut la vie de votre victime… Les Thaumaturges, les Félins et bien évidemment les Reîtres dominent cette activité si particulière. Les autres Familles la pratiquent aussi mais avec moins d'aisance, ce qui ne les empêche pas d'avoir certains assassins spécialisés très recherchés.

Le cambriolage

Le cambriolage représente l'une des activités les plus nobles aux yeux des voleurs, parmi toutes celles détaillées. Le cambriolage a pour but de pénétrer dans un lieu clos. Que ce soit une maison, une pièce ou un coffre-fort, des serrures et/ou des pièges en empêchent sûrement l'accès. L'art du cambriolage consiste à ouvrir les portes, débloquer les passages et désamorcer les pièges.

Presque toutes les Familles s'intéressent à cette activité, que ce soit pour s'enrichir, pour le compte de tiers ou pour récupérer des objets ou des documents nécessaires à leurs objectifs. Les meilleures sont, sans conteste, les Taupes et les Félins, mais avec l'apport des scientifiques, certaines guildes affiliées aux Isidoriens ont réussi quelques coups spectaculaires. Le cambriolage se révèle un domaine assez particulier, car il est un des rares où règne une compétition entre voleurs non pas pour l'argent, mais pour la gloire. Certains prennent des risques insensés – et souvent fatals – d'autres aiment signer leurs forfaits, sans compter les monte-en-l'air qui allient humour, panache et acrobatie pour créer l'événement.

Néanmoins, il ne faut pas se leurrer. Des équipes organisées effectuent la grande majorité des cambriolages, travaillant le plus vite possible, sans prendre de risques et en toute discrétion. Les bourgeois et les nobles constituent des cibles privilégiées lorsqu'il s'agit de voler des valeurs, mais d'autres lieux d'importance comme la capitainerie, les préfectures ou les bibliothèques font l'objet de tentatives plus ou moins heureuses.

Le chantage

Pour s'assurer la collaboration d'une tierce personne, certains usent de chantage. La tactique varie selon les Familles. Les Thaumaturges montent un complot de toutes pièces afin de faire accuser la victime de commerce avec les démons, de pédophilie ou autres abominations. Les Méloriens, moins fins comme d'habitude, menacent l'intégrité physique des proches. Les Reîtres profitent de leur pouvoir légal pour menacer d'un séjour au bagne.

Le but du chantage peut être d'empêcher une personne de témoigner à un procès ou un sergent de milice de procéder à des arrestations, d'obliger le témoin d'un meurtre à mentir, d'obtenir d'un fonctionnaire un document ou tout simplement de réclamer de l'argent.

La contrebande

Les contrebandiers s'occupent du commerce et du trafic de marchandises frappées d'interdit ou clandestinement passées sous le nez des douaniers. En tant que plaque tournante de l'économie du Monde Connu, la

Principauté des Sept Cités voit chaque année passer des milliers de tonnes de marchandises, la plupart soumises à des taxes très élevées. Pour pallier à ce problème, les Familles détournent les biens à leur arrivée, en les achetant hors taxes, puis les revendent avec une petite commission à un prix moindre que celui du marché. Les Fils du Sabre détiennent un quasi-monopole sur la contrebande de marchandises usuelles. La contrebande de marchandises illégales (composants magiques, armes exotiques, drogues, poisons) est quant à elle une activité fort répandue et qui demande parfois des connaissances très particulières. Les Thaumaturges en ont fait leur ressource première. Ils se débrouillent pour que ces marchandises soient cachées dans un convoi légal et les revendent avec une grosse commission à leurs acheteurs. Enfin, le cas des Taupes s'avère assez spécial. Ils ne détournent aucune marchandise, mais acceptent de les convoyer d'une ville à l'autre sous couvert de la relative sécurité offerte par leurs galeries.

La contrefaçon

Les vrais artistes du monde de la pègre s'emploient à contrefaire les objets d'art ou les monnaies. Les copies de tableaux ou de sculptures peuvent passer pour des vrais et coûter très cher. Mais tout le monde rêve de frapper de la monnaie. Fabriquer de fausses couronnes d'or règle bien des problèmes. Toutefois, il faut écouler la fausse monnaie avec parcimonie et prudence ; cela nécessite donc un vaste réseau. L'art de contrefaire un document, une relique ou une marchandise de bonne qualité nécessite des moyens importants. Il faut à la base des équipes d'artisans spécialisés dans ce domaine, puis des équipes pour distribuer les imitations. Ces faussaires ne prennent guère de risque dans leurs ateliers clandestins souvent bien protégés. Les Ezguirs font énormément de contrefaçons, dans tous les domaines. Mieux vaut éviter de leur acheter des œuvres d'art. Ils savent aussi faire des passes, des lettres de créance ou des documents comptables. Les Toges Noires font dans la relique religieuse. Ils ont à Elyath un réseau bien développé qui plume quotidiennement bon nombre de pèlerins. Les autres Familles contrefont parfois des documents afin d'aider les réseaux de contrebande ou pour sortir l'un des leurs de prison.

L'enlèvement

Qui a-t-il de plus cher aux yeux d'un père que la vie de ses enfants ? Pas grand-chose. L'enlèvement représente donc une des valeurs sûres de la pègre. Les kidnappeurs doivent méticuleusement préparer leur coup, trouver une bonne planque et demander une forte rançon. Les jeunes nobles et les bourgeois constituent des cibles parfaites, mais certains sont bien protégés. Les Fils du Sabre et les Méloriens enlèvent leurs ennemis et les vendent comme esclaves. Les Félins pratiquent l'enlèvement de temps à autre pour faire chanter quelqu'un, comme un juge qui peut envoyer toute une guilde à la pendaison ; et les Reîtres le font pour se débarrasser des curieux.

Mais cette activité tend à disparaître. Les Félins l'ont abandonnée et les Ezguirs, seule Famille à enlever des personnes pour les échanger contre une rançon, ne gagnent plus autant qu'avant.

L'espionnage

L'espionnage consiste à surveiller de manière discrète des lieux ou individus ; il permet de recueillir des informations, et ce, dans n'importe quel domaine : les déplacements de personnalités ou de troupes, le contenu de documents secrets, les décisions de dirigeants de tel ou tel groupe, etc. Le renseignement devient de plus en plus important dans la guerre que se livrent les Familles.

Toutes les Familles se livrent à l'espionnage, au moins pour surveiller leurs concurrents. Les Méloriens ont infiltré les milieux politiques afin d'anticiper les moyens de gagner de l'influence. Les Félins espionnent pour le compte de tiers et revendent les informations obtenues. Les Taupes et les Reîtres espionnent pour leur propre compte. Les réseaux de mendiants Ezguirs ont découvert l'espionnage par hasard, mais n'ont pas encore utilisé la somme d'informations auxquelles ils ont accès. Cependant, leur chef a certainement créé un service d'espionnage des plus modernes avec analystes et collecteurs d'informations.

Les Toges Noires et les Thaumaturges infiltrent leurs adversaires et tentent de leur faire prendre les mauvaises décisions. Cette activité est la base de la préparation d'une campagne d'agitation politique, d'un chantage, d'un attentat ou tout autre mauvais coup. Ce domaine intéresse également un grand nombre de commanditaires. Le conflit entre nobles et bourgeois, entre autres, a fourni énormément de travail aux espions. Un bon espion doit se montrer capable de s'infiltrer dans un milieu, parfois socialement élevé, d'écouter, de voler, de propager des rumeurs, de donner un renseignement pour en recevoir deux. En général, s'il est pris, on retrouve son corps dans un fleuve.

CHAPITRE VI

La mendicité

Mendier n'est pas vraiment une activité glorieuse, mais elle s'avère assez lucrative et peu risquée. Pourquoi violenter, entrer par effraction et mettre sa vie en danger alors que tendre la main à la sortie des églises permet largement de survivre ? Cela permet même à certaines Familles ou guildes de financer des actions de plus grandes envergures. Un mendiant ne gagne que quelques pièces par jour, bien qu'on ait vu des cas isolés s'enrichir considérablement grâce à leur talent. Par contre, un réseau de mendiants peut rapporter gros. Les champions toutes catégories dans ce domaine sont les Ezguirs, concurrencé par les Fils du Sabre et les Toges Noires. Les guildes utilisent en général de jeunes enfants, parfois mutilés, ou des mères de famille avec un enfant en bas âge pour attendrir le badaud et lui soustraire quelques piécettes. Des responsables ont pour responsabilité de collecter les revenus de ces malheureux et, en échange, les mendiants reçoivent de quoi manger, un abri et surtout une protection. Si un mendiant est violenté, l'agresseur se retrouve avec, à ses trousses, une horde de gueux voire un combattant plus expérimenté. De par leur capacité à passer inaperçu, les mendiants assistent à quantité d'événements se déroulant dans les rues. Ils représentent une source de renseignements qu'utilisent autant la pègre que la milice.

La piraterie

La piraterie consiste à attaquer les bateaux et à s'accaparer leur contenu. Les pirates visent en premier les caisses entreposées dans les cales, mais ils peuvent parfois s'intéresser à un passager. Les forbans des mers naviguent sur des bateaux légers, rapides et fortement armés. Une fois le forfait commis, ils prennent rapidement la fuite et vont décharger leur butin dans un port tranquille ou une crique isolée. Au sens large, la piraterie désigne aussi tous ceux qui s'attaquent à des cibles terrestres, tels que des caravanes ou autres convois d'esclaves ou de marchandises qui sillonnent l'intérieur des terres. La piraterie est le domaine de deux Familles : les Reîtres, qui ont l'avantage de bien connaître les protections des convois ainsi que les routes des patrouilles militaires, et les Fils du Sabre qui soutiennent les pirates de la mer khalère.

La piraterie se révèle une activité plutôt violente mais la nature des cargaisons peut rapporter très gros. Les pirates restent toujours en contact avec les réseaux de contrebande afin d'écouler leurs marchandises ou d'approvisionner un marché. Beaucoup de pirates évoluent dans les mers intérieures, mais il faut quand même avouer que les grands spécialistes de ce « sport » nautique restent les Solomans. Les Reîtres en profitent pour faire de la contre-piraterie. Ils laissent les pirates piller un convoi et attaquent l'agresseur une fois que celui-ci a récupéré le butin et se repose.

La prostitution

Peu de gens pratiquent le plus vieux métier du monde par vocation ou par choix. En effet, la plupart rêvent du jour où ils pourront s'en sortir, mais les maquereaux omniprésents savent faire pression sur filles et garçons pour qu'ils bossent. Menace, chantage, violence, tout est bon pour garder de bons tapineurs. Bien que la prostitution touche principalement les femmes, il existe aussi des réseaux masculins, que ce soit pour satisfaire les goûts de vieilles comtesses décrépites, de jeunes femmes en manque de sensations ou d'homosexuels. Cette activité s'avère financièrement très intéressante pour celui qui récupère le fruit des passes. La prostitution est parfaitement légale, contrairement au proxénétisme. Les Fils du Sabre et les Félins se livrent une concurrence féroce pour le contrôle des réseaux. À noter que les Fils du Sabre privilégient les maisons closes au tapin dans les rues afin de protéger leurs enfants de ce spectacle. Les Toges Noires trempent également dans la prostitution enfantine, mais la palme du bizarre revient aux Thaumaturges qui n'hésitent pas à monter des orgies et à répondre aux goûts les plus bizarres : nécrophilie, zoophilie, etc.

Les prostitués versent une grande partie de leurs gains en échange de la protection d'une Famille. Parfois, cette protection ressemble plus à du rançonnage ; toutefois, se montrer violent avec un prostitué entraîne de vives représailles. Si les prostitués ont de la chance, ils reçoivent une chambre dans une maison close et bénéficient de soins et de nourriture. D'un autre côté, les prostitués n'ont que rarement le choix de leur condition et beaucoup sont accros à des drogues, dans une situation financière dramatique ou terrorisés par un maquereau – parfois de leur propre famille.

La majorité des prostitués espèrent échapper aux misères de leur condition – pauvreté, maladies vénériennes et dépendance – et devenir des courtisans, amants ou maîtresses de riches et influentes personnes qui les entretiendront dans le luxe, loin du besoin – une cage dorée. Les courtisans deviennent alors souvent espions pour le compte des Familles. Malheureusement, il y a beaucoup de prétendants et peu de places.

Que voler ?

Dans une maison :

La monnaie, les liasses de billets, les bourses pleines de pièces sont des morceaux de choix. En effet, pas besoin d'écouler la marchandise, elle est directement exploitable.

Les métaux et pierres précieuses comme les bijoux et l'argenterie ont aussi un fort potentiel. Il n'y a que peu de pièces uniques, il est donc facile de les revendre. En outre, il reste possible de les fondre ou de les retailler afin de mieux les écouler.

Les objets d'art sont affaire de spécialistes. En effet, il faut reconnaître ceux qui ont de la valeur de ceux qui n'en ont pas et les éventuelles copies. De plus, un bon réseau d'acheteurs et un fourgue sérieux s'avèrent nécessaires pour pouvoir les revendre au meilleur prix. Les oeuvres de maîtres font donc généralement l'objet d'une « commande » avant d'être dérobées.

Les armes sont faciles à revendre et coûtent assez cher, il s'agit là aussi de valeurs sûres qu'aucun voleur ne laisse passer.

Les meubles, les livres et les autres bibelots peuvent rapporter un bon paquet de couronnes. Cependant, ils ne sont pas faciles à voler car très volumineux et souvent lourds. En outre, il faut prévoir de la place pour le stockage du butin avant de l'écouler.

Le matériel spécifique comme des outils peut représenter une somme non négligeable, surtout en fonction de leur rareté et complexité. En revanche, ils s'avèrent difficiles à revendre, ceci d'autant plus que l'outil est rare.

Les grimoires et les ingrédients de sort sont difficiles à vendre et réputés dangereux. Peu de voleurs osent s'y frotter et peu de magiciens s'adressent au marché noir, hormis quelques nécromants. Ils valent pourtant une petite fortune, surtout s'ils sont rares.

Les documents compromettants en tous genres sont très intéressants, car ils permettent de faire chanter le riche propriétaire des lieux.

La vaisselle est à proscrire. Elle rapporte relativement peu, fait énormément de bruit et risque facilement de se briser lors d'une fuite.

Le linge de maison, les réserves de nourriture sont les restes que seuls les voleurs les plus miséreux osent dérober quand les soieries ont déjà disparu. Faciles à revendre, ces produits rapportent peu.

En d'autres lieux :

Les lieux publics : les **statues et fontaines** sont des pièces très difficiles à revendre.

Les bâtiments administratifs : **les documents compromettants**, les accords secrets, les plans d'armes secrètes sont à réserver aux plus ambitieux. Un maître chanteur ne doit pas craindre d'avoir la moitié de la prévôté ou des Gardiens de la Foi sur le dos. Les administrations peuvent aussi contenir de nombreuses **pièces de collection**, des tableaux, des soieries, des objets d'art. Et qui sait, bien gardé au fond d'un coffre caché dans une pièce secrète se trouve peut-être un moule pour frapper de la « vraie » monnaie !

Les dépôts ou réserves d'une fabrique : **les stocks d'armes, de poudre ou de matériel** en tous genres sont très tentants. Souvent gardés, le jeu peut quand même en valoir la chandelle.

Sur un bateau : le **contenu des cales** peut être intéressant – surtout s'il est exotique et vient de loin, comme des épices – tout comme inutile et invendable ; **les outils de navigation** et les affaires personnelles du capitaine représentent généralement la majeure partie du butin.

Le racket

Le racket consiste à extorquer de l'argent ou des biens par la terreur ou le chantage. Il est nécessaire d'avoir une grosse organisation derrière soi pour pouvoir menacer les commerçants et les notables sans qu'ils vous prennent à la légère. Cette pratique offre l'avantage de rentrées de fonds régulières. Le rançonnage s'organise entre un commerçant, souvent tout ce qu'il y a de plus honnête, et la guilde qui tient son quartier. Certains parlent même d'un contrat de vassalité, un peu brusque certes, mais qui correspond bel et bien à un échange d'argent contre une protection. Même si les deux partis tentent de garder des rapports affables, il ne faut pas se leurrer.

Le commerçant qui refuse la protection d'une guilde perd sa clientèle, est victime de multiples cambriolages ou voit son intégrité physique menacée – mais jamais d'incendie, trop dangereux et très mal vus.

Malheureusement pour le commerçant, parfois plusieurs guildes concurrentes lui réclament de l'argent. À lui de faire le choix de la guilde la plus puissante, car ce genre de situation dégénère vite en guerre des guildes et son échoppe risque bien de servir de terrain de bataille. En général, celles-ci préfèrent néanmoins passer des accords et se partager le territoire.

Le recel

Activité voisine de la contrebande et souvent en relation avec le cambriolage, le recel se définit comme l'entreposage et le commerce illicite de marchandises diverses. Les receleurs servent d'intermédiaires entre les cambrioleurs et les acquéreurs ; ils achètent les biens volés, les stockent puis les revendent au marché noir. Certains cachent aussi des criminels recherchés par la justice. Pour cela, le receleur doit développer des réseaux de planques, savoir comment rendre les objets « anonymes » et connaître les acheteurs potentiels. D'une manière ou d'une autre, toutes les Familles pratiquent une forme de recel. Du produit des rapines de cambrioleurs Félins à la vente sous le manteau de diablotine par les Isidoriens en passant par les stocks de nourriture clandestins des Taupes, les receleurs pratiquent sans doute l'une des activités les plus essentielles à la bonne marche du monde de la pègre.

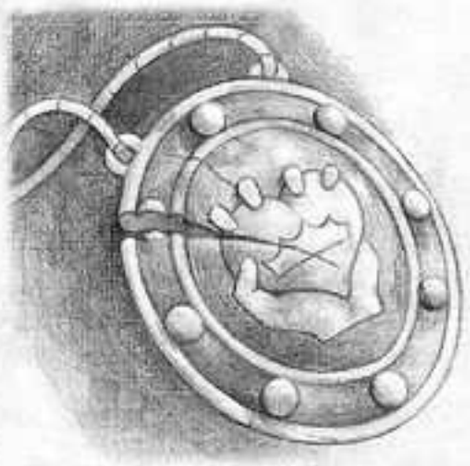
Le vol à la tire et l'agression

Cette activité s'avère l'une des moins prestigieuses de la profession. Elle consiste à agresser physiquement une personne assez riche pour la détrousser. Les passages à tabac sont de mise car peu se laissent faire les poches sans réagir. Les citadins ont appris à bien cacher leur bourse ou à éviter certains quartiers la nuit. Ils risqueraient de rencontrer soit des voleurs à la tire, surtout dans les endroits populeux comme les marchés ou les spectacles de rues, soit des agresseurs dans les endroits plus discrets. Dans le premier cas, quelque chose détourne leur attention pendant qu'un voleur, souvent un enfant, leur fait les poches. Dans le second cas, plusieurs types patibulaires les menacent de violence s'ils ne leur donnent pas tout ce qu'ils portent de précieux sur eux.

Les Familles

Les Familles

Les Familles, surtout les Félins et les Fils du Sabre, régulent les types d'acte criminel dans les quartiers qu'ils dirigent, jouant le rôle de police. Après tout, comme il y a plus d'argent à se faire avec le rançonnage ou la prostitution, il ne faut pas faire fuir le client. Par contre, les Familles n'hésitent pas à envoyer leurs équipes pourrir la vie d'un quartier concurrent.



Les Anciens

Il y a quelques années, les Anciens constituaient certainement la Famille la plus puissante, la plus crainte et la plus respectée des Sept Cités. Ce prestige faisait beaucoup d'envieux, les Fils du Sabre et les Félins en tête. La Guerre Civile et les événements qui lui sont liés provoquèrent de nombreux troubles dans la société de la Principauté et eurent de graves conséquences dans le monde de la pègre, en premier pour les Anciens.

Les temps changeaient, les mœurs évoluaient et la société était en pleine mutation. Les Anciens, relativement conservateurs, prônaient des valeurs désuètes – comme le respect de l'ancien code d'honneur – et ne surent pas s'adapter à la nouvelle donne. De plus en plus de gens croyaient en la science, aux progrès qu'elle pourrait apporter, même si l'explosion du quartier de Blanche-Lumière les avait quelque peu refroidis. Les Anciens ne le virent pas, n'y prêtèrent pas attention. La société se compliquait, le clergé montait aux créneaux et la pensée umélorienne se durcissait. Les Anciens un peu perdus face à tous ces bouleversements se divisèrent.

Beaucoup de membres influents de la Famille commencèrent à vouloir des réformes alors que d'autres ne voulaient pas en entendre parler. Certains désiraient se tourner vers la science, quelques-uns favoriser le clergé ou le camp des magiciens et d'autres encore rejoindre les idées des Méloriens. Parallèlement, les Fils du Sabre et les Félins complotaient. Ensemble, ils mirent au point une attaque qui devait être fatale pour les Anciens. Mettant en commun leurs ressources et leurs spécialités, ils réussirent à corrompre un certain Tiriniack, un des plus proches collaborateurs de Draqo, le chef suprême des Anciens. Ils lui promirent les rennes du pouvoir une fois Draqo éliminé. Tiriniack mena lui-même les assassins jusque dans la demeure de son chef. Il ne vécut guère plus longtemps que son maître. Il ne restait plus personne pour reprendre le flambeau. L'attaque mit à bas tous les plus importants membres de la Famille ; leurs cadavres furent découverts le lendemain dans les rues de Samarande.

Les guildes associées aux Anciens avaient le choix entre devenir indépendantes et subir les attaques des Familles aux dents longues, ou s'affilier à une nouvelle Famille et bénéficier de sa protection. Certaines tentèrent le coup et disparurent ; les autres, plus nombreuses, firent le bon choix et existent encore de nos jours.

Bien sûr, personne ne croit réellement à la disparition totale des Anciens. Plusieurs rumeurs circulent à leur sujet dans le milieu. Arnaud, le fils de Draqo, aurait survécu à l'assaut et certains fidèles se seraient réfugiés hors des Sept Cités, dans les contrées alentour, peut-être même chez les Solomans.

Les Ezguirs

Ce réseau nomade est l'un des plus fermés. Si l'on n'appartient pas au peuple Izgane, il s'avère très difficile d'en faire partie, à moins de prouver son attachement aux valeurs de cette communauté. Les Ezguirs mettent en avant les liens parentaux et l'honneur, qu'il faut laver dans le sang s'il vient à être entaché. Pour eux, peu importe la manière, seul le résultat compte. Et si vous touchez à un Izgane de la communauté sédentaire, vous aurez tous les Ezguirs sur le dos.

Histoire

Les Izganes formant la communauté sédentaire tissent entre eux des liens solides et se soutiennent mutuellement. Ils ont créé des clans dans les divers

endroits où ils se sont établis. Dans la Principauté, le plus grand et le plus puissant de ces clans est celui des Ezguirs. Les Ezguirs ont tout d'abord cherché à se faire bien voir et à obtenir des postes importants mais, rapidement victimes de la mauvaise réputation des Izganes, ils ont vite remarqué que la vie dans le monde de la criminalité rapportait plus et plus facilement. Les Ezguirs ont donc basculé dans l'illégalité, et l'importance de cette Famille criminelle n'a cessé de croître. Au début composée uniquement d'Izganes, la Famille s'ouvre depuis peu à des représentants d'autres peuples qui ont fait preuve de l'honneur et de la bravoure inhérentes à ce peuple. Les Ezguirs gagnent ainsi des partisans dans la lutte acharnée des Familles pour le pouvoir. Attention toutefois à ne pas confondre Izganes et Ezguirs, tous les Izganes de la communauté sédentaires ne sont pas des hors-la-loi rattachés aux Ezguirs.

Activités

Le plus grand réseau de mendiants est ezguir. Ils réclament partout quelques petites piécettes, qui une fois regroupées font des fortunes. Les mendiants s'entraident, savent se fondre dans le paysage et espionnent. Lors de la guerre civile, le patriarche des Ezguirs a pu suivre les événements de près sans y être mêlé. Il y a découvert la puissance insoupçonnée de ses mendiants. Personne n'y prête attention et ils sont presque invisibles et omniprésents. Les Ezguirs pratiquent aussi la contrefaçon à grande échelle. Artisans dans l'âme et passionnés par les belles choses, ils aiment en faire profiter tout le monde, même si le prix se fonde sur l'aspect et non sur la valeur réelle. Les Ezguirs recourent peu à l'assassinat, qui sert avant tout à protéger les intérêts de la Famille et à calmer ses concurrents. L'agression et le vol à la tire sont le fait des plus jeunes qui font d'excellents coupe-bourses, surtout lors des grandes foires en marge des villes. L'agression se fait principalement en campagne, sur les chemins un peu à l'écart. Quant à la contrebande, elle s'exerce à l'intérieur de la Principauté, du fait que les Ezguirs et les autres clans apparentés ont perdu leurs liens avec les autres communautés izganes.

Quartier général

Les Ezguirs n'ont pas vraiment de quartier général. Par contre, ils sont bien organisés dans les campagnes alentours avec de nombreuses cachettes et lieux de réunions, découlant de leurs relations dans la communauté nomade.

Influences

À l'exception d'Askelane, les Ezguirs occupent le marché de la misère dans toutes les cités. C'est également l'une des seules Familles à s'intéresser à la campagne, bien qu'elle s'en prenne rarement aux paysans, par peur de s'aliéner les familles izganes honnêtes qui vivent dans les fermes. Les Ezguirs ont un faible pour Bejofa où ils aimeraient bien consolider leur influence.

Plusieurs guildes ezguirs se sont sédentarisées et pratiquent la contrefaçon. Les Ezguirs ont adopté une attitude défensive face à la montée en puissance des Félins. Par contre, l'arrivée des Toges Noires leur pose plus de problèmes : ils sont prêts à considérer une possible alliance pour les contrer.

À Samarande, Elyath, Djeddir et Antalia, les Ezguirs ne se livrent qu'à des activités sporadiques, avec une stratégie de type campagne. Ils viennent, se livrent à toutes leurs activités durant quelques mois puis disparaissent pour se faire oublier, à l'exception de quelques groupes épars qui préparent la prochaine campagne. Ils profitent actuellement du remaniement de l'administration ecclésiastique à Elyath pour se livrer à la falsification de documents religieux. Les Ezguirs comptent bien augmenter leur influence dans la ville sainte, quitte à affronter les Toges Noires sur leur propre terrain.

Situation politique

Les Ezguirs ne sont guère aimés et beaucoup de Samariniens aimeraient s'en débarrasser. Néanmoins, leur chef Antalio a appris beaucoup de choses par son réseau d'espionnage et projette de faire chanter certaines personnes pour pousser à la promulgation de lois pro-izganes.

Armée : Aucun rapport. Les Ezguirs évitent les garnisons et ces dernières les ignorent.

Clergé : Les Ezguirs ne crient pas trop haut leurs idées religieuses pour ne pas faire trop de vagues.

Gouvernement : Antalio aimerait bien nouer des liens avec le gouvernement, mais il ne sait pas encore comment.

Noblesse : Aucun rapport, si ce n'est l'autorisation de séjourner sur certaines terres.

Bourgeoisie : Rapports tendus.

Organisation

Les guildes – ou caravanes, selon l'appellation ezguir – se regroupent habituellement autour des

membres d'une même branche familiale d'un clan. Un père au pouvoir illimité les dirige, à condition de veiller aux intérêts de sa guilde. Une réunion est organisée chaque saison, généralement en pleine campagne, plus rarement à Bejofa, où tous les pères rendent leurs comptes au Patriarche, le père des pères et chef du clan. Ce dernier, tout puissant, est le juge de la Famille et règle les conflits entre pères. Certains izganes viennent même parfois lui soumettre leurs doléances.

Affaires internes

Les Ezguirs ont subi de cruelles dissensions à la mort de l'ancien patriarche, Somelio Vep. Son fils Antalio se retrouvait en concurrence avec Daril Revo, un contrebandier audacieux et respecté. Antalio a toutefois été élu patriarche, malgré son jeune âge. Il a alors découvert l'importance du réseau de mendiants et s'est informé sur le comportement de son rival. Ce dernier s'est fait piéger lors d'un marchandage illégal et jeter en prison. Personne n'a su comment il avait failli, à part Antalio.

Antalio Vep a une réputation d'homme implacable et colérique, mais la fidélité qu'il voue aux Ezguirs est sans borne. Ses hommes le craignent, mais l'apprécient aussi. Ses décisions font force de loi, bien que le poids des traditions le lie et qu'il doive veiller à l'estime qu'on lui porte. Il se montre le plus juste possible et partage les biens équitablement. Il a deux fils jumeaux de quinze ans, Elio et Anton, entre lesquels il voit déjà grandir l'inimitié. Une diseuse de bonne aventure a prédit une catastrophe. Antalio, inquiet, s'occupe plus de sa fille, Maria, que des deux garçons. Pour couronner ce tableau, Antalio a dû répudier sa femme et tuer l'amant de celle-ci, un Izgane d'un autre clan.

Que pensez-vous de...

Les Ezguirs ont tendance à mépriser ce qui n'est pas izgane et adoptent une attitude distante vis-à-vis des autres Familles. En cas de provocation, ils lancent une vendetta qui ne s'arrête qu'avec l'élimination totale de l'adversaire. Les Ezguirs agissent cependant avec prudence, suite à la disparition de plusieurs guildes à cause de cette stratégie.

Les Félins : « Leur puissance s'accroît, surtout à Bejofa. Mais pouvons-nous vraiment nous allier à eux ? »

Les Fils du Sabre : « Ils ont le sens de la Famille mais ignorent ce qu'est l'honneur. Ne les provoquons pas. Continuons de faire des affaires avec eux, mais veillons à protéger les nôtres. »

Les Isidoriens : « Le progrès pour le progrès ne mène à rien, d'ailleurs Antalia en garde encore la douloureuse cicatrice. »

Les Méloriens : « Dommage que le Clergé les soutienne. Mais nous ne partirons pas. Nous ne nous laisserons pas intimider par ces intégristes d'un autre âge. »

Les Reîtres : « Ce ne sont que d'ignobles brutes, tout juste bons à chasser les pauvres. Ils n'ont aucune pitié et nous le leur ferons payer. »

Les Taupes : « Ils sont plus forts que nous ne le croyions et cachent bien des secrets. Comme nous, ils sont discrets et invisibles. Peut-être le soutien désiré ? »

Les Thaumaturges : « Ne les approchons pas. Nos secrets pourraient les intéresser. Laissons-les tranquilles. »

Les Toges Noires : « À Elyath, nous laisserons les Gardiens de la Foi les annihiler, quitte à baliser le chemin jusqu'à leur repaire. Mais à Bejofa, nous devrons nouer alliance contre eux et la créature qu'ils servent. »

Guildes importantes

Les guildes ezguirs sont solidaires entre elles, plus que dans n'importe quelle Famille, ce qui ne les empêche pas de former des cellules autonomes. Si un conflit entre deux guildes ezguirs devait survenir, elles demanderaient l'arbitrage d'une autre guilde ou du patriarche qui préviendrait tout manquement à l'honneur. En général, les champions des deux parties s'affrontent au cours d'un duel au couteau.

Les Slobad

Cette guilde établie à Bejofa est considérée comme une des plus puissantes de la Famille et jouit d'un profond respect. Elle est apparue peu après la guerre civile, attirée par le renouveau économique de la ville et la place laissée libre par la disparition des autres guildes ezguirs détruites dans le conflit. Tara Slobad, la matriarche, se montre une femme austère, profondément dévote et impitoyable. Il s'agit de l'un des très rares cas où une femme détient officiellement le pouvoir sur un groupe d'Ezguirs. La légende veut qu'elle ait exécuté elle-même un de ses fils qui avait entaché l'honneur de sa branche. Cette femme d'affaires a réussi à sauvegarder les intérêts des Ezguirs dans Bejofa malgré la puissance des Félins. Elle leur a rendu coup sur coup, tuant même par hasard l'un des Neuf à la tête de

CHAPITRE VI

cette Famille. Avec l'appui de son défunt mari et de ses fils, elle a organisé un réseau de mendiants qui sévit principalement à Samarande. Sédentarisée depuis peu, elle a ensuite acquis un vieux bâtiment à la périphérie de la ville et s'est spécialisée dans la contrefaçon, agrémentée d'un peu de recel et de contrebande. Les Slobad sont devenus une branche incontournable des Ezguirs et l'un des plus importants soutiens d'Antalio Vep.

Les Félins

La Famille criminelle des Félins se compose, comme son nom l'indique, principalement de félis. Toutefois, il ne s'agit en aucune façon d'une Famille raciale et les autres races sont bien représentées. Aucun gouri ne fait officiellement partie des Félins, mais il existe quelques guildes affiliées aux Félins qui entretiennent des liens avec des gouris. Les Félins sont une des plus jeunes Familles de la pègre, mais aussi une des plus puissantes à l'heure actuelle. Par certains côtés, elle ressemble aux félis, par son matérialisme, son mystère et parfois même sa cruauté. Par contre, elle demeure proche des pauvres dont elle améliore souvent le quotidien. En général, le peuple aime et respecte les Félins pour les mêmes raisons qui en font les ennemis par excellence de la noblesse. Ils ont la réputation d'être durs en affaires et de rendre coup sur coup, ne tolérant aucune tromperie, mais aussi justes et fidèles à leur parole. Ils ne s'attaquent jamais aux possessions des pauvres, petits artisans et commerçants.

Les Félins se montrent très sévères avec les prétendants au statut de voleur ; ceux-ci doivent souvent prouver leurs capacités lors d'épreuves difficiles pour intégrer la Famille. Les Félins recrutent des enfants très jeunes dans des familles pauvres. Ils paraissent souvent froids et calculateurs et font passer la réussite de leurs objectifs avant tout. S'ils protègent le peuple, c'est d'abord parce qu'ils ont très vite compris que celui-ci représente un puissant allié. Les Félins utilisent maints

codes, plus ou moins connus des membres selon leur position dans la Famille, qui leur servent à se communiquer discrètement des informations. On ignore quel nom se donnent réellement les Félins, mais entre eux ils s'appellent « frères ».

Histoire

L'apparition de cette Famille sur le devant de la scène criminelle se fit de façon très brutale et totalement inattendue. Du jour au lendemain, lors de la scission entre Samarande et Bejofa en 2534, la plupart des guildes criminelles composées majoritairement de félis quittèrent leurs Familles respectives pour constituer les Félins. Ce changement soudain causa une grande confusion dans le milieu de la pègre et un accroissement de l'insécurité générale, qui profitèrent à l'établissement des Félins et contribuèrent à l'exil des grandes fortunes de Bejofa.

Même si nul ne connut jamais les détails du complot, il devint vite évident que celui-ci avait été préparé depuis de nombreuses années. Les Anciens comprirent les premiers qu'il était trop tard pour empêcher la naissance de cette nouvelle Famille, avec laquelle il leur faudrait désormais compter.

Au départ, tout le monde crut que seules Bejofa et Samarande étaient touchées, mais les Félins apparurent et se développèrent rapidement dans les autres cités, à l'exception d'Antalia. Ils surent manœuvrer habilement lors de la guerre civile en restant en dehors du conflit, à l'exception de la bataille de Sahar où ils acceptèrent une courte et historique alliance avec leurs ennemis de toujours, les Taupes, afin de lutter contre la menace extérieure et de conserver leurs acquis à Bejofa. Selon certaines rumeurs, ils auraient conclu à la fin de la guerre une série d'accords secrets avec les Taupes. Vérité ou mensonge, toujours est-il qu'un nombre important de membres de groupuscules extrémistes comme celui de « Mort à la vermine ! » furent retrouvés assassinés dans les mois suivant la fin des conflits.

À la suite de ces événements, les Félins supplantèrent définitivement les autres Familles de Bejofa, grâce à une organisation très efficace et à des méthodes musclées. De même, ils gagnèrent en puissance à Djeddir, ainsi qu'à Samarande suite à la dissolution des Anciens. Ils se sont faits plus discrets depuis quelques années, notamment depuis la mort de l'un des Neuf (leurs chefs présumés), le terrible seigneur Irtamish, empoisonné par l'une de ses nombreuses maîtresses. Les autres Familles se demandent donc ce que les Félins peuvent bien préparer…

Activités

Les Félins exercent diverses activités, même s'ils sont assez spécialisés et moins polyvalents que les Anciens autrefois. Les Félins sont passés maîtres en cambriolage. Tous les considèrent comme les meilleurs dans ce domaine, à égalité avec les Taupes. Ils opèrent en général pour eux-mêmes, principalement dans le but de s'enrichir, mais acceptent parfois des contrats s'il y a un véritable défi à la clef. Les Félins élèvent également l'espionnage au rang d'art. S'ils ne montrent pas de grands don pour l'infiltration, ils peuvent suivre et observer n'importe qui sans se faire remarquer, et ils ont toujours des yeux et des oreilles partout, surtout dans les milieux bourgeois et populaires.

Parmi les autres activités exercées par les Félins, le vol à la tire sur les marchés en plein jour et les agressions nocturnes où ils aiment souvent jouer avec leurs victimes, occupent une place assez importante. L'assassinat fait aussi partie des activités secondaires des Félins. Ils l'exercent bien sûr pour leur propre compte mais offrent aussi leurs services à qui peut se les offrir. Ils feraient partie des meilleurs assassins de la Principauté. Les Félins rançonnent souvent des lieux publics – plus que les commerces – afin de profiter des tripots et des tavernes agréablement chauffés et d'autres avantages non négligeables. Ils savent très bien exiger sans abuser et obtiennent souvent de nombreux avantages de cette façon. Ils concluent fréquemment des « accords », quelque peu forcés il est vrai, d'échanges de bons procédés avec des particuliers un peu trop aisés à leur goût. S'ils font preuve de sens des affaires, ils profitent aussi d'une très bonne vision d'ensemble, détachée, du fonctionnement de la société.

Les Félins ont également monté des réseaux de prostitution et protègent – gratuitement cette fois – les prostitués félis de toute la principauté, même s'ils

Un conseil ?

Fais ce qu'on te dit : les initiatives personnelles c'est merdique, et la merde c'est mauvais pour les affaires. Est-ce que tu sais si celui que tu as envie de braquer est celui qu'il ne faudrait pas braquer ? Est-ce que tu sais si ta petite envie du jour ne va pas à l'encontre d'un gros plan fignolé depuis des semaines ? Non, tu n'en sais rien, alors écoute, fais ce qu'on te dit et boucle-la.

CHAPITRE VI

appartiennent à d'autres Familles – ce qui constitue un très bon moyen de les récupérer. Ils commencent à développer quelques activités de contrebande, en particulier à Bejofa, en parallèle de leur réseau de receleurs très important du fait de leurs fréquents cambriolages. Bien que l'agitation politique n'entre pas dans le cadre des activités régulières de cette Famille, il semblerait qu'elle entretienne des contacts avec certains groupes politiques très libéraux.

Même si, comme toutes les Familles criminelles, les Félins ont recours à la contrefaçon quand cela leur est nécessaire, cela reste une activité très marginale. Enlèvements, chantage et piraterie n'entrent pas dans leurs activités. Quant à la mendicité, cette activité les répugne, tant parce qu'elle exploite les plus démunis que parce qu'elle demande de rester à moitié nu dehors sous la pluie…

Quartier général

Le quartier général des Félins se situe à Bejofa. Il s'agit d'une immense tour de pierre noire et lisse, haute d'une dizaine d'étages, et dont le diamètre se rétrécit peu à peu en montant. Les murs des quatre premiers étages n'offrent aucune ouverture et les fenêtres des étages supérieurs sont toutes protégées. À l'intérieur, seuls les quatre premiers étages ont des escaliers, après il faut monter par ses propres moyens. La tour est bien sûr protégée par des moyens magiques et personne n'a encore réussi à y pénétrer sans y avoir d'abord été invité. Elle se dresse en plein cœur de la ville, dans un ancien quartier bourgeois entouré de maisons abandonnées, aujourd'hui délabré et sordide. En fait, la moitié du quartier et tous les bâtiments adjacents appartiennent aux Félins, qui les surveillent attentivement. Il n'existe que deux ou trois passages sûrs – et terriblement tortueux – jusqu'à la tour, tous les autres étant piégés. Il va sans dire qu'il vaut mieux ne pas fréquenter cet endroit si on ne fait pas partie de la Famille. Les Félins possèdent un grand nombre de bâtiments à Bejofa, dont ils louent d'ailleurs une partie à la populace. En plus de leur quartier général, un certain nombre d'autres établissements leur appartiennent, notamment une grande maison rectangulaire de pierres communément appelée « Le Tribunal ». Les Félins emmènent en ce lieu les personnes qui ont fait quelque chose pour leur déplaire, comme s'attaquer à la personne à laquelle il ne fallait pas…

Influence

Les Félins ont mené durant presque vingt ans une politique d'expansion particulièrement agressive, inquiétant grandement les autres Familles. Ils s'installent dans toutes les cités à l'exception d'Antalia, dont la situation géographique déplaît à la majorité félis.

Les Félins ont pris les rênes de Bejofa, où ils surclassent les Taupes et les Ezguirs, en se débarrassant définitivement des Reîtres. Comme ils y mènent toutes leurs activités, le gouverneur Mandrin Nurvir doit compter sur leur force. Il fait d'ailleurs régulièrement appel à leurs services pour contrer la noblesse et ses alliés, mais aussi pour tempérer le crime dans la cité. Les Félins exercent en effet un important contrôle sur les activités criminelles de Bejofa et servent donc à maintenir un certain équilibre. Ils mènent également une politique sociale dans leurs quartiers d'implantation et ne s'en prennent qu'aux riches. Cela leur vaut un fort soutien populaire qui fait défaut à leurs concurrents.

Les Félins ont aussi tenté de prendre le pouvoir à Samarande en participant à la chute des Anciens ; ils y ont effectivement gagné du terrain, mais les Reîtres ont su manœuvrer pour leur barrer la route. Les Félins entreprennent beaucoup d'actions à Samarande où la situation demeure très tendue, en les préparant depuis leur fief de Bejofa. À Elyath, les Félins ont perdu un peu de leur influence avec le durcissement du clergé. À Askelane, ils ne s'occupent principalement que de cambriolages, d'assassinats et un peu d'espionnage. Ils ne tiennent que quelques quartiers sous leur contrôle et ne semblent pas, pour l'instant, vouloir s'étendre. Les Félins voudraient bien s'implanter plus sérieusement à Djeddir, mais la concurrence est rude.

Situation politique

Les Félins ne semblent pas entretenir de contacts politiques, ce qui constitue un de leurs points faibles. Leur indépendance et leur manque d'intérêt pour les affaires publiques de la principauté ne leur valent guère de contacts. Peut-être que les Félins ont simplement des idées très différentes sur la politique et que le système en place ne les a jamais vraiment intéressés… mais les choses commencent à changer.

Armée : Aucun rapport, si ce n'est quelques espions félis de l'armée qui vendent leurs informations aux Félins.

Clergé : Pas de relations avec la hiérarchie normale du clergé. Toutefois, les Félins soutiennent certaines

Un Conseil ?

Pense à long terme : honnêtement ragazzo, des types comme toi on en a besoin et on en aura toujours besoin. Tout en bas de l'échelle. Mais je t'aime bien alors je t'explique l'intérêt pour toi de penser à long terme. Déjà, si tu respectes mes conseils ça te permettra peut-être de vivre plus vieux et de grimper dans la hiérarchie. Il n'y a pas de secret gamin, la hiérarchie ce sont les vieux qui sont en place, ce sont les capi qui tiennent les marchés. Si jamais tu te développes trop vite, tu risques d'être considéré comme une menace et bêtement exécuté par des vieux qui ont peur que tu les bouffes. Quarante ans de carrière feront toujours la différence. Tu veux vivre vieux ? Rapporte-leur un sacré paquet d'oseille, qu'ils comprennent que t'es une affaire juteuse et pas ombrageuse. Tu veux vivre encore plus vieux ? Ce n'est pas la tête d'une famille ni même l'autorisation de fonder la tienne qui t'apporteront ça, détrompe-toi. Ce sont les affaires, gamin, la légalité... enfin relative. Tu investis dans la pierre, tu investis dans le commerce et dans les banques. Ça c'est l'avenir et ça génère un paquet de pognon qui te sert à influencer les politiques pour qu'ils décident de lois qui iront dans ton sens. N'oublie pas : la milice ne protège que les intérêts des fortunés. Même si t'es un truand dans tes affaires, arrange-toi pour que les lois couvrent tes malversations et tu seras prospère et blanc comme neige. C'est pas beau ?

petites églises et chapelles ainsi que les prêtres qui y travaillent, car ils font partie des rares religieux au service du peuple à qui ils proposent gratuitement leur aide – notamment pour les soins et les cérémonies.

Gouvernement : Les Félins n'entretiennent pas de relations avec le gouvernement, celui-ci ne les intéresse pas.

Noblesse : Aucune relation, à l'exception d'une guerre déclarée. D'ailleurs, les greniers des nobles se révèlent trop confortables pour rester inoccupés...

Bourgeoisie : Les Félins entretiennent des relations assez particulières avec la bourgeoisie. Ils sont en contact avec Silas Letoupier, un industriel récemment installé à Bejofa, et avec la communauté scientifique qu'ils soutiennent ouvertement. Ils semblent montrer un certain intérêt pour les idées nouvelles et commencent à se rapprocher d'une certaine branche de la bourgeoisie.

Organisation

Les guildes, libres de se former comme elles l'entendent, doivent néanmoins obéissance au Conseil des Neuf, sous peine de sévères mesures de rétorsion. Ce conseil tout puissant est formé des meilleurs éléments de la Famille. Ainsi, tous les Félins ont une chance d'accéder un jour à ce statut si l'un des membres du Conseil les choisit comme successeurs. Parmi ces neuf dirigeants, il y a un chef suprême. Cette élection est secrète et personne, en dehors du Conseil, ne le connaît. On dit même qu'il utiliserait des protections magiques pour rendre cette information totalement indisponible. Cette mesure, prise dès la formation de la Famille pour éviter les tentatives d'assassinats, permet aussi au chef de sortir et de rester en contact avec le terrain plus facilement. Parler à un membre du Conseil revient peut-être à parler au chef suprême. Ils ont donc en apparence tous les mêmes pouvoirs : les Félins ont grand intérêt à leur obéir.

Le Conseil compte actuellement parmi ses membres – tous félis – le seigneur Ashavine, cambrioleur de génie ayant réussi à pénétrer dans la salle du Grand Conseil ; le seigneur Alraz, un tueur froid et redoutablement efficace ; la dame Ralma, mère maquerelle vénérée par toutes les prostituées de Bejofa ; la dame Fossia, cruelle assassine ; le seigneur Vishtar, un ancien espion devenu gros et vieux ; le seigneur Moned, maître d'armes et monte-en-l'air ; la dame Graxa, une furie responsable de l'expansion à Djeddir – on ignore sa spécialité – ; le seigneur Li Fong, le plus jeune du groupe, un félis au magnifique pelage blanc et aux yeux turquoise qui vient des pays keshites et qui s'occupe des réseaux de drogues, de la contrebande et des poisons ; et la dame Sussti, séductrice, courtisane et assassine.

CHAPITRE VI

Affaires internes

Les objectifs des Félins peuvent sembler obscurs aux autres Familles. Ils ont mené durant vingt ans une politique agressive et payante. Pourtant, depuis peu, ils se font à nouveau plus discrets un peu partout, à l'exception de Bejofa. Cela serait peut-être dû à l'élection d'un nouveau chef suprême qui préfère changer de politique et consolider les acquis.

Un curieux mélange de crainte, de jeu et d'honneur semble mener les affaires des Félins. Vu leurs secrets et leurs mystères, personne ne connaît vraiment leurs objectifs. Leur absence réputée de contacts au gouvernement laisse planer un doute sur la nature exacte de leurs ambitions. Pourtant, les Félins n'ont cessé de se développer depuis des années… Que désirent-ils exactement ?

Que pensez-vous de...

La récente expansion des Félins leur a valu de grandes inimitiés. Ils affichent un dédain moqueur à l'égard du reste de la pègre. Pour l'instant, leurs assassins suffisent à effrayer tout le monde, mais la pègre évolue avec les réformes et les Félins risquent de se retrouver dangereusement menacés.

Les Ezguirs : « S'ils voulaient bien aller ailleurs qu'à Bejofa, nos relations s'en porteraient mieux. Pour l'instant, empêchons-les de se rapprocher des Taupes. »

Les Fils du Sabre : « Nous connaissons les mêmes problèmes qu'eux à Djeddir. Tendons-leur la main et réglons les problèmes de traîtrise. Comme ils ne comprennent pas la violence, nous nous ferons tout doux. »

Les Isidoriens : « Nous savons très peu de choses sur eux, mais jusqu'à présent leurs manières nous plaisent bien. »

Les Méloriens : « Nos seuls prédateurs. Il faut nous en débarrasser. »

Les Reîtres : « Ils ont perdu Bejofa. Ils vont perdre Samarande. Ils se sont coupés de la rue et cela va les mener à leur perte. Continuons de les harceler et de les ridiculiser. »

Les Taupes : « Leur puissance nous inquiète. Ils sortent au grand jour et mijotent un mauvais coup. Il vaut mieux être prudents, se contenter pour l'instant d'observer et prendre quelques précautions. »

Les Thaumaturges : « Ils nous inquiètent, complotent et nous tiennent en échec à Bejofa. Pour l'instant, observons-les sans bouger et voyons si nous pouvons les attaquer. »

Les Toges Noires : « Leur plus grand défaut est surtout de vouloir venir à Bejofa. On va leur faire comprendre que ce n'est pas un refuge et qu'ils n'ont pas intérêt à nous faire de l'ombre. Cela dit, ces tordus peuvent croire ce qui leur chante pourvu qu'ils ne touchent pas à nos intérêts. »

Guildes importantes

Les guildes des Félins, assez petites en général, ressemblent plus à des bandes de moins de dix personnes. Il en existe donc un nombre très important, formant ensemble un immense réseau. Les guildes rapportent soit directement aux Neuf – pour les affaires d'importance – soit au réseau de voleurs qui les entoure directement ou aux délégués des Neuf dans les cités plus éloignées. Les Félins, qui n'aiment guère les structures, sont souvent bien trop indépendants pour accepter des niveaux d'autorité sans fin. Ils aiment savoir que l'écho de leurs efforts et de leurs exploits parvient directement au Conseil suprême et que des sous-fifres de bas étage voulant jouer au petit chef ne perdent pas les messages. Tous les Félins admirent, respectent et craignent les membres du Conseil des Neuf, véritables légendes dans le monde de la pègre. Chaque Félin ne pense qu'à les satisfaire au mieux, surtout que leur courroux est aussi extravagant que leurs exploits. De toutes les Familles, les Félins supportent le mieux les indépendants, mais tout indépendant opérant dans une zone contrôlée par la Famille doit compter avec celle-ci et ne pas trop lui déplaire.

Le Dernier Baiser

Le Seigneur Alraz dirige le groupe d'assassins du Dernier Baiser. Le réseau comporte trois femmes, deux jumelles félis et une splendide Effarate ; elles se font passer pour des prostituées quand elles veulent administrer à leur cible un poison cutané. On trouve également un tireur d'élite sang-mêlé elfe spécialiste de l'arbalète, un saltimbanque izgane lanceur de couteau et quelques jeunes têtes brûlées qui apprennent le métier en tuant dans les rues les cibles indiquées – en général à la dague et par derrière.

Les membres du Dernier Baiser se réunissent rarement ; ils vont chercher leurs contrats auprès de Max le messager, un gargotier humain presque autiste qui leur donne les informations depuis la taverne de la rue de l'elfe forgeron, à Bejofa. Il les tient lui-même d'Aksha qui a cessé de tuer, mais qui s'occupe des clients et du paiement. Le Conseil des Neuf charge

parfois le Dernier Baiser d'éliminer un membre de la Famille. Cette guilde est crainte à juste titre, car elle effectue son boulot proprement, discrètement et de façon terriblement efficace.

La meute de Galius

La meute de Galius entretient une violente rivalité avec le Dernier Baiser. Les membres de la meute obéissent au dénommé Galius, un nain complètement fou entouré d'une dizaine d'assassins nains et félis usant de plusieurs armes et parfois de drogues, mais jamais de poisons mortels (pas assez drôle). La victime reçoit une lettre de Galius l'informant qu'un contrat a été lancé sur sa tête et qu'elle a un mois pour survivre. Passé ce délai, le groupe abandonne la chasse. Galius aime jouer avec ses victimes et multiplie les avertissements, les drogue afin de les rendre folles, les empêche de fuir en provoquant des accidents et les espionne pour ne pas les perdre. En général, la victime tente de trouver refuge dans une église bien gardée, dont elle ne réussit que rarement à passer la porte. Même dans ce cas, la meute accomplit sa tâche meurtrière jusqu'à l'intérieur des murs consacrés. En six ans d'existence, seules deux cibles ont survécu. Les Gardiens de la Foi recherchent activement cette guilde, dont la réputation s'étend dans toute la Principauté.

Les Intouchables

Le groupe des Intouchables, constitué de monte-en-l'air funambules et déjantés, de cambrioleurs astucieux, d'inventeurs géniaux et de quelques espions au sommet de leur art, évolue sous les ordres d'Irsha, une félis très célèbre et admirée dans la profession. Cette monte-en-l'air extrêmement talentueuse travaille à présent pour le seigneur Ashavine, qui l'avait remarquée personnellement. Ses membres les plus connus sont Ounarha et Sarouga, deux frères félis cambrioleurs, Irjani, un monte-en-l'air izgane, Louna, une monte-en-l'air elfe, Zirouh, un espion félis et Lirma, une espionne cassare incroyablement douée pour changer d'identité. Cette guilde opère toujours dans la discrétion totale, elle ne considère une opération réussie que si personne ne l'a détectée jusqu'à la fin. Il va sans dire que seuls les défis les intéressent. Les Intouchables laissent toujours sur les lieux de leur forfait un morceau de parchemin avec une marque étrange qui leur sert de signature. Ils ne tuent jamais personne.

Les Fils du Sabre

Cette Famille, certainement la plus ancienne de la Principauté, existait probablement avant la fondation de Djeddir. Elle possède d'ailleurs des liens très forts avec d'autres Familles criminelles des Émirats khalers. Basés principalement à Djeddir, les Fils du Sabre pratiquent essentiellement une criminalité économique, protégeant les intérêts des Khalers un peu à la manière des Ezguirs. C'est la Famille la moins violente, à l'exception de sa branche pirate, mais elle s'avère capable de mettre ses ennemis sur la paille. Elle a d'ailleurs récemment, avec l'aide des Félins, coupé la tête des Anciens.

Histoire

On raconte que, lorsque les Uméloriens envahirent à nouveau l'ancienne province d'Elyath en 1985, les Fils du Sabre étaient déjà présents aux côtés d'Arrassim-le-Sage, qui négocia la reddition pour sauver sa ville. Cet épisode illustre les rapports entre la communauté khalère et sa branche criminelle, même si, à l'instar des autres Familles, les Fils du Sabre restent méprisables aux yeux de leur communauté.

À la fin des secondes Ténèbres, les Fils du Sabre profitèrent du boum économique et culturel dû à la reconstruction d'Elyath et au développement de Samarande. Ils se heurtèrent alors aux Anciens, une jeune Famille encore mal organisée, mais mieux adaptée à la mentalité umélorienne. Longtemps seules à régner sur la pègre, elles s'affrontèrent sauvagement sans se préoccuper des autres Familles qui apparaissaient ça et là. Néanmoins, elles se battaient avec honneur et respectaient des règles communes qui permirent à leur querelle de s'éteindre.

Les Fils du Sabre – ou Turbans – participèrent peu à la vie politique de la Principauté, mais ils se battirent farouchement lors du blocus soloman de 2406 et, surtout, lors du massacre de la communauté khalère par René d'Argor. Lors de ce sanglant épisode, ils aidèrent leur communauté à fuir par les égouts ou à se cacher dans les dunes au sud de la ville, sauvant un nombre

considérable de vies. Les Khalers n'oublièrent pas : une fois les conflits terminés, les Fils du Sabre purent considérablement se rapprocher des milieux bourgeois, malgré leur farouche opposition à la Maison Braorde. En même temps, ils déclarèrent une guerre ouverte aux Méloriens coupables de génocide. À travers eux, ils combattent la noblesse de souche umélorienne.

Depuis quelques années, cette Famille, jusque là très unie, rencontre des problèmes internes. Les Fils du Sabre faiblissent sous le coup des traîtres, des opérations qui ne rapportent pas autant que prévu, des arrestations surprises. De plus, ils n'ont pas réussi à reprendre le pouvoir des Anciens. Le chef des Turbans, Youssouf Ibn Tahir, ami de l'actuel gouverneur de Djeddir, est mis sur la sellette, principalement par son rival David Talma, fils de l'ancien chef tué par René d'Argor lors du massacre.

Activités

Les Fils du Sabre sont avant tout des commerçants qui ne respectent pas tout à fait les mêmes règles que les honnêtes gens. Ils usent de contraintes et d'arnaques pour vendre plus cher, font de la contrebande pour échapper aux taxes, pratiquent la piraterie pour ruiner leurs concurrents ou camouflent certaines opérations douteuses dans leur comptabilité. Ils « attaquent » parfois leurs propres bateaux ou, mieux, récupèrent la marchandise qu'ils venaient de vendre. Leurs cambriolages prennent surtout pour cible des entrepôts de marchandises ou des boutiques, rarement des maisons, sauf pour des objets particuliers ou par nécessité.

Les Fils du Sabre enlèvent et vendent les gêneurs comme esclaves dans les Émirats ou les ruinent grâce à des malversations astucieuses. Ils forment la Famille la plus riche et n'aiment guère user de violence. Il y a pourtant des exceptions, telle la piraterie, mais ce genre d'action a lieu assez loin – essentiellement dans la mer khalère et à l'embouchure du Sahar – de façon à ce que « les yeux des enfants ne risquent pas de voir tant de violence ». Malgré tout, les Fils du Sabre ne sont pas des anges. Ils manient leurs armes aussi bien que n'importe qui et savent se défendre.

Les Turbans dominent la majorité des réseaux, prostitution et mendicité en tête. Les deux s'allient souvent afin d'occuper complètement un quartier et empêcher toute implantation des autres Familles. Les Fils du Sabre aiment les connexions complexes entre cousins éloignés – ils sont tous des cousins éloignés – autant que dans les affaires : il se révèle particulièrement difficile d'anéantir totalement un réseau, tellement celui-ci a de ramifications dans des domaines divers. Par exemple, une maison close cache en fait un important trafic d'objets d'art et les mendiants autour se chargent de suivre les clients afin de disposer d'un moyen de pression sur eux. Habituellement, l'enlèvement pour la vente d'esclaves se fait dans d'autres endroits pour atténuer les soupçons – en général, près de la concurrence.

Quartier général

Il existe à Djeddir un souk, un ensemble de maisons basses reliées par des souterrains, qui sert de quartier général à la Famille. On y trouve des bibliothèques, un lieu de culte, une salle d'armes, un hammam et même un restaurant avec des prostituées et des danseuses. Il est très difficile d'entrer dans cette véritable petite ville, et encore plus d'en ressortir. Les Turbans s'y réunissent pour discuter longuement d'affaires, tout en se divertissant. Mais il ne s'agit là que de leur base secondaire, plus orientée « discussions internes » que « véritables contacts ». Leur véritable quartier général démontre leur implication dans la chute des Anciens car il s'agit du bâtiment de la Place du Bourrel à Samarande, où ces derniers se retrouvaient avant de se faire massacrer.

Influences

Djeddir est et restera le bastion des Fils du Sabre. Ils y règnent sans partage malgré la féroce concurrence des Taupes. Mais ces derniers s'attaquaient aux plus faibles et leur influence ne se fait pas sentir à Djeddir-la-Vieille, probablement à cause des canaux. Néanmoins, à l'exception de Bejofa, les Fils du Sabre ont des guildes dans toutes les cités. Ils dominent Antalia avec les Isidoriens, mais pensent freiner l'importance croissante de ce port afin qu'il ne fasse pas trop d'ombre à celui de Djeddir, en pleine reconstruction après le saccage de la ville par les Méloriens.

À Elyath, les Fils du Sabre s'occupent principalement de trafic d'esclaves et d'espionnage avec les réseaux mendiants, dans le but de garder un œil sur le Clergé qui étudie une limitation des droits du culte khaler. À Samarande, ils ont un important réseau de prostitution mais se battent à couteaux tirés avec les Méloriens et les Félins. Ils y font quelques affaires également, principalement de la contrebande pour privilégier leurs cousins commerçants établis dans la capitale. Leur influence ne cesse d'augmenter dans Samarande depuis leur prise du quartier général des Anciens.

Askelane, enfin. Après l'occupation solomane, les Turbans ont été les premiers à s'y intéresser et à y faire leur nid, malgré la suprématie des Isidoriens, des Méloriens et des Reîtres. Ils comptent avoir cette cité sous leur coupe pour surveiller l'armée et la pourrir de l'intérieur. Ils prévoient de faire d'Askelane une ville aussi morte que Bejofa et n'hésitent pas à casser les prix sur les drogues et la prostitution. Leur influence grandit, mais sans pouvoir encore déterminer au détriment de qui. Les Méloriens ont la vie dure depuis quelque temps.

Situation politique

En tant que plus vieille Famille criminelle, ou presque, les Fils du Sabre ont établi de nombreux contacts, principalement dans la communauté khalère. Ils ont tendance à camoufler leurs activités illégales derrière une façade de respectabilité et n'hésitent pas à s'afficher avec les notables de la Principauté.

Armée : Les Turbans n'ont jamais été attirés par l'armée. Mais depuis le massacre de la communauté khalère par René d'Argor, ils abhorrent cette institution et ont commencé à y placer des espions.

Clergé : Peu de rapports, si ce n'est de l'espionnage. Les Khalers ayant une religion un peu différente du credo arlamiste, il arrive que des prêtres trop zélés menacent leurs intérêts.

Gouvernement : Quelques chefs des Turbans siègent à la Chambre des Corporations et la corruption fait rage au sein de l'administration.

Noblesse : Excellents contacts, quoique discrets, avec la noblesse khalère.

Bourgeoisie : Les Turbans n'ont de contact qu'avec les négociants khalers. Ils n'aiment guère les autres communautés, sauf pour les arnaquer.

Organisation

Youssouf Ibn Tahir règne sur sa Famille depuis son luxueux palais de Djeddir-la-Vieille. Les Tahir possèdent de nombreux navires, des draperies et une banque privée. Les Fils du Sabre sont alliés à la Maison Ostaq, actuellement à la tête de la ville. La communauté khalère les considère comme des personnes respectables.

Pour être admis dans le quartier général, il faut être chef d'une guilde. Celles-ci, assez libres, mènent leurs affaires à leur guise. Une grande solidarité les lie et elles peuvent demander de l'aide à tout moment. Par contre, une trahison peut coûter cher. Les Fils du Sabre réservent la mort à des cas extrêmes – meurtre d'un Turban, viol – ; de son côté, un traître risque fort de se retrouver frappé d'ostracisme et réduit à l'état de mendiant ou de rameur sur une galère solomane.

Un dernier détail : cette organisation vit sous la coupe du machisme. C'est de loin la Famille criminelle la moins ouverte aux femmes. Ces dernières se voient reléguées aux rangs d'épouses ou de prostituées. Il existe quelques exceptions, juste là pour confirmer la règle.

Affaires internes

Malgré l'expansion en Askelane et la conservation de l'influence dans les autres cités, la situation s'avère très tendue au sein de la Famille. On s'embrasse, on s'invite, on se serre dans les bras, mais tous savent qu'il y a des traîtres chez les Turbans. Des duels ont récemment éclaté pour une simple allusion, pour une accusation à peine voilée. Ce n'est pas bon pour les affaires et les réunions de Famille – parentale – ou la célébration des fêtes khalères deviennent très pénibles.

Youssouf Ibn Tahir est devenu un peu paranoïaque ces derniers temps. Les récentes accusations de corruption qui pèsent à l'encontre du gouverneur de Djeddir, Ibrahim Ostaq, risquent d'éclabousser la Famille Tahir et de mettre en péril toute l'organisation.

CHAPITRE VI

Pour ne rien arranger, David Talma, fils de l'ancien chef, ne cesse de s'opposer à Youssouf Ibn Tahir et aux traditions. Talma est un chef pirate apprécié et charismatique, mais il se montre trop violent pour la culture khalère. Il fait régner la terreur sur la ville et s'attaque à tous ceux qu'il soupçonne de trahison ou de nuire à ses intérêts. Il a récemment noyé plusieurs Félins et ruiné plusieurs commerces appartenant aux Isidoriens.

Que pensez-vous de...

Les Khalers ont la réputation de faire des affaires qu'entre eux. Ce n'est pas tout à fait faux. Cela leur a surtout évité de se faire trop d'ennemis au sein des autres Familles. Ils savent parfaitement qu'en prenant le contrôle d'un quartier, des tensions apparaissent. Ils usent alors de la négociation pour calmer le jeu et attendent avant d'effectuer la prochaine action d'envergure.

Les Ezguirs : « Ils ont le sens de la famille, c'est bien. Malgré la concurrence qu'ils nous livrent, ils ne semblent pas avoir de pensées belliqueuses ».

Les Félins : « Nous aimerions connaître leur puissance réelle, bien que nous n'occupions pas du tout le même terrain. Mais comment agir avec des animaux qui ne comprennent que le langage du sang ? »

Les Isidoriens : « Ils n'ont pas froid aux yeux. Utilisons-les et essayons de les surveiller. »

Les Méloriens : « Nous les détruirons. Nous n'avons plus d'autres choix ».

Les Reîtres : « Ils ont trahi le milieu en rejoignant la milice. Ils nous posent d'énormes problèmes à Samarande. Il est peut-être temps de leur donner une leçon ».

Les Taupes : « Ils ont supplanté tous nos autres concurrents à Djeddir-la-Grande et représentent un véritable danger.»

Les Thaumaturges : « Gardons un œil sur eux, mais ne les approchons pas ».

Les Toges Noires : « Ils n'ont pas eu le temps de mettre pied à Djeddir et sont de toute façon voués à disparaître ».

Guildes importantes

Les guildes se montent autour d'un chef et se structurent comme bon leur semble. Les conflits entre guildes ne sont pas rares, mais rarement violents. Leurs membres s'arnaquent, se piquent des marchés, se volent des prostituées et après s'engueulent dans une atmosphère familiale. Mais le lésé ne peut pas vraiment faire grand-chose, car s'il a perdu, c'est que l'autre est meilleur. Et s'il est meilleur, normal qu'il prenne son dû. La loi du plus malin.

La Lanterne Écarlate

Cette maison de passe assez connue à Djeddir se situe à quelques pas du souk. Shalom Moffnir tient ce bâtiment de deux étages à toit plat, l'un des rares exemples d'architecture khalère dans le quartier. Il règne sur vingt-huit prostituées, six revendeurs de drogues, deux comptables, cinq gardes du corps, sans compter le personnel de maison, mais vit plus loin, dans un quartier bourgeois plus tranquille, avec sa femme et ses six enfants. Sa maison close évoque les émirats et il en est très fier. Il fait tourner son entreprise avec brio et empêche toute concurrence de venir s'installer dans le quartier. Pour cela, ses gardes du corps, d'imposants guerriers armés de cimeterres, font régner une loi parfois assez violente. Pour éviter les ennuis, Shalom a graissé la patte au préfet de nuit et à quelques sergents de milice. À la Lanterne Écarlate, la fête bât son plein toutes les nuits. Musique, sexe, danses, spectacles, boissons, nourriture, drogues, tout est fait pour le confort du client. La meilleure société s'y rend, nombre d'affaires se concluent dans de discrètes alcôves. Enfin… discrètes, façon de parler ; Shalom a équipées les alcôves d'ingénieux dispositifs d'écoute et une équipe a pour charge d'écouter et d'écrire tout ce qui s'y trame. Les informations sont ensuite revendues à qui cela intéresse.

Le Drapeau Rouge

La Famille Tahir ne possède pas que des bateaux marchands, mais également de petits vaisseaux rapides qui font le bonheur de quelques guildes pirates menées par le tyrannique et sanguinaire Moïed le rouge. L'équipage du capitaine Moïed se compose de soixante hommes répartis sur deux navires. Il fait régner la terreur sur la Mer Khalère, attaquant la plupart du temps sur ordre de son armateur. Les autorités ont mis sa tête à prix fort, mais Moïed a déjà coulé trois navires de la flotte samarinienne grâce à sa parfaite connaissance des récifs. Sa cruauté n'a d'égale que la chance insolente qui l'accompagne et une organisation solide.

Il collabore avec un groupe de contrebandiers appelé les Serpents des dunes, des esclavagistes de la ville de Rey, et tient ses informations sur les passages de bateau des chefs des Fils du Sabre eux-mêmes.

Son quartier général se trouverait quelque part entre Rey et la Principauté. On entend parler d'une vaste grotte à flanc de falaise dont l'approche par voie de mer nécessite beaucoup d'audace. Mais il existe d'autres rumeurs sur un village secret où les pirates cacheraient leur trésor. Les autres Familles paieraient cher pour en savoir plus.

Les Isidoriens

Les Isidoriens font partie d'une nouvelle Famille criminelle axée sur le progrès social et scientifique. Leur nom représente un hommage à Isidorio Marblade, le célèbre inventeur et libre penseur disparu tragiquement. La Famille se compose essentiellement de révolutionnaires et de scientifiques travaillant ensemble pour un nouvel ordre mondial.

Histoire

Le 7e jour d'Arlam 2665, à Antalia, la caserne où les stocks de poudre étaient entreposés explosa. Le quartier de Blanche-Lumière, l'un des plus beaux de la ville, fut presque entièrement détruit. Il resta abandonné durant plusieurs mois avant d'attirer de nombreux désœuvrés. Cet épisode mena le premier à la mise à l'index des scientifiques. Apollo Point, l'apprenti le plus doué d'Isidoro Marblade, essaya de se battre tant bien que mal contre le rejet des scientifiques par la populace, mais en vain. Le Clergé et le Prince avaient parlé, les scientifiques n'avaient plus le soutien du peuple. Apollo Point possédait des relations avec d'anciens membres de la Famille révolutionnaire des Partisans, que la pendaison de leur chef et inspirateur, Ilatch Braorde, avait privé de but. Il reprit donc contact avec quelques-uns de ses ex-compagnons de lutte. Certains se sentaient toujours animés d'un esprit de changement, d'évolution, voire même de révolution. De plus, ils soutenaient ouvertement la cause scientifique ainsi que leur ancien compagnon, Apollo Point. En quelques mois, ils fondèrent ensemble une nouvelle Famille animée par un esprit de progrès social et scientifique. Il paraît que l'ancien bras droit de Marblade, un nain, ferait partie des rouages de l'organisation.

Activités

Les Isidoriens n'ont qu'un seul but, le progrès. Pour y parvenir, tous les moyens sont bons, seul le résultat compte. Ils font énormément de recherches et d'expériences scientifiques en tous genres, surtout celles qu'interdit le dogme arlamiste – comme tout ce qui concerne le corps humain. Ces scientifiques de l'ombre ont donc régulièrement besoin d'éléments spécifiques pour leurs expérimentations diverses. Mais les Isidoriens sont principalement réputés pour leur diablotine. En effet, eux seuls dans la pègre en maîtrisent la fabrication. Ils en font la contrebande et en tirent la majeure partie de leurs ressources. Les Isidoriens pratiquent le cambriolage quand ils ont besoin de matériel qu'ils ne peuvent se procurer autrement. Parallèlement, ils espionnent beaucoup car ils aiment être au courant des dernières avancées technologiques des différents ateliers, laboratoires ou corporations de la Principauté. De temps en temps, ils enlèvent un scientifique ou un technicien, mais pas pour demander une rançon, uniquement dans le but de s'approprier des connaissances ou un savoir-faire. Les Isidoriens jouent aussi un grand rôle d'agitateurs politiques (leur deuxième activité majeure) : ils ont beaucoup de travail à faire pour changer les mentalités… Les Isidoriens dédaignent les autres activités traditionnelles.

Quartier général

Le quartier général des Isidoriens se situe dans la Faculté des sciences et techniques de Samarande, bien qu'ils n'aient quasiment aucune influence dans cette ville. La nuit, quand les bâtiments sont vides, ils se retrouvent dans les amphithéâtres ou les laboratoires pour débattre de la meilleure manière de refaire le monde.

Influences

La Famille se révèle particulièrement influente à Antalia, où elle a installé la plupart de ses laboratoires, dans le quartier même de Blanche-Lumière. Bien représentée à Askelane, elle entretient de bonnes relations avec l'armée. La branche révolutionnaire de la Famille se fait remarquer à Bejofa. On peut aussi trouver quelques Isidoriens à Kalaar. En effet, le besoin régulier de charbon ocre pour la diablotine a poussé cette Famille à installer quelques troupes dans les forts entourant l'ancienne ville naine.

CHAPITRE VI

Situation politique

La Famille des Isidoriens est assez jeune et n'a pu établir de relations vraiment stables avec un groupe en particulier.

Armée : La Famille entretient, évidemment de manière officieuse, de bons contacts avec l'armée, notamment à Antalia. Elle remplit régulièrement les stocks de poudre des entrepôts militaires.

Clergé : Les Isidoriens évitent tout contact avec le Clergé. Une différence fondamentale de point de vue les oppose.

Gouvernement : La Famille n'entretient pas de relation particulière avec le gouvernement ; la branche politique de l'organisation essaye de faire passer ses idées, mais sans succès.

Noblesse : Tout comme le Clergé, la noblesse est en parfaite contradiction avec la pensée isidorienne et le nouvel ordre mondial.

Bourgeoisie : Les bourgeois sont de bons mécènes et de bons clients.

Organisation

La Famille n'est pas constituée de guildes à proprement parler, mais de groupes de travail ou de laboratoires d'études. Chaque groupe se compose d'un Maître et de plusieurs laborantins qui travaillent dans un laboratoire et sur un sujet précis. Tous les deux ans, les Maîtres se réunissent pour en choisir huit d'entre eux qui siégeront au haut conseil. Apollo Point a été élu à vie à la présidence de ce haut conseil.

Affaires internes

Les Isidoriens ont la réputation d'être fougueux et impulsifs, voire même légèrement dérangés, un peu à raison. Beaucoup de scientifiques étayent des théories abracadabrantes ou tentent des expériences farfelues pour « la Science ». Les Isidoriens doivent mener à leur terme de nombreuses recherches et faire évoluer bien des mentalités. Autant dire qu'ils ont du pain sur la planche. Mais beaucoup parlent à demi-mot du grand plan : Apollo Point tenterait de concevoir une nouvelle arme secrète d'après les cahiers d'études d'Isidoro Marblade.

Que pensez-vous de...

Les membres de cette Famille ont décidé de se faire connaître de la pègre et de traiter avec toutes les autres Familles. Ils espèrent devenir à la fois indispensables pour chacune tout en essayant de ne menacer aucun de leurs intérêts, ce en quoi ils réussissent plutôt bien.

Les Ezguirs : « Ces pauvres bougres se mettent eux-mêmes en marge de la société. Ils ne seront pas de ceux qui feront évoluer les choses. »

Les Félins : « Nous avons plutôt de bons rapports à Bejofa, mais nous n'avons pas intérêt à leur marcher sur les pattes… »

Les Fils du Sabre : « Ils nous mènent la vie dure à Antalia, mais c'est de bonne guerre. C'est une Famille puissante et crainte, essayons de suivre leur exemple »

Les Méloriens : « Ils sont de connivence avec le Clergé, pourtant ils payent rubis sur l'ongle. Restons méfiants, ces fanatiques pourraient nous prendre en grippe. »

Les Reîtres : « Ils nous ont porté quelques mauvais coups, mais ont compris qu'on peut leur être très utiles. »

Les Taupes : « Ils veulent rester dans l'ombre, contrairement à nous. »

Les Thaumaturges : « Ils se méfient de nous, notre diablotine ne leur plaît pas du tout, mais elle nous protège de toute tentative d'agression de leur part. »

Les Toges Noires : « Leurs convictions vont à l'encontre du progrès, nous devons leur ouvrir les yeux. »

Guildes importantes

Outre les nombreux laboratoires et les groupes politiques divers, les Isidoriens possèdent quelques guildes.

Kalaar Expédition

La guilde de Kalaar Expédition s'est récemment rattachée aux Isidoriens. Elle se compose de solides gaillards qui n'ont pas peur de se lancer dans l'exploration des tunnels des Monts Ocres (il faut dire que les armes à feu sont relativement efficaces contre les Hélodermes). De temps en temps, elle escorte certaines personnes désireuses de se rendre à Kalaar ou dans ses environs.

Les Éparpilleurs

Les Éparpilleurs se composent de dynamiques dynamiteurs légèrement cintrés. Arthrio Vellacontes, l'inventeur de la dynamite lui-même, dirige ce groupe. Il faut dire qu'il n'a plus toute sa tête et qu'il ne peut malheureusement plus diriger les études d'un laboratoire. Alors, moyennant une forte somme d'argent, il propose de faire sauter n'importe quel bâtiment.

Les Méloriens

Les Méloriens ne peuvent pas être considérés comme une Famille criminelle à part entière, et ce, pour plusieurs raisons. Tout d'abord, leurs activités illégales sont plutôt limitées. Ensuite, ils n'ont que très récemment acquis suffisamment de pouvoir pour prétendre au titre de Famille. Pourtant, l'appui politique dont ils disposent aujourd'hui en fait une organisation influente et particulièrement dangereuse.

Histoire

Il y a encore une dizaine d'années, les Méloriens n'étaient rien d'autre qu'une secte sans grande envergure, plus apparentée à un parti politique fanatique qu'à une Famille criminelle. Ils regroupaient quelques extrémistes persuadés de la supériorité de la race umélorienne sur toutes les autres, principalement sur les espèces non humaines et le peuple soloman. Leurs activités se limitaient alors à quelques passages à tabac hebdomadaires quand ils étaient sûrs de s'attaquer à une proie plus faible qu'eux. Les autres Familles ne leur prêtaient guère attention. Malheureusement, la situation a bien changé et les Méloriens représentent aujourd'hui une force avec laquelle il faut compter.

Les Méloriens ont ainsi pu gagner en importance, en partie grâce à la volonté du Prince et de son entourage de favoriser les humains de souche umélorienne dans les Sept Cités. Usant de leurs soutiens dans le système judiciaire, ils ont convaincu quantité de racistes uméloriens des autres Familles de les rejoindre, en échange d'une totale impunité pour les crimes qui auraient pu leur être reprochés.

Ce début d'hémorragie a sans doute fini par fragiliser les Anciens, à tel point que les Fils du Sabre et les Félins ont pu se débarrasser d'eux. De plus, ces derniers – avec les Taupes et les Ezguirs – n'avaient pas perdu une part de leurs hommes au profit des Méloriens. Grâce à leur composition et à leur politique, ces Familles échappent à l'influence directe des Méloriens.

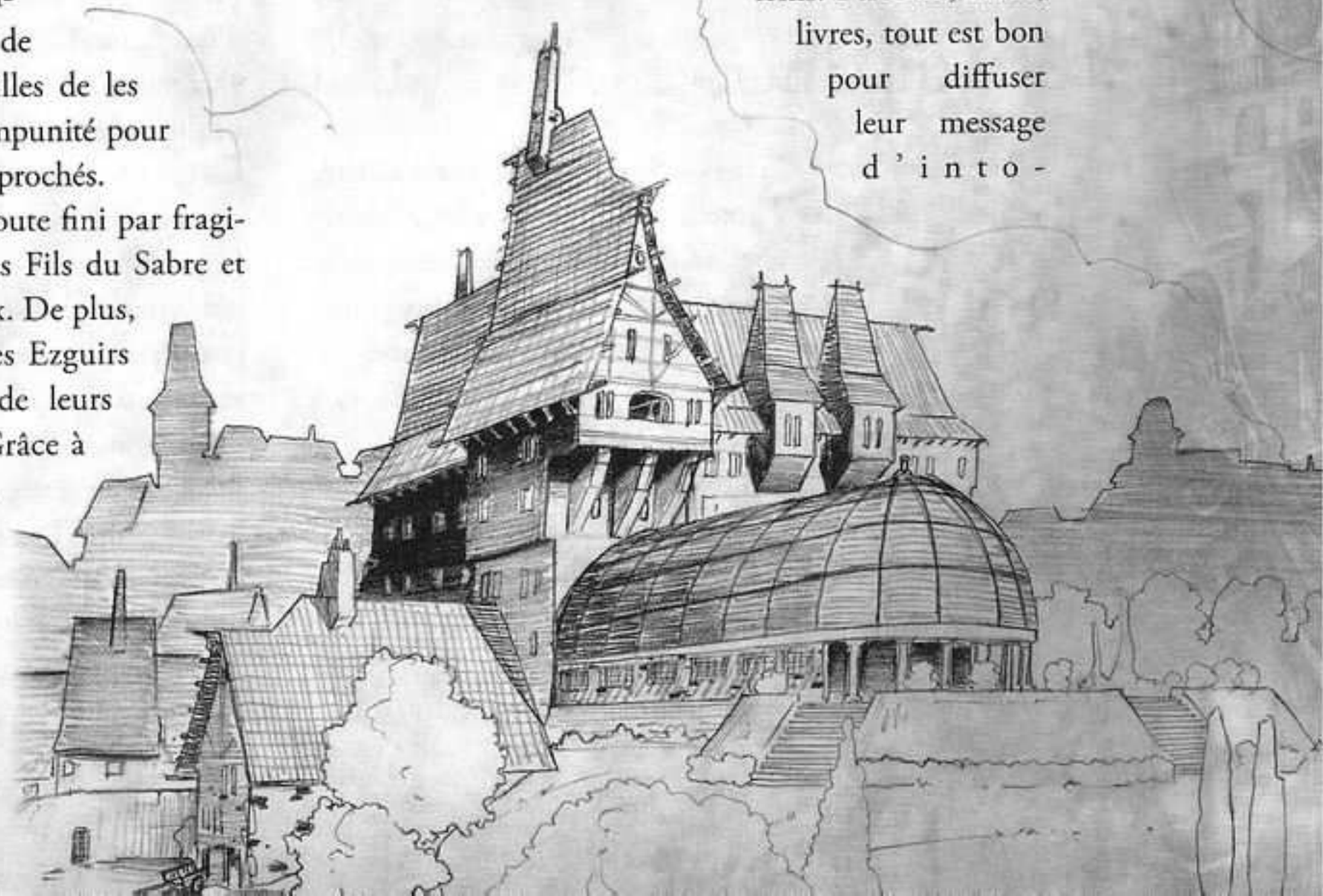
La rumeur veut que le chef actuel des Méloriens soit toujours le même, à savoir, Jerfault Samarid, le cousin du Prince et l'un de ses plus proches conseillers. Bien que cette allégation ne puisse être prouvée, il semblerait que ce soit bien le cas. Flavien Corbi, autre proche conseiller du Prince Eromë V, appartiendrait lui aussi à ce groupuscule. La plupart des membres de la Famille des Reîtres font donc aussi partie des Méloriens, du moins tous ceux qui peuvent prétendre à la pureté de leur sang. Aujourd'hui, la Famille des Méloriens constitue une société secrète regroupant les Uméloriens les plus influents des Sept Cités plus qu'une secte de fanatiques. Elle ne compte dans ses rangs que des humains de souche purement umélorienne. L'accès en est interdit à tout peuple non umélorien ou espèce non humaine et le recrutement se fait uniquement par parrainage.

Activités

Les activités des Méloriens ont bien changé depuis l'époque où ils se contentaient de traîner dans les rues de Samarande en groupes d'une demi-douzaine de types armés de matraque, à la recherche d'une victime.

Aujourd'hui, les Méloriens cherchent à placer de plus en plus de leurs membres à des postes de pouvoir, ceci aussi bien du côté du gouvernement, du système judiciaire, du clergé arlamiste ou de l'armée, que du côté des grandes Familles criminelles. Leur but consiste à noyauter le plus d'organisations possible afin d'accroître leur influence. Plutôt que de se livrer à une quelconque activité criminelle comme les autres Familles, ils utilisent tous les moyens – légaux ou non – visant à atteindre leurs objectifs de suprématie de la race umélorienne.

Ainsi, l'action politique représente l'activité la plus importante des Méloriens. Discours, tracts, livres, tout est bon pour diffuser leur message d'into-



CHAPITRE VI

Un Conseil ?

N'oublie pas notre part : si tu fais un casse, ça se saura – le monde est petit et on a nos oreilles partout. Si ce n'est pas l'un des nôtres qui le dira, c'est quelqu'un de l'extérieur, t'inquiète ! Tu dois nous filer le pourcentage qui nous est dû. N'essaye pas de nous entuber fiston, on a des comptables, on connaît les fortunes du coin et il ne faut pas longtemps pour estimer à peu près correctement le montant d'un butin. Alors si notre pourcentage ne correspond pas ou s'il diminue c'est que tu essayes de nous enfler. Et si tu essayes de nous enfler, c'est qu'on ne peut pas avoir confiance en toi. Et si on ne peut pas avoir confiance en toi c'est pour toi que ça sera dommage. Tu piges ?

lérance. Ils n'hésitent pas non plus à s'attaquer aux activistes ennemis. Pour cela, ils utilisent deux méthodes : détruire leur réputation ou les assassiner. Ils cherchent simplement à anéantir tout ce qui pourrait les gêner. Les Méloriens disposent également d'un service d'espionnage très compétent et capable d'opérer aussi bien dans les tavernes les plus sordides que dans les salons de la noblesse. On les soupçonne d'avoir noyauté les organisations bourgeoises d'obédience républicaine.

Les Méloriens financent leurs opérations par des extorsions de fonds, mais également par le rapt. Ils ne demandent pas de rançon car ils vendent leurs proies aux marchands d'esclaves. Ils se débarrassent ainsi de leurs adversaires en se remplissant les poches. Les Méloriens gagnent également de l'argent grâce à leurs campagnes de dératisation : ils massacrent des gouris à tour de bras pour le compte de comités de quartiers.

Quartier général

Les Méloriens n'ont pas de quartier général attitré. Quand la Famille a besoin de se réunir, elle le fait de manière officieuse. Seules les têtes pensantes ont le droit d'assister à ces réunions qui se tiennent dans l'immeuble particulier de tel ou tel bienfaiteur fortuné.

Influence

Tout comme leurs activités, l'influence des Méloriens est difficile à quantifier. À l'heure actuelle la plupart de leurs membres occupent également une place dans d'autres organisations. Les ramifications de cette société secrète de la pire espèce s'étendent jusqu'aux conseillers du Prince : elle dispose donc d'une influence politique énorme. De plus, certains de ses adeptes, agents sous couverture, ont infiltré d'autres Familles criminelles. On peut donc considérer leur influence comme potentiellement très importante, surtout à Samarande où la plupart des institutions sont infiltrées. Les Méloriens ont aussi renforcé leur pouvoir à Elyath avec la montée du fanatisme religieux. Ils commencent à apparaître à Antalia.

Situation politique

Gouvernement : La politique représente bien évidemment le point fort de la Famille des Méloriens. À travers leur chef, Jerfault Samarid, ils ont l'oreille du Prince. Peu de décisions importantes sont prises sans l'assentiment du cousin d'Eromë V. Nul ne sait si le jeune Prince connaît l'ascendant que possède sur lui cette société secrète, mais Jerfault Samarid se trouve assurément à l'origine de nombreuses lois racistes.
Armée : L'amitié que Jerfault Samarid porte à Flavien Corbi, le chef présumé de la Famille des Reîtres, n'est pas innocente. Les Reîtres ont une influence considérable sur l'armée et sur le déroulement des affaires d'Askelane. Les Méloriens, à travers l'influence de leur chef sur celui des Reîtres, ont donc un ascendant non négligeable sur l'armée de la principauté.
Clergé : Même si leur influence sur le Clergé arlamiste ne peut rivaliser avec leur pouvoir sur la politique des Sept Cités, celle-ci n'est pas non plus négligeable. De plus en plus de prêtres rejoignent leurs rangs, persuadés que le peuple umélorien est le peuple élu d'Arlam et que sa domination sur les autres peuples et sur les autres espèces coule de source.
Justice : Là encore, l'influence des Méloriens se fait cruellement sentir. Les Méloriens comptent sans doute le plus d'adeptes dans cette branche du pouvoir. Depuis le simple milicien jusqu'au juge de ville, la plupart des Uméloriens appartenant au corps judiciaire possèdent des liens plus ou moins importants avec la société secrète raciste. Cela

permet aux Méloriens d'assurer une relative tranquillité à leurs agents infiltrés dans les autres Familles.

Organisation

Les Méloriens fonctionnent grâce à un système de cellules indépendantes du pouvoir central. En effet, mieux vaut que leurs membres en sachent le moins possible sur le pouvoir décisionnel, tout en respectant les idéaux de la Famille.

Dans les faits, la Famille se subdivise en deux groupes dont le premier comprend les têtes pensantes, choisies pour leur intelligence et leurs convictions idéologiques. Ces hommes occupent les postes clefs des différentes administrations officielles. Dans ce système par échelons, un membre ne connaît pas les autres membres de l'organisation à l'exception d'un contact situé à l'échelon supérieur, qui l'a introduit dans la Famille. Ces agents recruteurs ne connaissent eux-mêmes qu'une petite partie de l'organisation. Cette méconnaissance à la fois des autres membres et des enjeux de la Famille permet de limiter les risques de délation quand un des agents est démasqué.

Le deuxième groupe réunit en quelque sorte l'héritage des Méloriens d'il y a une vingtaine d'années : un ramassis de brutes épaisses réunies autour d'un petit chef. Ces brutes s'occupent généralement de percevoir la taxe des commerçants dans les quartiers qu'ils contrôlent ou d'assurer une certaine publicité à la société secrète en organisant des ratonnades et des lynchages dans les rues des Sept Cités. Ils n'en ont pas conscience mais, en tant que partie la plus visible de la Famille, ils servent principalement à dissimuler la véritable puissance des Méloriens derrière un paravent de violence gratuite. À ce niveau, le recrutement se fait plus librement puisqu'ils ont surtout pour but de faire parler d'eux.

Affaires internes

On sait peu de choses sur ce qui se passe dans les coulisses des activités méloriennes. La plupart des adeptes n'en savent d'ailleurs rien non plus. Chaque agent infiltré a pour mission de progresser dans la hiérarchie de sa profession et d'espionner tout ce qui s'y passe. Il n'entreprend aucune action mais rapporte ses observations à son contact au sein de la Famille. Ces derniers transmettent ensuite les informations recueillies à l'échelon supérieur, et ainsi de suite, jusqu'au sommet de la pyramide où se trouve Jerfault Samarid, qui finit toujours par être au courant de tout. Il décidera probablement un jour qu'il est temps d'agir, mais personne ne connaît encore la nature de ses intentions.

Les cellules visibles du reste de la population n'ont que très rarement une idée précise de l'étendue de l'organisation dont elles font partie. L'homme de la rue sait qu'il existe de nombreuses cellules indépendantes, mais il ne connaît ni leur agencement ni leur nombre exact.

Les affaires internes n'existent donc quasiment pas. Seul le chef suprême possède une vue d'ensemble. Quel projet futur – pour autant qu'il en ait un – pourra-t-il entreprendre quand il fera appel à tous ses hommes ? Nul ne le sait.

Que pensez-vous de...

Les Ezguirs : « Pourquoi se soucier de ce peuple abhorré alors que nous aurons bientôt débarrassé les Cités de leur présence infamante ? »

Les Félins : « Ils contrôlent encore Bejofa, mais régner sur une décharge ne vous donne pas d'autre pouvoir que celui des ordures. Ils sont en train de s'ouvrir aux autres espèces et grand bien leur fasse, nous arriverons peut-être ainsi à infiltrer des espions dans leurs rangs. »

Les Fils du Sabre : « Sans doute nos plus grands adversaires, leur volonté de mettre les pieds à Samarande n'est pas vraiment faite pour nous réjouir. Heureusement, les citadins ne leur rendront pas la vie facile. Samarande est une ville umélorienne depuis la nuit des temps, ils l'apprendront à leur dépend. »

Les Isidoriens : « Une assemblée de fous tous justes bons à se faire sauter le caisson… »

Les Reîtres : « Sans doute nos meilleurs alliés, merci Flavien. D'ici quelques années, ils ne seront plus qu'une guilde affiliée aux Méloriens et tant mieux. Nous sommes les cerveaux et les Reîtres l'arme que nous allons lâcher sur les Sept Cités. »

Les Taupes : « Ils fouinent sur le même territoire que leurs ennemis de toujours. Avec un peu de chance, nous pouvons les laisser s'entredéchirer pour récupérer Bejofa. Mais je ne vois vraiment pas l'intérêt d'hériter d'une décharge alors qu'on pourrait l'offrir aux chiens khalers comme un os à ronger pour qu'ils oublient Samarande. »

Les Thaumaturges : « Une bande de prestidigitateurs tout juste bons à servir de monstres de foire. Ils seront tous devenus Méloriens avant d'avoir eu le temps de comprendre ce qui leur arrive. »

Les Toges Noires : « Ils se servent des mêmes méthodes que nous pour amasser du pouvoir, mais nous avons déjà gagné, n'est-ce pas ? Les manipulations de ces dernières années le prouvent. Nos hommes évoluent

CHAPITRE VI

dans toutes les sphères importantes du pouvoir des Sept Cités, alors qu'eux doivent se cacher à Bejofa des foudres cléricales. »

Guildes importantes

Les Méloriens ne comptent pas de guildes importantes en leur sein. Leurs hommes, quantité négligeable dans le plan de Jerfault Samarid, agissent seuls ou en cellules. Ces cellules s'organisent généralement autour d'un petit chef qui occupe un poste à responsabilité dans le quartier où elles sévissent, souvent un milicien gradé, plus rarement un préfet. Les hommes qui se réunissent autour de lui font partie, le plus souvent, de la maréchaussée et des commerçants du coin. Ils recrutent très rarement leurs nouveaux membres dans le milieu de la pègre, car il vaut mieux faire croire que les membres des Méloriens ne sont pas des criminels afin de renforcer la crédibilité de la Famille. Ces cellules s'organisent généralement comme des brigades non officielles de maintien de l'ordre et de la pureté ethnique dans les rues de leur quartier. Leurs activités dépassent rarement le cadre de l'agression de mendiants et d'autres minorités indésirables.

La Foudre Divine

La Foudre Divine se compose d'une dizaine de paladins obéissant aux ordres du maître Hogar Hemeln, un ancien mercenaire combattant avec deux haches à double tranchant. Leur spécialité ? La dératisation. Ils choisissent un quartier pas trop fréquenté par la milice, mais proche des nids de gouris. Ils descendent dans les sous-sols et effrayent les rongeurs qui, la plupart du temps, font payer ce dérangement aux habitants de la surface. Au besoin, la guilde en rajoute grâce à des commentaires bien ciblés lâchés dans une taverne. Une fois que les habitants du quartier en ont marre, la Foudre Divine intervient et se fait payer pour massacrer les gouris. Parfois, les paladins poussent même le vice jusqu'à embaucher des félis qui, s'ils ne meurent pas sous les coups d'un gouri, se retrouvent une dague plantée entre les deux omoplates par un des sbires de Hemeln.

La plupart des membres de la Foudre Divine sont d'anciens soldats, quoique rarement des officiers, des brutes parfaitement rôdées aux tactiques de combat urbain qui n'arrivaient pas à se réinsérer à la fin de leur service. Les recruteurs méloriens ont alors accusé les étrangers qui envahissent la principauté de cet état de fait.

La Sainte Parole

Ruben Orlov était un homme de lettres, qui avait un certain succès et une famille. Mais un soir, sa maison s'est écroulée par la faute des gouris, tuant sa femme et ses deux filles. Il a sombré dans l'alcool puis dans la drogue, avant d'être sauvé par un ami mélorien. Orlov a écouté son discours. Il a commencé à étudier les légendes gouris, prenant contact avec la corporation clandestine des historiens. Depuis, Orlov comble les trous de l'Histoire avec ses ressentiments, écrivant une série de pamphlets racistes nommés « le complot gouri ». Le Clergé y a prêté un certain intérêt et les textes ont même été débattus à la Chambre des Corporations.

Orlov a alors créé la Sainte Parole avec l'imprimeur Frédy Ropps, une brute haineuse détestant surtout les nains. Orlov a écrit « le protocole des nabots » décrivant les liens entre les nains et les gouris. Il a ensuite formé des agitateurs pour propager ses idées en douceur « car le peuple, bercé par les mensonges bourgeois, n'est pas encore prêt à ouvrir les yeux sur la menace mondiale ». Ce travail de sape a porté ses fruits, car dernièrement plusieurs échoppes naines ont été saccagées et personne n'a levé le petit doigt.

Les Reîtres

Au départ simples mercenaires, les Reîtres sont devenus des protecteurs brutaux, puis une Famille criminelle des plus violentes, et enfin, à la conclusion de la guerre civile, une force de la loi ! Ils doivent ce récent changement de cap à un homme : le sombre, génial et charismatique Flavien Corbi, ex-bagnard devenu bailli de Samarande. Ce dernier a tenté de redonner une certaine virginité à sa Famille, non sans un certain succès. Mais les autres Familles ne sont pas dupes ; les Reîtres usent toujours de méthodes illégales et n'ont absolument pas renoncé à leurs trafics.

Histoire

À l'origine, une compagnie de mercenaires venant de Barecht et d'Anvard se retrouva coincée à Samarande par le blocus soloman. En 2406, l'armée accueillit à bras ouverts cette troupe qui s'illustra vaillamment.

Les Reîtres décidèrent de s'installer définitivement à Antalia où ils jouissaient d'une excellente réputation et, pour certains, d'une incorporation dans l'armée à des postes d'officiers.

Ils ouvrirent à Antalia une académie d'escrime, « Les Mercenaires », et acceptèrent des missions de protection rapprochée, des escortes de convoi ou du gardiennage. Rapidement, ils prospérèrent et installèrent au moins une compagnie dans chaque cité de la Principauté. Les années passant, la corruption fit son chemin, les activités des Reîtres devinrent moins honnêtes. Ils détournèrent des marchandises, usèrent de violence pour faire accepter leur coûteuse protection et se lancèrent dans le marché noir. Par la suite, ils n'hésitèrent pas à assassiner pour le compte d'autrui et à pratiquer l'enlèvement. En quelques générations, la Famille criminelle atteignit un niveau d'importance moyenne, mais toujours sous une façade de respectabilité.

En 2656, lors de la guerre civile, le Prince Eromë IV monta aux barricades et disparut dans un âpre combat. On le déclara mort lorsqu'on retrouva un cadavre défiguré portant ses habits dans le Sahar. L'histoire aurait certainement pu connaître un tel dénouement sans la chance insolente de Flavien Corbi, alors colonel des Reîtres à Samarande, qui sauva le Prince. Ce dernier découvrit le monde mystérieux des clandestins et des bas-fonds de la ville. Subjugué par Corbi l'ancien bagnard, sorte de héros au grand cœur, Eromë IV prépara son retour, attendant de voir les forces en présence sortir de leur réserve. Tous connaissent la suite. Corbi fut nommé bailli à la fin du siège de Samarande par l'héritier du trône.

Corbi devint général des Reîtres et redonna à sa Famille une nouvelle orientation : une police sous les ordres du bailli, opérant en toute légalité avec la bénédiction du gouvernement. Pour en arriver là, les nouveaux Reîtres durent d'abord faire assassiner quelques-uns de leurs éléments, officiellement pour se débarrasser des moutons noirs, officieusement pour asseoir de façon définitive le pouvoir du nouveau bailli.

Depuis, les Reîtres mènent les enquêtes, en s'opposant parfois violemment aux préfets. Leur connaissance du milieu de la pègre leur a valu au début d'inestimables succès et un soutien populaire. Mais face à ce danger, les Familles réagissent, modifient leurs habitudes. À quelques exceptions près, les Reîtres font de piètres investigateurs ; par contre, ils bénéficient d'une excellente couverture pour se livrer, avec toujours autant d'acharnement, à leurs trafics. S'ils ont perdu Bejofa aux Félins, ils s'apprêtent à devenir la Famille la plus puissante d'Askelane.

Activités

Les Reîtres mènent une politique d'élimination de la concurrence gênante pour leurs activités de contrebande et de piraterie. Ils détournent des marchandises sur les ports et dans les casernes, parfois des convois voire des navires, puis les revendent dans les autres cités. La position de Flavien Corbi aide à couvrir ces trafics en faisant accuser des pigeons surchargés de fausses preuves, une manière de se débarrasser des gêneurs et de se livrer à de lucratifs chantages.

L'agitation politique et l'assassinat vont maintenant de pair et, de plus en plus, les Reîtres opèrent ainsi pour leur propre compte ou, plus exactement, pour celui de leur général. Il faut toutefois protéger la façade de respectabilité dont cette Famille s'est parée. De plus, Corbi semble avoir des ambitions politiques plus élevées. La Famille pratique moins le rapt et s'en sert principalement à des fins de pression politique. Le rançonnage demeure toujours une activité florissante, notamment à Antalia et à Askelane, mais il s'est institutionnalisé : les Reîtres font payer une sorte de taxe policière pour leur protection. Les contrevenants finissent jetés en prison.

CHAPITRE VI

Quartier général

Leur quartier général, l'académie d'escrime « Les Mercenaires » à Antalia, existe toujours, mais se voit un peu délaissée au profit d'un haras en dehors des murailles de Samarande. Là, au milieu des chevaux, Corbi réunit son état-major et traite, en toute quiétude, des affaires illégales de la Famille.

Influences

Les Reîtres sont devenus une Famille de premier plan. À Samarande, ils ont su profiter de la disparition des Anciens pour se livrer au rançonnage. L'influence de Corbi a conduit à un nombre incroyable d'arrestations et permis d'assurer à ses hommes une fulgurante ascension.

Le théâtre d'opérations d'Askelane leur réussit bien. Après la reprise de la ville, les Reîtres ont été les plus rapides, avec les Fils du Sabre, à réinvestir les lieux et ils se sont assurés les meilleures places, notamment grâce à leurs liens dans l'armée.

Les Reîtres restent discrets à Antalya car ils surveillent de près leurs réseaux de contrebande avec le monde entier et font attention à ne pas dévoiler leurs actes de piraterie. À Djeddir et Elyath, ils se livrent principalement au marché noir et à des activités plus légales comme le gardiennage et la protection rapprochée. Par contre, les Reîtres ont perdu Bejofa au profit des Félins.

Situation politique

Malgré une certaine méfiance vis-à-vis de Corbi, pour beaucoup un parvenu, les Reîtres possèdent des contacts dans les plus hautes sphères de la société. Ils n'ont plus à prouver leur efficacité en protection : elle gêne suffisamment les autres Familles, et ce, depuis des décennies. Ils usent, parfois par la contrainte, de ces liens pour compenser leur manque d'informations au niveau de la rue.

Armée : Excellent rapport. La plupart des Reîtres sont d'anciens soldats et beaucoup leur doivent quelques services.

Clergé : Les Reîtres ont de la peine à s'imposer à cause de la mainmise des Méloriens sur le marché de la protection cléricale.

Gouvernement : Les rapports tiennent en un seul homme : Flavien Corbi. Il a l'oreille du Prince, mais après lui, plus rien.

Noblesse : Ce sont des clients réguliers pour les activités légales de la Famille. Les Reîtres y ont quelques soutiens, mais toujours discrets.

Bourgeoisie : Comme avec la noblesse, la petite bourgeoisie n'intéresse pas les Reîtres, sauf quand il s'agit de rançonnage.

Organisation

Les Reîtres suivent une hiérarchie militaire. Flavien Corbi est général, viennent ensuite cinq colonels (un par ville où la Famille est présente), puis les capitaines, menant chacun une compagnie – ils ont abandonné le terme de guilde, mais c'est rigoureusement la même chose. Ces compagnies, au nombre de membres en général assez élevé, se composent de lieutenants, de sergents et de soldats. Les Reîtres aiment les grosses structures. Ils n'ont pas de petites guildes de moins de dix personnes comme les autres Familles même si, parfois, un lieutenant se montre suffisamment efficace avec son équipe pour qu'on puisse croire qu'il s'agit d'une guilde indépendante. Les Reîtres ont pour réputation de traiter leurs problèmes en force, sans finesse, avec toute la puissance disponible.

Affaires internes

Flavien Corbi est un individu assez grand, d'environ trente-cinq ans, à l'allure plutôt sombre. Célibataire et dévot, il fait quelques dons au clergé et fréquente les cercles d'officiers, mais n'apprécie guère les mondanités. Cet homme du peuple n'aime pas trop l'étalage des richesses, malgré un fort penchant égocentrique. Il jouit d'une grande popularité au sein de la population. Ses propres troupes le craignent plus qu'elles ne l'aiment ; comme Flavien le sait, le climat avec son état-major est toujours un peu tendu. Il n'a cependant guère été contesté jusqu'ici grâce aux succès indéniables remportés sur le terrain.

Les Reîtres forment désormais une Famille de grande envergure, plus proche du pouvoir qu'aucune autre, les Méloriens mis à part. Toutefois, depuis un an, les rapports avec le reste de la truanderie virent au cauchemar. Ils sont exclus des réseaux d'informations traditionnels et perdent les connaissances qu'ils avaient sur leurs ennemis.

Les tensions sont fortes au sein de la Famille. Le colonel d'Askelane, Vigor Djarmich, se permet de contester certaines décisions. Il prédit un schisme probable au sein de la Famille, entre ceux qui choisissent la voie de la légalité et ceux qui s'occupent des sombres besognes. Les échauffourées entre Reîtres augmentent visiblement et Corbi a dû interdire les duels, même au premier sang, dans ses rangs. Bref,

il n'y a plus d'union et la chaîne de commandement risque de se briser.

Que pensez-vous de...

Un bailli des Reîtres constituait une aubaine pour les Familles qui voyaient d'un assez bon œil un individu corruptible à la tête de la milice. Hélas pour elles, Corbi a procédé à de nombreuses arrestations afin d'asseoir sa légitimité et de s'emparer des réseaux. Ce faisant, il a déclaré la guerre à la pègre traditionnelle. Lui-même a échappé à plusieurs tentatives d'assassinat. Ses hommes frappés d'ostracisme connaissent à titre privé de plus en plus de déconvenues – maisons cambriolées, enfants menacés, compagnes terrifiées, etc.

Les Ezguirs : « Une race stupide et faible, combattant dans le désordre le plus total. Mais pour l'instant, laissons-les s'en prendre aux Félins. »

Les Félins : « Nous craignons leur puissance. Ils nous ont fait perdre Bejofa, mais ils n'iront pas plus loin. Ils ont échoué dans leur prise de Samarande. »

Les Fils du Sabre : « Nous leur avons laissé une bonne partie d'Antalia, alors pourquoi viennent-ils à Askelane ? Notre trêve est rompue et ils vont subir le même sort que les Anciens. »

Les Isidoriens : « Leurs connaissances et leurs compétences peuvent être utiles, mais ils commencent à se faire menaçants. Il va falloir sévir. »

Les Méloriens : « Ils ont définitivement perdu le sens des réalités, mais combattent avec brio. Veillons à ce qu'ils ne prennent pas trop d'importance et gardons nos liens avec eux. »

Les Taupes : « Que voulez-vous que l'on fasse d'eux ? Pour l'instant, ils se rabattent sur Bejofa. C'est bien. On s'occupera d'eux plus tard. »

Les Thaumaturges : « Ils sont bizarres et nous dégoûtent. Moins on aura affaire à eux, mieux on se portera. »

Les Toges Noires : « Ils sont en voie d'extinction et leurs activités ne nous intéressent pas. Soutenons-les discrètement afin qu'ils occupent nos amis Méloriens. »

Guildes importantes

Les guildes – ou compagnies comme elles s'appellent – sont très structurées. Les Reîtres sélectionnent leurs membres principalement dans l'armée, lorsque les conscrits en fin de carrière cherchent un nouvel emploi. Quelques miliciens mal payés les ont également rejoints. Peu de Reîtres viennent de la rue. Chacun touche une solde mensuelle selon son grade, plus des primes lorsqu'une action se déroule bien et rapporte plus que prévu. Les capitaines gèrent les soldes, tandis que les colonels gèrent le trésor de guerre. Le général, lui, a droit au reste et peut compter sur un pactole important, caché à Antalia dans le quartier général.

La création d'une nouvelle compagnie s'avère une entreprise difficile. Il faut avoir fait ses preuves comme lieutenant et demander l'assentiment du colonel. L'obéissance aux supérieurs constitue l'une des clefs de voûte de la puissance de cette Famille. Par contre, aucune Famille ne témoigne d'autant de respect et de camaraderie entre ses membres.

La Compagnie du Duel d'Honneur

Près de la porte des Arkavians, à Samarande, se trouve une académie d'escrime nommée le Duel d'Honneur. Une guilde de Reîtres sous les ordres d'un nain, le capitaine Ovoric Thorn, en tient les rênes. Ovoric Thorn a six lieutenants sous ses ordres et environ une cinquantaine de soldats et sergents. Ils vivent dans la cave de l'académie, comme dans une caserne.

Le rôle assigné à cette compagnie consiste à veiller à ce que les marchandises entrent et sortent des murs de la ville sans encombre. En général il s'agit d'armes – parfois à poudre – et de diverses drogues. Le Duel d'Honneur escorte les pèlerins, puis la Compagnie du Dernier Homme Debout prend en charge la marchandise. Ensuite, les deux compagnies refont le chemin en sens inverse avec d'autres marchandises.

Les Reîtres du Duel d'Honneur profitent de leur position pour arrêter les contrebandiers des autres Familles et confisquer leurs marchandises, tout en arrosant généreusement les corps de milice qui patrouillent dans le quartier. Toutefois, ce genre de coups d'éclat devient rare et Thorn cherche d'autres débouchés. Il a tenté sans succès le proxénétisme et pousse le colonel à mettre sur pied une taxe de protection pour les faubourgs hors de la ville, souvent victimes des Ezguirs.

L'État-Major

Sous les ordres directs du général Flavien Corbi – qui délègue pour des questions pratiques ce rôle au capitaine Joffa Mongrove – l'État-Major chapeaute l'organisation, comme une sorte d'administration militaire. Les lieutenants rattachés à ce service voyagent beaucoup dans la Principauté et veillent au respect des ordres sur le terrain. Les Reîtres les craignent à juste titre car il leur arrive de destituer un officier qui fait preuve d'incompétence.

On trouve également, à la gestion du trésor, Maximilien Larfetti, un élève de Farrandin, le conseiller

CHAPITRE VI

financier du Prince. Ce jeune homme de vingt-cinq ans, alcoolique, misanthrope et vrai génie des chiffres, tient une comptabilité scrupuleuse des revenus de l'organisation.

L'académie « Le Mercenaire » abrite d'immenses caves qui servent de repaire à l'État-Major. Gardées en permanence, elles dissimuleraient l'accès au trésor de la Famille, truffé de pièges et protégé par les meilleurs spadassins des Reîtres, raconte-t-on dans le milieu de la cambriole.

Les Taupes

Cette Famille, exclusivement composée de gouris, reste un mystère pour le reste de la pègre. Au début, tout le monde pensait que chaparder faisait intrinsèquement partie de la nature de ces rongeurs, mais au fil du temps, l'idée qu'une organisation structurée se cachait derrière leurs agissements s'imposa dans les esprits. Les récents événements issus de la guerre civile et l'émancipation du peuple gouri ont clairement démontré que les Taupes forment bel et bien une Famille criminelle.

Histoire

Les événements indiqués ici sont sujets à caution ; personne n'a jamais rédigé la moindre étude sur les gouris – en fait, tout le monde s'en moque – à l'exception de quelques historiens passibles d'une douloureuse conversation avec les Gardiens de la Foi.

Les Taupes seraient en fait une Famille très récente. Il existait bien entendu des bandes de voleurs gouris dès la reconstruction de Samarande, mais celles-ci luttaient entre elles. Avec la formidable expansion des Cités Franches, la population gouri a crû ; elle a dû s'organiser pour gérer le monde souterrain passablement dangereux. Les bandes criminelles ont suivi le mouvement : les premiers accords dateraient du blocus soloman.

Peu avant la guerre civile, des rumeurs parlaient d'un roi-gouri. On n'en apprit guère plus, mais les actions des gouris – l'ensemble du peuple, pas uniquement les Taupes – devenaient de plus en plus concertées. Des témoins évoquaient de plus en plus fréquemment des bandes opérer à la surface et monter des réseaux de rançonnage ou des cambriolages. Cependant, le tournant fut l'attaque astucieuse des gouris-castors contre les navires solomans qui allait permettre aux gouris de gagner quelques droits sociaux. Dès lors, on vit apparaître dans le milieu de la pègre un certain nombre d'émissaires gouris parlant au nom des Taupes. Quelques interrogatoires musclés permirent de réaliser que le roi-gouri dirigeait la branche criminelle souterraine des gouris, sans en apprendre plus.

Activités

On peut émettre l'hypothèse que les Taupes servent en fait à ravitailler le peuple gouri, car ils pratiquent essentiellement le cambriolage des caves, celliers, greniers et autres endroits où la nourriture abonde. De plus, lorsqu'ils revendent le fruit de leurs autres rapines, ils apprécient de se faire payer en blé, en maïs ou en saucisson ! Contrairement à leurs concurrents, la technique des gouris consiste à passer par le sous-sol des habitations et non par les portes ou les fenêtres. Les Taupes utilisent également leurs réseaux de galeries pour se livrer à la contrebande. Là encore, ils bénéficient d'un terrain privilégié car, de mémoire de gouri, on n'a jamais vu la milice patrouiller sous terre. Les Taupes convoient des marchandises de ville en ville, parfois pour le compte de tiers.

Leurs activités mineures sont le rançonnage (« tu paies où ta maison s'effondre ») ; l'agression dont ils ont révolutionné le mode de fonctionnement – la victime tombe dans un trou et se fait dévaliser – et enfin l'espionnage : beaucoup de vieilles demeures ont des passages secrets et les bruits que l'on entend la nuit seraient peut-être bien des déplacements de gouris. En tout cas, chez certaines personnes, ce délire vire à l'obsession. Les Taupes en savent beaucoup sur eux et le leur font payer.

Quartier général

Ce n'est, comme bien d'autres choses au sujet de cette Famille, qu'une rumeur, mais leur quartier général se situerait à Bejofa, au fin fond d'une galerie sinueuse et difficile d'accès.

Influences

Les Taupes sont surtout influents à Bejofa, malgré la concurrence féroce qu'ils subissent de la part des Félins. Vu leur décision formelle de ne pas perdre cette ville,

ils ont rapatrié leurs forces d'Elyath. Cet abandon de la ville sainte n'est quant à lui guère surprenant : de toutes les Cités, Elyath possède le moins de souterrains – ce qui ne veut pas dire qu'il n'y a aucun gouri là-bas. Une situation d'équilibre vient de s'instaurer entre Samarande et Djeddir : ils ont perdu leur influence dans la première et en ont gagné dans la seconde, à l'inverse des Félins. Concurrence acharnée ou accord secret ? On retrouve les Taupes dans toutes les autres cités, où ils pratiquent activement le cambriolage et la contrebande.

Situation politique

Malgré le fait que les gouris aient obtenu quelques droits de la part du Prince, ils demeurent peu appréciés de la population des Cités Franches. Les Taupes n'échappent pas à cet ostracisme et n'ont donc strictement aucun contact avec les différents milieux qui se partagent le pouvoir de la Principauté.

Organisation

Il semblerait que chaque guilde soit liée à un ou plusieurs nids de gouris, mais aucune certitude à ce propos. Comme pour cette rumeur de roi-gouri, on ne sait pas grand-chose de l'organisation des Taupes. On sait qu'ils évoluent en petits groupes menés par un chef, mais on ignore s'il y a réellement une hiérarchie au-dessus de lui.

Affaires internes

Ces dernières années, des émissaires – en général des gouris-hamsters – ont pris contact avec les autres chefs de Famille afin de régler certains problèmes par la diplomatie. Ils déclarent à chaque fois parler pour les Taupes – un nom donné par le reste de la pègre et qu'ils ont adopté pour simplifier les discussions – et non pour tel ou tel dirigeant. Personne ne sait donc quoique ce soit de leurs affaires internes, même si les choses semblent bouger chez les gouris. Les Méloriens et les Thaumaturges ont tenté d'en savoir plus, mais ils se sont heurtés à chaque fois à une fin de non-recevoir.

Que pensez-vous de...

Les Taupes forment la Famille la plus secrète de toute la pègre, mais comme ils ne travaillent pas sur le même terrain que les autres, ils bénéficient d'une relative tranquillité.

Les Ezguirs : « Non seulement ils sont curieux, mais ils en savent certainement déjà beaucoup. C'est la Famille humaine qui nous ressemble le plus, mais peut-on réellement s'en faire des alliés ? ».

Les Félins : « Nous ne leur laisserons pas Bejofa. Nos relations se sont améliorées, mais nous devons rester méfiants. »

Les Fils du Sabre : « Ils ne veulent pas avoir affaire avec nous. Tant mieux. Ils finiront par se rendre compte que nous sommes aussi chez eux. »

Les Isidoriens : « Ils ont des méthodes et des théories pour le moins étranges, mais ils ne semblent pas représenter une menace sérieuse. »

Les Méloriens : « De dangereux fanatiques meurtriers, mais heureusement pas futés pour deux sous. ».

Les Reîtres : « On les voit beaucoup moins dans la rue et c'est tant mieux. En voulant s'élever, ils se sont éloignés de nous. On verra ce qui se passera le jour où ils retomberont ».

Les Thaumaturges : « Ils se doutent de quelque chose à notre sujet. C'est pour cela qu'ils se sont installés à Bejofa. Nous devons éviter tout contact avec eux ».

Les Toges Noires : « Qui est cette Vierge Noire ? Son histoire n'est pas crédible et elle pourrait s'avérer dangereuse avec ses idées de grandeur. Nous devons les surveiller. »

Un conseil ?

Choisis bien tes cibles : à quoi ça va te servir d'aller piller la masure d'une veuve et de ses mioches crève-la-faim ? Ils survivent à peine ces gens-là, donc si tu leur prends trop ils vont rejoindre les rues et tu n'auras plus rien à voler. À la limite ça peut permettre de foutre la fille sur le trottoir, de prendre un gamin débrouillard sous ton aile et de récupérer une planque discrète si tu joues les seigneurs avec eux. L'usure aussi. L'usure ça marche chez ceux qui ont un revenu régulier : pas une fortune, juste quelque chose de régulier. Comme ils n'en finissent jamais de payer, même si tu ne ramasses pas grand-chose tu ramasses tout le temps. Et puis eux ils continuent à presque gagner leur vie. Avec les commerçants faut faire attention aussi : si tu les persécutes, si tu les saignes à blanc, tu risques d'égorger ton propre marché ou d'attirer l'attention. Sans commerçant, tu n'as pas de richesses, c'est aussi simple que ça.

CHAPITRE VI

Guildes importantes

La plupart des guildes affiliées aux Taupes ont pour mission la sauvegarde et le ravitaillement de leur nid. Elles sont souvent en guerre pour des questions de territoire mais savent faire front lorsqu'il s'agit de lutter contre un ennemi commun. Les Taupes s'en prennent assez rarement à leurs congénères ; par contre ils n'ont aucun scrupule à s'en prendre aux autres espèces.

Les guildes redistribuent leurs gains à tout le nid suivant la décision de leur chef. Depuis quelques années sont apparus en plus les marquis, qui seraient les émissaires du roi-gouri annoncé par une prophétie comme le libérateur de son espèce. Les marquis ont amélioré l'efficacité des différentes guildes en les rendant complémentaires.

La bande à Kirichi

Kirichi est un gouri-rat fasciné par le style de combat des spadassins. Il manie sa rapière avec dextérité et a décidé de la mettre au service de ses frères malmenés par les racistes fanatiques, responsables de la mort de plusieurs des siens. Avec sa bande composée d'une vingtaine de gouris, dont des gouris-lérots et des gouris-rats, il protège les gouris des attaques racistes et nuit aux intérêts des Méloriens, que ce soit en rançonnant leurs protégés, en pillant leurs dépôts, en agressant leurs membres isolés ou en leur créant le plus de désagréments possible. Le dernier exploit de Kirichi consiste à avoir attiré dans l'un des tripots tenus par les Méloriens une colonie de cloportes toxiques. Il rêve de détruire le cœur même de cette organisation, mais les palais sont difficiles à grignoter.

Le marché de Mère Lippi

La grosse Lippi, une gouri-surmulot d'un âge avancé, règne sur un marché souterrain ouvert à tous à Askelane. Dans une grotte naturelle, elle se livre au troc et échange même parfois de la poudre contre de la nourriture. Grâce à ses contacts avec plusieurs guildes de contrebandiers, elle peut faire acheminer sa marchandise dans n'importe quelle cité en toute sécurité. Elle utilise des gouris-hamsters comme négociants et une importante force armée, menée par un gouri-rat du nom de Xyjka, qui protège ce lieu. Du fait de l'organisation de Mère Lippi, ce marché peut disparaître en moins d'un quart d'heure par un réseau de galeries souterraines effroyablement complexe.

Les Thaumaturges

Cette Famille constitue un cas particulier dans le monde de la pègre. Tout le monde les déteste mais personne ne les attaque. De fait, les Thaumaturges bénéficient d'une neutralité qui leur permet de se concentrer sur leurs curieuses activités. Ils tirent leur force d'avoir pris ce que les autres ne veulent pas : prostitutions déviantes, trafic de composants magiques et de cadavres, espionnage magique, assassinats par le poison ou la magie. Ils ont l'avantage des connaissances dans un domaine qui effraye les non-initiés. Les autres Familles les appellent les Maudits ou les Sorciers, pourtant seuls les dirigeants sont des magiciens. Les guildes se composent de truands ordinaires.

Histoire

On ne sait pas grand-chose de l'histoire des Thaumaturges. Ils seraient là depuis un bon moment, mais ils ne pratiqueraient les activités traditionnelles de la pègre que depuis deux ou trois siècles. Eux-mêmes se prétendent être les héritiers de l'Ordre Incarnat, créé par Nachal, et affirment que l'histoire enseignée par le Clergé n'est que pure fantaisie.

Activités

Malgré leur présence dans toutes les cités, les autres Familles surpassent toujours les Thaumaturges, à l'exception de Djeddir où ils luttent au coude à coude avec les Taupes. Ils ne font guère d'ombre aux autres Familles, du fait de la différence de leurs activités. Bien que franchement malsaines, elles sont aussi très lucratives, car tout ce qui a un rapport avec les morts ou la magie, passible de peines aggravées, revient très cher à la consommation. Ceux qui souhaitent organiser une petite fête avec des morts-vivants ou des enfants, consommer des drogues qui mêlent plaisir et douleur ou torturer une malheureuse jeune fille, doivent demander aux Thaumaturges, capables d'imaginer les pires fantaisies. Ils font également du rançonnage, principalement à Djeddir. Cependant, en règle générale, ils n'apprécient pas la rue.

Quartier général

À une époque, le quartier général des Thaumaturges se trouvait dans une étrange tour noire étonnamment lisse qui lévitait au-dessus de Samarande. Durant la Guerre Civile, pour une raison encore inconnue, la tour disparut du jour en lendemain. Les samariniens supposent que les Thaumaturges l'ont déménagée. Du coup, plus personne ne connaît le quartier général officiel des Maudits. Les dirigeants, quand ils ont besoin de se parler, utilisent alors des moyens magiques. Si une crise grave survient et qu'une rencontre est nécessaire, elle se déroule sur un autre plan que le nôtre.

Influences

Les Thaumaturges vont toujours en petit nombre, mais ils sont partout. Ils recherchent la discrétion et filtrent leur clientèle. Leurs services coûtent très chers. Ils ont des rapports avec les magiciens et les scientifiques et ont infiltré certains cercles bourgeois – généralement des endroits peu recommandables.

Depuis la guerre civile, leur influence augmente. Ils ont repris une partie de la clientèle des Toges Noires tout en sachant rester discrets vis-à-vis du Clergé ou des Méloriens, seule Famille à oser les défier.

Situation politique

Les Thaumaturges n'ont que peu de rapports avec *les autres groupes sociaux, sinon dans le cadre de leurs* activités. Pourtant, il semble maintenant évident qu'ils travaillent à un grand complot, dont la nature ne peut être qu'infernale.

Armée : Aucun contact apparent

Clergé : Les Thaumaturges se montrent discrets, car, une fois les Toges Noires disparues, les Gardiens de la Foi vont porter leur attention sur eux.

Gouvernement : Aucun contact, si ce n'est avec certains magiciens pour lutter contre les scientifiques et assouplir certaines lois sur la magie.

Noblesse : Quelques clients.

Bourgeoisie : Un certain nombre de clients. Les Thaumaturges cherchent à infiltrer la plupart des cercles, et pas seulement ceux à caractère sexuel.

Organisation

Les Thaumaturges forment une Famille assez sectaire, organisée en quatre cercles.

Le premier cercle ne comprend que des guildes de faible envergure et s'occupe des activités basiques : contrebande, rançonnage, prostitution. Les membres du premier cercle savent qui ils servent, en ont souvent peur, mais sont attirés – voire fascinés – par les mystères de la magie. Ils n'y ont cependant pas accès. Les autres Familles tentent toujours de saper l'autorité des Thaumaturges au travers de ce premier cercle, peu fanatisé, pour que ses membres reviennent dans le droit chemin de la truanderie classique.

Le deuxième cercle se révèle beaucoup plus dangereux. Ses membres commencent à avoir accès à la magie, généralement sous forme d'objets. Ces assassins ou trafiquants de cadavres dirigent les horribles réseaux de prostitution déviante. On retrouve chez eux le même esprit que chez les Méloriens, version force des Ténèbres, bien qu'ils n'aient pas encore véritablement conscience de la nature réelle de leurs dirigeants.

Le troisième cercle comprend des membres qui ont subi plusieurs initiations cruelles. Certains ont voyagé dans d'autres mondes et ont développé quelques pouvoirs – pas vraiment des sorts magiques, plutôt des capacités comme voir dans le noir ou se cacher dans les ombres. Ces gens sont très puissants, mais heureusement très rares. La plupart des truands des deux premiers cercles n'ont souvent affaire qu'à eux. Ils connaissent beaucoup de choses sur les Ténèbres, parfois autant que les magiciens ou le Clergé. Par contre, ils ont perdu le contact avec la rue.

Le quatrième cercle réunit les dirigeants des Thaumaturges. *Ils commercent avec des Démons, mais*

Un conseil ?

Reste discret : merde fils, si tu me demandes pourquoi c'est que t'es vraiment trop buse pour ce boulot. Il n'y a que les tarés qui signent leurs crimes parce qu'ils veulent absolument être retrouvés ! T'as envie d'être retrouvé toi ? Tu veux finir en taule ou six pieds sous terre pour être sûr que tu ne nous balanceras pas ? Non, alors tu restes discret et comme ça tu pourras espérer profiter de ton pécule.

CHAPITRE VI

veulent curieusement limiter leur influence sur le Monde Connu. Ils se livrent à ce jeu dangereux dans le but d'accroître leur pouvoir personnel. Le quatrième cercle comprend cinq magiciens.

Les spécialistes de la démonologie noteront que le chiffre cinq, maléfique, apparaît dans tous leurs rituels, cérémonies, incantations, etc. D'où la question : existe-t-il un cinquième cercle ?

Affaires internes

Le quatrième cercle n'est pas uni, même s'il sait faire front devant l'ennemi commun. Les chefs des autres Familles connaissent ses membres que l'on ne voit que rarement sur le terrain. Ils sont au nombre de cinq :

Olia Olierine est le chef de ce conclave. Cette belle femme semble avoir la quarantaine bien conservée, mais elle dépasse en fait le siècle d'existence. L'âge commence à montrer ses effets, même si elle s'avère capable de séduire presque n'importe quel homme.

Jon de Roy est le chef incontesté de la truanderie Thaumaturge. Malgré ses capacités magiques limitées, il a la plus grande influence dans la rue. Les décisions et les jugements de cet excellent gestionnaire et meneur d'hommes passent toujours pour justes.

Pierric Grandevent est le maître indiscutable de la nécromancie. Beaucoup plus vieux qu'Olia, il ressemble à une momie parcheminée. Il aime le luxe et les arts morbides. Son influence se fait même ressentir chez les savants, pourtant une des cibles privilégiées des Thaumaturges, car il s'occupe du trafic de cadavres convoités par les médecins.

La marquise Laureline de Varquandin est une femme exceptionnellement belle, au point de susciter la jalousie d'Olia. Née il y a soixante ans dans un caniveau d'Antalia, elle fut mendiante, puis voleuse et assassine, passant de cercle en cercle avec une habilité incroyable. Elle use de philtres pour préserver sa beauté et suit les pas de son mentor Olia. Outre le fait qu'elle connaisse la rue, elle a intégré la société nobiliaire grâce à un mariage avec le marquis Jérofar de Varquandin, colonel de marine à Askelane.

La Mère Charme, vieille bique, atroce mégère, diva névrosée, s'avère également une redoutable sorcière à l'aise dans bien des domaines : philtres, poisons, nécromancie, théorie magique, scientifique et religieuse, rituels, etc. Sa science est impressionnante, mais elle se meurt et malgré le dégoût qu'elle suscite, la Famille redoute la perte de son savoir.

Que pensez-vous de...

Les autres Familles ont la certitude que les Maudits cachent autre chose qu'un réseau de bordels pour psychopathes. Elles pensent avoir affaire à une organisation internationale aux buts politiques ou religieux. De plus, elles les soupçonnent d'avoir manipulé les Toges Noires pour déclencher la guerre civile.

Les Ezguirs : « Ils pratiquent la magie, sont maudits par Arlam et connaissent les mêmes problèmes que nous avec les Félins. Alors pourquoi refusent-ils une alliance ?»

Les Félins : « Ils ne respectent rien et pourraient s'avérer dangereux à l'avenir. Leur soutien aux scientifiques de Bejofa représente un affront que nous ne pouvons tolérer. »

Les Fils du Sabre : « Sortez-leur une misérable baguette magique et ils fuient en implorant leur mère. Continuons comme ça et il n'y aura aucun problème, y compris à Antalia. »

Les Isidoriens : « Leur diablotine est une abomination. En outre, ils soutiennent des théories complètement farfelues. Essayons de leur tordre le cou rapidement. »

Les Méloriens : « Ils nous ont défiés, sûrs de leur soutien ecclésiastique. Les sots ! Ils sont

peut-être le moyen de discréditer le Clergé une bonne fois pour toutes. »

Les Reîtres : « Évitons-les, ils sont trop proches du pouvoir et pourraient nous nuire. Ils n'ont découvert que peu de nos activités et cela doit rester tel quel. Ils finiront bien par s'entretuer avec les autres Familles »

Les Taupes : « Ils manigancent quelque chose, mais quoi ? Ils se regroupent pour porter un coup, mais contre qui ? Les Félins ? Pas si sûr… »

Les Toges Noires : « Ah ah ah ! »

Guildes importantes

Les Thaumaturges usent d'un mélange de peur et de fascination pour la magie afin de gagner la fidélité de leurs guildes. Les chefs initiés des cercles supérieurs qui les dirigent changent parfois de guildes, selon les besoins de la Famille. Malgré leur manque de liberté, les membres des guildes, attirés par le pouvoir que confère la magie, servent fidèlement leurs chefs qui n'oublient jamais les récompenses comme les châtiments.

Les Fossoyeurs

Les Fossoyeurs s'occupent du trafic de cadavres., sous les ordres d'un nécromant raté d'origine khalère, Akim Meqtoub. Avec sa petite bande d'une dizaine de personnes, il écume les cimetières de Bejofa et de Samarande à la recherche de cadavres frais. Les Fossoyeurs sont des fous, pas vraiment méchants, mais dotés d'un humour macabre dont les Gardiens de la Foi font parfois les frais ; ils aiment par exemple piéger les cimetières avec des fosses remplies de vers de pourriture. Meqtoub vend ses prises à Henry le Charognard, un commerçant qui les revend à son tour à la faculté de médecine et à Jorus Lemoigne, responsable du plus grand réseau de prostitution nécrophile d'Antalia.

L'Extase de la Pleine Lune

Pour beaucoup, l'Extase de la Pleine Lune ne serait qu'un cercle mondain très orienté petites fêtes à caractère gothique. De très estimables notaires, accompagnés de leurs charmantes épouses, se réunissent à chaque pleine lune pour une orgie sexuelle mise en scène comme un rituel magique destiné à augmenter leur jouissance. Jusque-là, rien de bien méchant. Mais derrière ces petites sauteries se cache une redoutable organisation qui en profite pour droguer les participants et les faire parler. Le chef de ce réseau d'espionnage d'un genre particulier se nomme Justinien Montfort. Il collecte les informations et, selon les ordres de ses supérieurs, hypnotise certains clients afin d'extorquer d'autres renseignements utiles. Les Thaumaturges restent ainsi au courant des réformes du gouvernement, des faits et gestes des grands de la Principauté et ils en usent soit pour faire du chantage, soit pour préparer l'une de leurs affaires.

Les Toges Noires

Les Toges Noires forment la branche criminelle d'une secte appelée la Vierge Noire, installée à Elyath depuis quelques siècles. D'obédience arlamiste, malgré un conflit avec le Clergé, elle vénère une entité féminine qui serait, d'après ses dirigeants, la première créature terrestre créée par Arlam et la mère des Patriarches. Bien entendu, c'est du charabia, mais cela donne une assise intéressante aux activités criminelles, notamment pour pénétrer les milieux bourgeois et nobles.

Histoire

Le grand Exode de 1992 a fortement marqué les esprits des Samariniens et une vague de mysticisme sans précédent a déferlé sur la principauté. La plupart de ces mouvements ont disparu et le Culte de la Pensée a récupéré les survivants… à l'exception d'un seul, la secte de la Vierge Noire. Ses dirigeants, appelés Toges Noires en raison de leurs robes, se lancèrent dans une série d'activités criminelles destinées à alimenter les fonds de la secte. Dès le départ, ils savaient bien sûr que leur message religieux ne valait pas deux sous.

L'influence de la secte se fit d'abord sentir à Elyath, où le quartier du village des Dieux tomba assez rapidement sous leur coupe. Au fil du temps, ils ouvrirent des chapelles secrètes dans toutes les villes de la Principauté, préparant le terrain pour les guildes criminelles qui évoluaient dans leur sillage. L'engouement suscité dans la bourgeoisie et la petite noblesse leur permit de monter des arnaques, des chantages, des cambriolages et de bénéficier de la protection de dignitaires hauts placés de l'administration.

Tout aurait été pour le mieux si l'impossible ne s'était produit à la fin de l'année 2655 : la Vierge Noire fit une

CHAPITRE VI

Un Conseil ?

N'oublie pas notre part : si tu fais un casse, ça se saura – le monde est petit et on a nos oreilles partout. Si ce n'est pas l'un des nôtres qui le dira, c'est quelqu'un de l'extérieur, t'inquiète ! Tu dois nous filer le pourcentage qui nous est dû. N'essaye pas de nous entuber fiston, on a des comptables, on connaît les fortunes du coin et il ne faut pas longtemps pour estimer à peu près correctement le montant d'un butin. Alors si notre pourcentage ne correspond pas ou s'il diminue c'est que tu essayes de nous enfler. Et si tu essayes de nous enfler, c'est qu'on ne peut pas avoir confiance en toi. Et si on ne peut pas avoir confiance en toi c'est pour toi que ça sera dommage. Tu piges ?

apparition à la surprise non feinte du Grand Oracle, chef de la secte. Elle ordonna à ses fidèles d'abattre la puissance du Clergé et de s'en prendre aux Gardiens de la Foi. Les chefs de la secte ne purent apaiser le fanatisme de leurs membres. Le soir du 36e jour de Mélor 2656, les sectateurs s'attaquèrent violemment aux temples-casernes et aux églises. Ces spadassins bourgeois firent merveille avec leurs tactiques de guérilla urbaine et portèrent un coup douloureux aux Gardiens de la Foi. Il fallut que René d'Argor et ses Méloriens s'en mêlent pour arrêter le massacre. La secte fut déclarée illégale et son chef, Trad Gairl, jugé et brûlé. Cependant, la branche criminelle avait vu le coup venir et su se cacher durant cet incroyable conflit. La secte existe encore, mais son organisation est éclatée. Néanmoins, ses chefs cherchent toujours à démasquer ou comprendre le responsable de l'apparition de la Vierge Noire. La secte se porte bien, même si la branche criminelle a perdu une partie de son influence.

Activités

Les Toges Noires utilisent leur secte et ses rites d'initiations compliqués pour fanatiser toutes sortes de gens. Ainsi, les jeunes gens paumés en quête de rédemption se prostituent pour expier leurs fautes. Ils recherchent des artisans – une série de mesures a été prise pour séduire la communauté naine – afin de créer des contrefaçons de reliques religieuses et de les vendre. Les plus défavorisés entrent dans les guildes de mendiants. Sur le terrain de la misère, les Toges Noires concurrencent sérieusement les Ezguirs.

Les personnes haut placées bénéficient de rites d'initiation particuliers ainsi que quelques avantages en nature : jeunes filles peu farouches, talismans bidon, aides dans leurs affaires (autrement dit : assassinat de la concurrence). La politique de la secte s'avère simple : il faut aider les plus fidèles serviteurs à accomplir leur ascension sociale ; un jour, ils réussiront à noyauter le gouvernement. Leur but ne diffère guère de celui des Méloriens ou des Thaumaturges et ils usent également de l'agitation politique pour favoriser leurs intérêts.

Quartier général

La Famille a dû changer de quartier général et en a fait construire un nouveau dans une ancienne brasserie d'Elyath, mais elle en change régulièrement pour des raisons de sécurité. Pour l'instant, elle préfère rester sur ses gardes et éviter de se réunir.

Influences

Au niveau de la rue, on pourrait croire que les Toges Noires ont complètement disparu. Leur influence a assurément chutée et ils sont devenus une Famille mineure. Pourtant, leur présence et le danger qu'ils représentent pour le gouvernement sont bien réels. La Famille qui se cache derrière la secte a maintenant un but précis, sans doute décidé par son entité dirigeante : prendre le pouvoir. Les Toges Noires se réforment et cherchent d'autres façons de nuire. Comme les Reîtres, ils ont en partie quitté le milieu de la pègre traditionnelle.

Les Toges Noires ont perdu Samarande et Askelane, notamment à cause de la purge conduite par les militaires et les Gardiens de la Foi. Les guildes de

Samarande ont trouvé refuge à Bejofa et ont profité de la guerre pour s'implanter avant que les Félins ne les remarquent. Un certain nombre de bourgeois fidèles à la secte les ont suivis pour échapper au bûcher et participent au renouveau économique de cette ville.

Situation politique

La branche criminelle de la secte essaye de rester la plus discrète possible, contrairement à la secte elle-même qui cherche à infiltrer le plus de milieux possible. Le lien entre les Toges Noires et la secte de la Vierge Noire n'est généralement pas connu.

Armée : Très peu de contacts. La secte essaye surtout d'infiltrer des espions afin de mettre la main sur les réserves de poudre.

Clergé : La secte et la branche criminelle évitent tout contact avec le Clergé.

Gouvernement : Plusieurs fidèles occupent des postes importants. La Vierge Noire est en train de poser ses pions.

Noblesse : Peu de fidèles parmi eux.

Bourgeoisie : Beaucoup de contacts et de fidèles.

Organisation

D'un point de vue structurel, il existe peu de liens entre les deux branches. La secte fournit les informations aux guildes ainsi que les prostituées, les mendiants et les artisans. Ensuite, elles doivent à leur tour gérer ce patrimoine et en tirer le maximum de profit.

Par contre, depuis son apparition, la Vierge Noire prend en personne les décisions concernant les activités de la secte. La Vierge Noire, une Djazare d'une rare beauté, possède le pouvoir absolu – on pourrait même parler de droit divin. Son arrivée a considérablement modifié l'état d'esprit des criminels qui sont devenus de fervents croyants – les autres ont été assassinés.

La Vierge Noire a délégué une partie de l'organisation aux sept Oracles. Ces derniers portent une cagoule et personne ne connaît leur visage. Ils donnent leurs ordres aux prêtres noirs, les chefs de guildes.

Les personnalités qui infiltrent les structures du pouvoir samarinien ne font pas partie des Toges Noires. La grande majorité ignore d'ailleurs tout des activités criminelles de leur secte. Ils croient que le sort qui les favorise émane de leur entité maîtresse. Ceux qui se rebiffent sont soit assassinés, soit tenus par le chantage.

Affaires internes

Un soir, lors d'une cérémonie aussi grandiloquente qu'absolument irréligieuse, une femme noire est apparue, dotée de pouvoirs hors du commun, à la grande stupéfaction des frères Gairl. Ces deux jumeaux, Trad et Jarl, qui dominaient respectivement la secte et la Famille criminelle, n'ont pas su comment réagir. Les fidèles, eux, ont suivi massivement les ordres de leur déesse. La suite appartient à l'histoire. La Vierge Noire – qui se fait appeler Maîtresse – a laissé dans un premier temps les deux frères mener sa guerre avant de les écarter du pouvoir. Trad fut livré, de façon détournée, aux Gardiens de la Foi qui l'ont condamné au bûcher. Jarl, quant à lui, a disparu sans demander son reste, ne souhaitant pas finir comme son frère. Elle a alors réorganisé les activités criminelles et a désigné les sept Oracles. Ainsi, les criminels ont rejoint les dévots lors des cérémonies, même s'ils restent discrets quant à leurs activités.

Les infidèles sont éliminés, mais il reste encore une frange d'anciens lieutenants des frères Gairl qui s'interrogent silencieusement sur la légitimité de cette femme.

Que pensez-vous de...

La perte d'influence des Toges Noires leur a permis de respirer un peu. Même si la plupart des Familles ne songent qu'à les anéantir une bonne fois pour toutes, elles ne s'occupent guère d'eux, sauf à Bejofa où ils sont au milieu de la guerre entre Félins, Taupes et Ezguirs.

Les Ezguirs : « Depuis longtemps, ils nous concurrencent sur le marché de la mendicité. Il va falloir s'entendre ou entrer en conflit. »

Les Félins : « Ils nous ont repérés à Bejofa. Il va falloir se battre jusqu'au bout. »

Les Fils du Sabre : « Ils nous ont toujours empêchés de nous installer à Djeddir. Peut-être que les Khalers pourraient faire l'objet d'une croisade de la part du Clergé ? »

Les Isidoriens : « Ils n'ont pas l'air très belliqueux ni particulièrement présents sur le terrain. Ils sont tout de même instables, un peu comme leur poudre... »

Les Méloriens : « Le Clergé a commis une erreur en prenant cette Famille sous son aile. Il nous a donné l'arme nécessaire pour le discréditer à nouveau. »

Les Reîtres : « Ils nous ont porté quelques mauvais coups, mais maintenant ils semblent courir après autre chose. Auraient-ils les mêmes ambitions que nous ? »

CHAPITRE VI

Un conseil ?

Ne fais jamais confiance à une femme : je ne plaisante pas bambino, dans toutes les affaires les miliciens savent qu'il faut « chercher la femme ». Une femme, elle pense d'abord à son ventre et aux mômes qu'elle va pondre ; toi, la famille, la discrétion... tout ça passe après tu comprends ? On ne peut pas leur en vouloir, mais on doit savoir qu'il ne faut pas leur faire confiance, c'est tout. En plus, si un type veut te faire chanter ou si un véreux de la milice te cherche des crosses, à qui crois-tu qu'il va s'en prendre ? À ta femme et sa progéniture. Et puis crois-moi, si tu veux une femme, va dans les bordels au moins ce sera direct : tu payes, tu consommes, tu te casses et tu reviens quand tu veux et si tu veux. Dans notre milieu les femmes auxquelles tu t'attacheras te feront peut-être miroiter autre chose, mais c'est quand même ton fric ou ton prestige qui les intéressera. Et leur vie est souvent aussi courte que la tienne. Oui, je parlais de ta vie cogno !

Les Taupes : « Nous voulons régner sur les hommes, pas sur les animaux. Proposons-leur une alliance contre les Félins. »

Les Thaumaturges : « Nous avons beaucoup en commun. Ils nous ont épaulés, malgré la concurrence que nous leur livrons à Antalia. Que veulent-ils réellement ? »

Guildes importantes

Le pouvoir des Toges Noires est très centralisé. La Vierge Noire ou les Oracles nomment les prêtres qui vont mener les guildes. Ces derniers se débrouillent pour attirer dans le giron de la secte de nouveaux malfrats, prêts à obéir à n'importe quel ordre. Les prêtres évoquent devant les recrues les initiations ainsi que la perspective d'une vie facile – drogues, argent, sexe. Ils leur parlent de développement personnel, de pureté religieuse ; ils les fanatisent le plus possible.

Les membres de cette Famille portent une toge noire à capuchon. Ils se déplacent en groupes et ne fréquentent que rarement les lieux publics. S'ils le font, c'est sans toge et en toute discrétion. Le prosélytisme est laissé à d'autres fidèles plus qualifiés. Il y a peu de conflits entre les guildes des Toges Noires.

Toutes reçoivent une mission et doivent l'exécuter. Pour les coups importants, elles collaborent couramment entre elles. Les guildes n'ont pas de nom comme dans les autres Familles, on parle plutôt des fidèles de tel ou tel prêtre.

Les fidèles de Hugolin

Hugolin Maurin est, dans la vie de tous les jours, un juge de quartier respectable à Samarande, époux fidèle et père de quatre enfants. Il fréquente un cercle démocratique mais ne fait aucunement état de ses opinions politiques en public. Pourtant, dans l'arrière-salle de son petit cabinet, il rencontre ses fidèles, pour la plupart des espions, des assassins ou des agitateurs.

Hugolin, véritable as du chantage, sait faire pression avec subtilité sur les administrateurs du Prince afin d'obtenir quelques menus services qui favorisent les fidèles de la Vierge Noire dans leur ascension sociale. Il appréhende le système avec une rare lucidité. S'il aide les démocrates, c'est parce qu'il trouve chez eux une illusion de liberté que les groupes occultes peuvent facilement exploiter.

Les fidèles de Branich

Branich est le genre de personne qui inspire la crainte, voire la terreur. Sans pitié, sans morale, il gère fermement le réseau de mendiants des Toges Noires à Elyath. Il passe la nuit entouré de gardes du corps parmi les campements de mendiants, afin de récolter les neuf dixièmes de leurs possessions.

Son fidèle secrétaire, Siméon, note toutes les observations qu'ils ont pu faire. Les mendiants sont terrorisés par ce personnage dont ils ne connaissent pas le visage. Ceux qui cherchent à le trahir ou à lui mentir finissent mutilés ou infectés par une maladie.

Les indépendants

Les indépendants

Certaines bandes ne sont pas affiliées aux Familles. Cela ne signifie pas nécessairement qu'elles n'ont aucun rapport avec elles, mais que pour diverses raisons, tenant en général à la personnalité de leur chef ou à la nature d'une activité sortant de l'ordinaire, elles ont su garder un statut de neutralité. Bien sûr, cette situation périlleuse leur demande une attention extrême chaque fois qu'elles entreprennent une action, mais la liberté est à ce prix.

Quelques exemples

Gustave et Polochon

Gustave le félis et Polochon le gouri-muscardin sont deux monte-en-l'air. Coupables des cambriolages les plus audacieux comme le vol d'une relique arlamiste de la cathédrale d'Elyath ou l'ouverture d'un coffre-fort chez le gouverneur de Djeddir, ils travaillent pour le compte de tiers contre une forte rémunération. Les Thaumaturges, les Méloriens et le gouvernement d'Assidoine ont déjà fait appel à leurs services.

Bien que leurs têtes soient mises à prix, les autorités ne connaissent pas leurs visages et ignorent que ces deux brigands tiennent tranquillement une échoppe d'œuvres d'art à Antalia. Dernièrement, un jeune romancier qui ne les connaît pas a écrit un livre tiré de leurs exploits. Autant dire que les Familles spécialisées dans le cambriolage ne voient pas les cambrioleurs d'un très bon œil et aimeraient bien découvrir leur identité.

Les Bernasquin

Les Bernasquin, une famille de paysans, se sont retrouvés ruinés et chassés de leurs terres à cause des manigances de la bourgeoisie pour faire baisser le prix du blé. Qu'importe, ils se sont réfugiés dans un vieux moulin abandonné près de la forêt de Djeddir. Depuis, ils se livrent au brigandage. Les autres Familles étant essentiellement urbaines, les Bernasquin ont l'ambition de régner sur le crime à la campagne.

Ils ont à leur actif plusieurs meurtres, des vols de marchandises – revendues aux Taupes – des cambriolages et des agressions. Leur tactique favorite consiste à entrer en force dans une maison et de brûler les pieds du maître des lieux afin qu'il avoue où il planque son magot. Cela manque de panache, certes, mais pas d'efficacité.

Les Bernasquin comptent maintenant une quarantaine de malfrats obéissant à la vieille Simone Bernasquin, veuve éplorée d'Armandin Bernasquin, le chef de famille tué par une bande d'Ezguirs deux ans plus tôt. La tête des brigands est mise à prix, mais l'armée n'a pas l'habitude de courir après les voleurs et la milice se montre totalement inefficace en milieu rural.

Le couvent de Saint-Thibérien

En apparence, cette abbaye appartient à l'Ordre du Verset Sacré. Des moines y prient et y soignent les malheureuses victimes d'exorcisme. Mais les voies d'Arlam empruntent parfois de curieux détours et ces religieux se livrent à toutes sortes de manquements à la morale.

Tout d'abord, ils acceptent d'exorciser n'importe qui, même ceux qui n'ont jamais rencontré ne serait-ce que l'ombre d'une créature infernale. Si les victimes ont gardé une trace de lucidité, les traitements infligés les perdent définitivement. Du beau linge passe son temps à baver dans les caves, l'air hagard, au lieu d'occuper des postes à responsabilités ou de jouir d'un héritage qui lui était dû.

Menus détails que tout cela. L'affaire va plus loin. Les moines organisent des complots de bout en bout, pour persuader les autorités religieuses qu'un malheureux est possédé et qu'il faut agir rapidement. Les Fils du Sabre et les Thaumaturges demandent régulièrement aux moines de s'occuper de nouveaux clients.

CHAPITRE VI

INFLUENCES ET ACTIVITÉS PRÉFÉRÉES DES FAMILLES CRIMINELLES

Le premier tableau résume l'influence qu'a chacune des neuf Familles dans les six cités franches. Kalaar est laissée de côté, même si on peut considérer que les Méloriens dominent la scène dans les forts qui surveillent l'ancienne capitale des nains.

Le tableau suivant résume les activités non avouables privilégiées des neuf Familles criminelles ayant la mainmise sur la Principauté.

	Samarande	Bejofa	Elyath	Djeddir	Askelane	Antalia	Total
Fils du sabre	1	0	1	3	1	2	**8**
Félins	2	3	1	1	1	0	**8**
Méloriens	3	0	2	0	2	1	**8**
Reîtres	2	0	1	1	2	1	**7**
Thaumaturges	1	1	1	2	1	1	**7**
Ezguirs	1	2	1	1	0	1	**6**
Taupes	0	2	0	2	1	1	**6**
Toges noires	0	1	3	0	0	1	**5**
Isidoriens	0	1	0	0	2	2	**5**

Influence de 3 : la Famille domine le pavé et se livre à toutes ses activités.
Influence de 2 : forte présence de la Famille concernée, mais elle ne peut se livrer à toutes ses activités en raison d'une forte concurrence.
Influence de 1 : la Famille est présente, elle tient éventuellement un ou deux quartiers mais n'exerce que ses activités de base.
Une influence de 0 ne signifie pas que la Famille n'a aucun représentant, mais que ses activités sont sporadiques et qu'elle ne possède que très peu de guildes affiliées.

	Fils du sabre	Félins	Méloriens	Reîtres	Thaumaturges	Ezguirs	Taupes	Toges noires	Isidoriens
Agitation politique	+	+	+++	++	-	-	-	+	+++
Arnaque	++	+	-	-	-	++	-	+++	+
Assassinat	-	++	+	++	+++	+	-	+	-
Cambriolage	++	+++	+	-	+	-	+++	-	+
Chantage	+	-	+	+	++	+	+	+	-
Contrebande	++	+	-	+++	++	+	++	+	++
Contrefaçon	+	+	+	+	+	+++	-	++	-
Enlèvement	++	-	++	+	-	++	+	-	+
Espionnage	+	+++	+++	+	+++	++	++	++	+++
Mendicité	+++	-	-	-	-	+++	+	+++	-
Piraterie	+++	-	-	+++	-	-	-	-	-
Prostitution	+++	++	++	-	+++	-	-	++	-
Racket	++	++	++	++	++	-	++	-	-
Recel	++	+++	+	+	+	-	+++	-	+
Vol à la tire et agression	-	++	++	+	-	+	++	-	-

+++ : activité principale de la famille
++ : activité secondaire de la famille
+ : activité ponctuelle de la famille réalisée pour des raisons spécifiques ou activité en développement
– : activité dans laquelle ne trempe pas la famille

Les commanditaires

Les commanditaires

La vie d'un voleur n'est pas seulement faite de longues soirées à compter ce que son réseau de prostitution lui rapporte, pas plus que d'une série de coups fumeux préparés au hasard (« tiens la jolie maison, et si on la cambriolait ? ») Non, la plupart des revenus proviennent de commanditaires, connus ou inconnus, qui ont besoin des aptitudes particulières des personnages.

D'habitude, les commanditaires prennent contact – souvent via un intermédiaire – avec les personnages, payent une avance puis versent la somme définie une fois le contrat terminé. Cependant, ils utilisent parfois des moyens plus retors, comme la libération d'un proche pris en otage, l'antidote au poison versé dans le verre de vin des personnages, une remise de peine, l'oubli de quelques actes illégaux, voire tout autre chantage visant à les obliger à accomplir le sale boulot.

Certaines missions cachent des objectifs différents de ceux annoncés. Le cambriolage d'un antiquaire peut servir à faire accuser les personnages du meurtre de celui-ci ; la babiole volée est un puissant artefact destiné à invoquer des êtres démoniaques ; l'ouverture d'une nouvelle maison close a pour but de provoquer une guilde adverse. Il faut être prudent dans ce milieu. La traîtrise est courante, même si elle doit être utilisée avec parcimonie, car un commanditaire grillé ne parvient plus à trouver d'hommes de main efficaces.

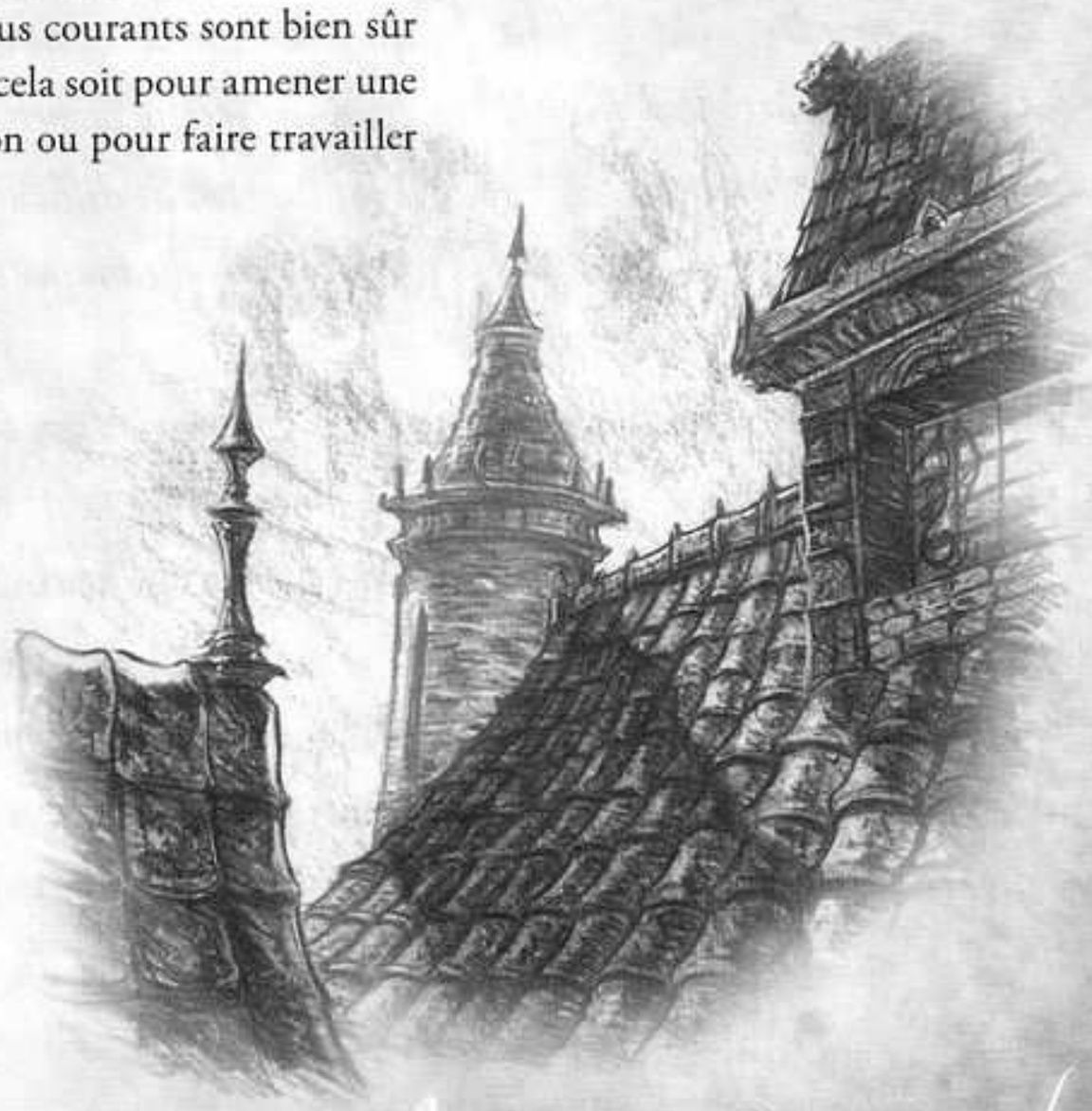
Voici les possibilités d'embauche les plus courantes, avec les missions demandées et les méthodes de contact.

Les commanditaires les plus courants sont bien sûr les Familles criminelles. Que cela soit pour amener une nouvelle guilde dans leur giron ou pour faire travailler leurs subordonnées actuelles, elles n'hésitent pas à demander toutes sortes de travaux.

Les autres commanditaires se révèlent généralement plus difficiles à cerner, souvent cachés derrière des intermédiaires qui servent de contacts. Beaucoup de monde, même parmi les plus respectables personnalités du coin, peut avoir besoin de membres de la pègre, à commencer par le gouvernement lui-même (ou parfois aussi des gouvernements étrangers). Les forces de l'ordre, armée comme milice, n'ont pas toujours les capacités pour mener des enquêtes dans certains milieux et peuvent donc faire appel à des gens moins recommandables. Le clergé (patriarches, prêtres, gardiens de la foi) peut également requérir les services de hors-la-loi.

Tout groupement d'intérêt – associations, sectes, corporations, Maisons, etc. – peut en fait avoir besoin de gens discrets et efficaces pour mener à bien certaines besognes. Tout le monde a, un jour ou l'autre, un sale boulot à effectuer et préfère éviter de se salir les mains.

Signalons encore les particuliers qui, pour une raison quelconque, ont besoin de gens de la pègre : magiciens en quête de reliques ou de produits étranges, alchimistes à la recherche de poudres rares, savants ayant besoin de corps, politiciens dont les adversaires doivent disparaître ou encore jeunes filles sans défense maltraitées. La liste est longue et de bons malandrins ne vont pas se retrouver au chômage avant longtemps.



CHAPITRE VII

C H A P I T

Sciences, Magie et Religion

Nous sommes le dix-sept du mois des Morts. Le soleil vient de se coucher. Je suis accompagné d'un greffier qui note mes paroles et d'un bourreau qui exécute les basses œuvres, comme le veut la procédure. Nous nous trouvons devant l'hôtel particulier du seigneur ~~Essendre,~~ du clan des ~~Garathim~~.

« Bourreau, vous pouvez ouvrir la voie. »

Le bourreau enfonce la porte, répondant aux ordres de l'inquisiteur.

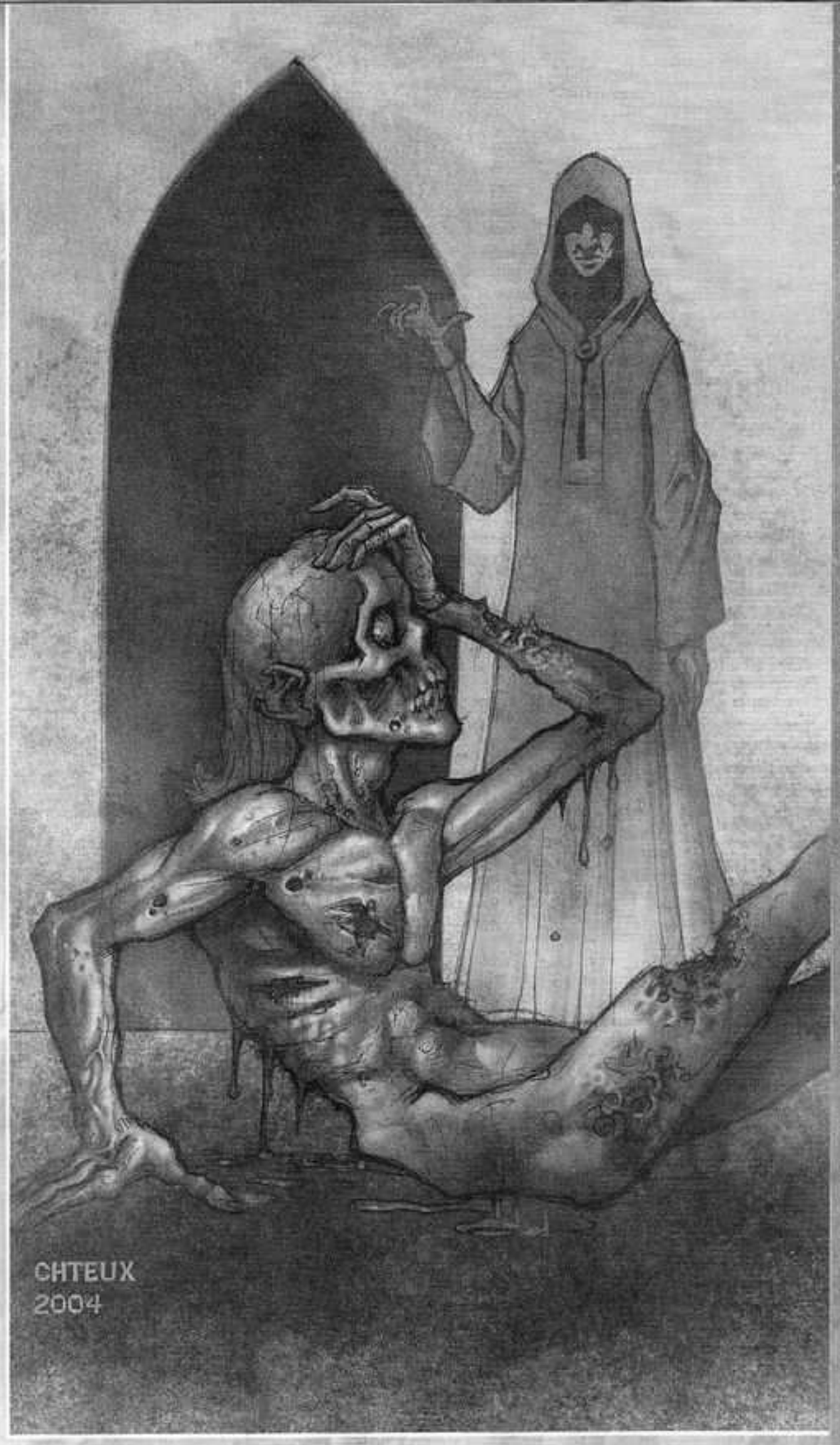
« Inutile de vous enfuir ~~Essendre~~, cela ne fera qu'aggraver votre cas. Vous êtes accusé d'hérésie et vous n'échapperez pas à votre sentence. Bourreau, arrêtez-le ! »

Le suspect tente de s'échapper mais est rapidement maîtrisé.

« Ah, ~~Essendre,~~ je préfère vous retrouver comme ça. Avouez que vous vous sentez plus à l'aise. Sentez-vous la douceur de la voix d'Arlam qui murmure dans votre esprit ? Seul le repentir pourra vous sauver. Je suis là pour sauver votre âme, mon ami ! Bourreau, enlevez-lui son bâillon, je crois que cet hérétique a quelque chose à nous dire… Alors, ~~Essendre~~, n'oubliez pas que ma présence équivaut à celle d'un tribunal ! Comment osez-vous mettre en doute mon intégrité et celle de mes confrères ?

Votre fils, le jeune Gardien de la Foi ~~Grigor~~, a été surpris ce matin en train de libérer des prisonniers Isidoriens. Notre enquête montre sans l'ombre d'un doute que vous-même fournissez biens et liquidités à cette secte d'hérétiques blasphémateurs. Nos investigateurs nous ont révélé que vous possédez quelques tonnelets de diablotine. Vous allez nous conduire à cette cachette et nous remettre la poudre. Ne faites pas de difficultés ou vous vous en mordrez les doigts – du moins ceux qui vous resteront.

Vous voulez résister, ~~Essendre~~ ? Ne prenez pas cet air étonné avec moi, mon cher ami, nous savons très bien tous les deux que deux tonnelets de diablotine sont entreposés chez vous. Nier leur existence équivaut à gravir les premières marches du bûcher. Vous osez à nouveau accuser l'Inquisition, crier au complot ? Fort bien, je vais vous ôter cette idée de l'esprit dans l'instant.



Bourreau, rappelez-lui donc les préceptes d'Arlam, mais pas trop violemment, s'il vous plaît : j'aurai encore des questions à lui poser avant de prononcer la sentence.

Ah, vous vous réveillez enfin, ~~Essendre~~. Oui, nous sommes dans votre sous-sol, le rougeoiement que vous voyez sur votre gauche est produit par la poudre que vous avez entreposée ici. Inutile de nier désormais, nous en avons trouvé suffisamment pour nous contenter de la faire exploser ici, avec vous. Vous allez mourir ici. »

Le suspect reconnaît ses fautes et supplie Arlam de lui pardonner.

« Arlam soit loué, votre âme sera peut-être sauvée, si vous vous détournez enfin de ces pratiques impies qui ternissent notre Principauté !
Oui, je sais, ~~Essendre~~, vous ne comprenez toujours pas à quel point vous êtes incriminé. Nous allons nous charger de votre fils ~~Grigor~~ et nous allons nous occuper de vous.

Votre fils suit une mauvaise pente, seigneur ~~Essendre~~ du clan des ~~Garathim~~. Mais il peut encore servir Arlam et laver la souillure qui entache son âme. Surveillez-le et tenez-nous au courant de ses faits et gestes. Arlam ne saurait ignorer une pénitence comme celle-ci. Elle pourrait peut-être même excuser ces deux tonnelets de diablotine découverts dans votre cave.
Et n'oubliez pas, ~~Essendre~~, Arlam a toujours l'œil sur vous, jamais il n'oublie ses ouailles..

Grand Inquisiteur Général Ürcrof
Rapport pour les archives
de la Très Sainte Église d'Arlam.

CHAPITRE VII

La connaissance du fonctionnement du monde de Nightprowler suit différentes idées. Chacun a sa théorie expliquant tel ou tel phénomène. Il existe cependant trois voies principales : la traditionnelle religion, l'étrange magie, ou la nouvelle arrivée, la science.

LES SCIENCES

Les Sciences

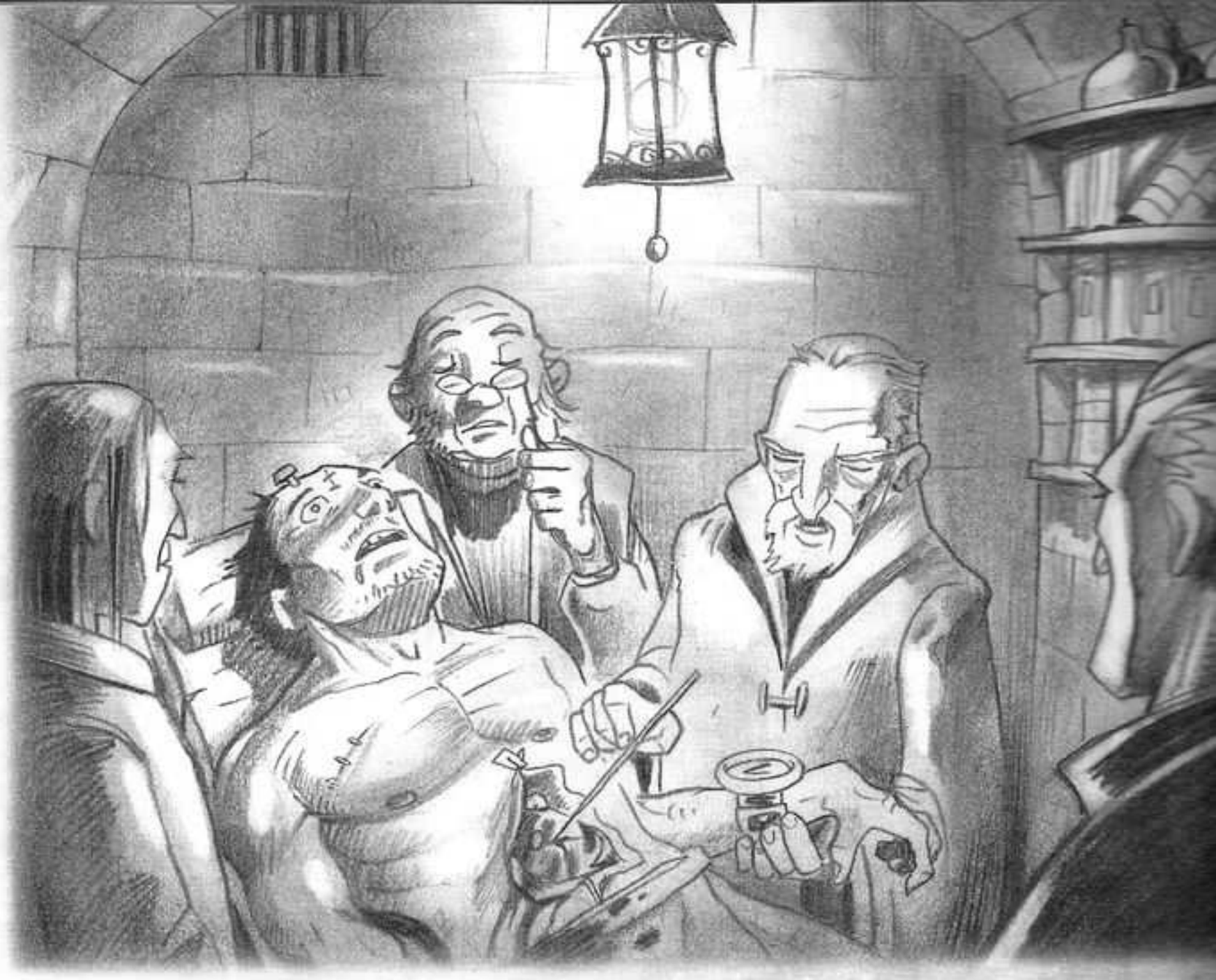
« Toutes les sciences ne sont rien d'autre que l'expression de la sagesse, qui demeure toujours une et même, si différents que soient les domaines auxquels elle s'applique.»

ISIDORO MARBLADE.

Le besoin de compréhension des mécanismes de l'univers est une chose propre aux êtres dotés de raison. Comment marche notre monde ? Quelle loi régit tel ou tel principe ? Voilà les questions fondamentales de la science. Une poussée de rationalisme est venue de Samarande alors que le clergé, trop occupé par ses réformes et affaibli par la récente guerre civile, desserrait son étreinte sur les choses de la science. Il a longtemps considéré vain de vouloir expliquer les phénomènes de l'univers, Arlam étant le seul capable de concevoir et de comprendre ces mécanismes. Sous le regard bienveillant d'entrepreneurs bourgeois, intéressés par les éventuels bénéfices que pourrait générer une nouvelle machine, et aidés par les dons de riches mécènes altruistes, quelques scientifiques, des artistes pour la plupart, ont accompli de brillantes percées dans des domaines aussi divers que la mécanique, la biologie ou la chimie. Les premières applications sont apparues dans l'art avec l'invention de la peinture à l'huile qui a permis une nouvelle forme de travail et d'expression.

Mais les domaines militaires et industriels se sont rapidement mis au pas. Les fameux isidores sont apparus, les fonderies ont largement été améliorées, des systèmes d'engrenages et de poulies permettant de décupler les forces furent créés. L'agriculture bénéficia aussi de ces progrès, avec de nouveaux moulins à vent et des charrues plus efficaces. Le domaine médical et de la santé en général ne fut pas en reste, les dessins du corps humain de Berthold Marecht permettant aux chirurgiens de mieux pratiquer leur art. Toute la société est en mutation, aucun domaine n'est épargné et le pauvre clergé a bien du mal à contenir tout cela.

Isidoro Marblade est un nom incontournable. Il est l'incarnation de l'esprit scientifique et symbolise à lui seul toute la science de son époque. Étant avant tout un artiste, on lui doit des tableaux magnifiques, quantité de croquis, des fresques monumentales, le plafond de la Cathédrale des Gueux à Bejofa, la statue du prince Eromë V à cheval — le plus gros bloc de bronze du Monde Connu. Mais cet homme a aussi conçu beaucoup de prototypes de machines en tous genres. Il a ainsi réussi à assouvir sa passion pour les oiseaux et pour le déplacement aérien en inventant les isidores. Ces machines volantes furent d'une aide militaire non négligeable : elles servirent à bombarder les positions solomanes lors de



la reconquête d'Antalia. Isidoro Marblade resta l'incarnation de l'esprit scientifique jusqu'à sa mort. Travaillant sur une nouvelle énergie prometteuse, mais dangereuse, la poudre à canon, il perdit la vie lors de l'explosion de la caserne de Blanche-Lumière à Antalia. Mais, si son nom est dorénavant couvert d'opprobre par la population, il est loué par tous les inventeurs et scientifiques qui lui succédèrent.

Malheureusement pour les scientifiques de cette époque, les magiciens n'ont guère apprécié l'une des propriétés de la poudre : l'annulation des énergies magiques. Dans ces conditions, il fallait agir rapidement pour limiter le développement de la poudre et ainsi prévenir les dégâts qu'elle pourrait engendrer. Ils ont œuvré tous ensemble afin que les recherches scientifiques soient sévèrement contrôlées. Ils rejoignent sur ce point le clergé qui a fermement condamné les scientifiques et leurs pratiques. Jugeant démoniaque le fait de se livrer au trafic de cadavres sous prétexte de recherches médicales, il déclara hérétiques les historiens qui osaient remettre en question les Saintes Écritures, ainsi que les dangereux négationnistes prétendant que le monde est rond.

De nombreux tribunaux furent dressés. Le bûcher attendait les plus hérétiques, des professeurs d'université furent démis de leurs fonctions. Il y eut aussi une vague de suicides. Ce climat freina les ardeurs de la curiosité scientifique tout en forçant une importante partie de ces brillants esprits à entrer dans la clandestinité. La pègre a donc été la seule à pouvoir profiter des quelques récentes découvertes et elle contribue à les propager dans les couches les plus basses de la société. C'est un jeu dangereux, car les Gardiens de la Foi et les congrégations de mages luttent ardemment contre ce qu'ils considèrent comme un fléau. De ce fait, une génération d'astucieux bricoleurs a mis ses services aux profits des cambrioleurs, de même des médecins recherchés par la milice pour pratique illégale travaillent pour les guildes en échange de leur bienveillante protection.

Il reste néanmoins encore quelques corporations scientifiques reconnues et dignes de ce nom. Beaucoup se cachent comme la corporation samarinienne des horlogers. Elle abrite en son sein des gens pensant encore construire des machines magnifiques telles que les isidores. Reste que beaucoup de scientifiques sont quelque peu farfelus, légèrement toqués, voire un brin timbrés. Ils sont aveuglés par leur foi en la science, et considèrent souvent les voleurs comme d'intéressants cobayes.

La médecine

Médecin est une profession ingrate et mal rémunérée. La concurrence est rude. Les bienfaits des prêtres sont plus efficaces que les attelles des médecins. Ils font pression pour que les fidèles les considèrent comme la seule voie humainement acceptable lorsqu'il s'agit de se guérir, d'accoucher ou de soigner une blessure. Et les faits leur donnent souvent raison, même si les médecins obtiennent quelques résultats ; ils ont par exemple découvert des baumes relativement efficaces et commencent à comprendre la circulation sanguine, les principes de la digestion et les bases du système nerveux.

La seule solution pour progresser dans cette science est d'étudier le corps humain. Et il n'y a qu'un seul moyen de se procurer des corps… Beaucoup d'apprentis médecins ont donc affaire au trafic de cadavres afin de les disséquer et de comprendre le fonctionnement de ce vaisseau qu'ils assimilent à une machine. Considérés comme des nécromants aux yeux de la justice, ils sont donc souvent en relation à la pègre. Pour assurer leurs arrières et pouvoir prodiguer leurs soins, nombreux sont ceux qui passent des accords avec les guildes.

Le chapitre sur la santé indique comment soigner une maladie ou une blessure. Les compétences des médecins ont sauvé la vie à plus d'un filou, mais elles ne ressusciteront jamais personne. Ils obligent leurs clients à faire preuve de patience, en leur demandant de rester

CHAPITRE VII

alités sans rien faire pendant plusieurs jours au lieu d'aller gagner dignement leur croûte. De plus, certaines théories et pratiques peuvent parfois être dangereuses pour le malade, telles que la pratique abusive des saignées ou encore l'administration de médicaments aux effets pas toujours totalement connus.

L'HERBORISTERIE

Cette science prend sa source dans l'observation de la nature. Elle existe depuis les temps les plus reculés et provient très certainement des Royaumes khalers, ce qui est étonnant vu le peu de plantes que l'on trouve dans le désert. Un bon herboriste connaît des remèdes simples qui soulagent à défaut de guérir. En effet, si cette science est capable de faire chuter la température, de soigner les maladies bénignes comme le rhume et la grippe, de calmer des maux de tête ou des rages de dents, de cicatriser plus rapidement les plaies, elle est incapable de soigner les maladies graves et mortelles ni de réparer un os brisé. Les herboristes prodiguent des huiles, des baumes, des infusions, des drogues et, clandestinement, des poisons. À noter que l'herboriste connaît aussi bien les végétaux que certains produits comme les venins, les peaux d'animaux et tout autre produit qui font le bonheur des magiciens. Contrairement aux autres scientifiques, ils bénéficient de la clémence du clergé. En effet, de nombreux prêtres étudient et utilisent cette science depuis des années. La corporation des herboristes jouit d'une bonne aura à la Chambre des corporations, même si de nombreux médecins l'utilisent comme couverture. Ses membres sont proches des magiciens, avec lesquels ils parlent souvent affaires.

LA MÉCANIQUE

Science du mouvement des corps matériels, de ses causes et de ses effets, la mécanique constitue certainement l'une des branches les plus vastes des sciences. Son origine se confond avec la naissance de l'intérêt que les hommes portent aux phénomènes naturels, puis aux techniques qu'ils ont élaborées.

Cette science est encore jeune, mais elle pourrait, dans un avenir proche, sortir de leur clandestinité de nombreux scientifiques, ceci grâce à l'appui de la bourgeoisie qui lutte pour faire reconnaître l'utilité de cette branche. Pourtant, la mécanique peut être terriblement dangereuse, surtout lorsqu'il s'agit de faire voler un homme, créer des machines qui creusent toutes seules ou autres bizarreries. Malgré ces divers inconvénients, tout le monde est obligé d'admettre que les moulins, la vis sans fin, la presse à imprimer ou les techniques de construction ont des avantages non négligeables et qu'il serait stupide de ne pas en profiter.

La mécanique en est encore à ses balbutiements. La plupart des systèmes sont fabriqués en bois et sont assez volumineux. Le métal, plus résistant, est bien trop coûteux pour créer d'immenses machineries. Les courroies sont en cordes ou en peaux et cassent souvent, tandis que les pièces, soumises continuellement à de fortes pressions, peuvent céder. Il est donc imprudent d'utiliser un mécanisme sans avoir un minimum de connaissance dans ce domaine.

Les voleurs, surtout les cambrioleurs et les monte-en-l'air, ont bénéficié d'une foule de petits gadgets forts utiles pour les aider à grimper, à lancer des grappins et à forcer les coffres-forts. À l'inverse, pour les propriétaires se sentant menacés, il existe un tas de mécanismes servant à protéger et à piéger une serrure ou un couloir.

Les pièges

Depuis la fondation du royaume d'Umélor et déjà bien avant cela, les voleurs ont existé et avec eux des moyens quelquefois sommaires de défendre ses biens. Toutefois, si un bon piège est un piège mortel et quasi impossible à désamorcer, sa caractéristique la plus importante est de ne pas se mettre en marche quand le propriétaire des lieux est présent ou en tout cas de ne pas être dommageable pour lui.

Un paranoïaque, sûr que tous les habitants des Sept Cités complotent contre lui, a une espérance de vie des plus réduites, à moins qu'il ne soit d'une méticulosité exaspérante. En effet, si toutes les portes, fenêtres, coffres de sa maison sont piégés, il existe une probabilité non négligeable que l'un d'entre eux finisse par lui exploser à la figure suite à une mauvaise manipulation de sa part.

Ainsi, les pièges mortels sont peu courants et sont généralement destinés aux endroits où l'on ne va que rarement ; se faire découper en deux par une hache qui tombe du plafond alors que l'on allait chercher le gigot entreposé à la cave est une expérience des plus désagréables. Les

pièges sont répartis en quatre catégories : les alarmes, les pertes de temps, les dommageables et les mortels :

* **Les alarmes** ont pour but d'alerter les personnes chargées de la sécurité ou les habitants de la demeure. Soit en faisant un maximum de bruit, ce qui a pour effet secondaire de dissuader le voleur, soit en ne faisant aucun bruit que puissent remarquer les personnes qui les ont malencontreusement enclenchées, tandis qu'elles en avertissent d'autres. L'intérêt des alarmes silencieuses est de prendre le voleur sur les lieux, en flagrant délit.
* **Les pertes de temps,** souvent couplées aux alarmes, ont pour but de ralentir les personnes les ayant déclenchées, afin de permettre aux habitants de fuir et à la garde de se rendre sur les lieux.
* **Les dommageables** sont des pièges qui cherchent à blesser, de manière plus ou moins grave, les personnes qui les ont déclenchées. Ils ne se rangent pas dans la catégorie mortelle, car ils sont usuellement bien cachés, ce qui limite leur potentiel destructeur.
* Quant aux **pièges mortels,** habituellement imposants, ils ont comme mission, fort simple, d'éliminer de manière définitive tout imprudent qui tenterait de s'introduire dans un endroit donné.

La susceptibilité ou la facilité de déclenchement du piège est une notion très importante. En effet, une serrure qui se bloque totalement quand on veut l'ouvrir avec une mauvaise clé, tout en faisant sonner une cloche dans la salle de garde, peut se déclencher par erreur. C'est un peu plus délicat si la même serrure, en se bloquant, ouvre une trappe qui contient un chaudron d'huile bouillante qui se déversera sur le malandrin ou sur le pauvre garde dont la clé est un peu élimée. Paradoxalement, les pièges les plus sensibles sont ceux qui font perdre du temps ou les alarmes. Les pièges mortels étant, normalement, légèrement moins susceptibles de se déclencher.

Ainsi, si les pièges ont des utilités différentes, mais aussi des susceptibilités différentes, les types de demeures qu'ils sont censés protéger sont classés en quatre rangs : la maison de bourgeois, la maison de noble, la maison de haute noblesse et la crypte secrète. En dessous, il est très rare de rencontrer des pièges.

La maison de bourgeois est la plus commune des maisons cambriolées par des voleurs de bas étage, autrement dit ceux dont la technique est aussi rustique que l'utilisation du pied de biche pour ouvrir les portes ou les rares coffres qu'elle peut contenir. Les valeurs à protéger sont rares, et des statues plaquées or ainsi que des fausses toiles de maître ornent les murs. Dans l'ensemble, les pièges utilisés dans ces maisons servent plus souvent à alerter qu'à blesser les voleurs. Ainsi, les habitants des lieux sont prévenus qu'il y a quelqu'un d'indésirable dans leur demeure et qu'ils feraient mieux d'aller se cacher au grenier s'ils ne veulent pas se prendre un méchant coup de dague dans le ventre.

* **La maison de noble** est un challenge plus intéressant ; elle regorge en effet de plus de richesses. Mais les habitants de ces demeures sont suffisamment fortunés pour se payer des domestiques qui logent sur place, dans une partie de l'habitation qui leur est réservée. Cette présence est gênante, en effet les domestiques ont la mauvaise habitude d'avoir le sommeil léger. Ces maisons se trouvent dans des quartiers fortement policés et le but d'un piège est souvent de faire le maximum de bruit pour attirer la milice. N'oubliez pas que par nature les gens sont peureux et que le fait de se retrouver face à une dague alors que l'on est en chemise de nuit est une expérience traumatisante ; alors si des gens, mal payés, peuvent le faire à votre place, c'est d'autant mieux.
* **La maison de haute noblesse** ne compte plus sur la milice pour se protéger. Les richesses s'étalent à tous les coins de chambres, des gardes patrouillent un peu partout de jour comme de nuit, protègent certaines portes, jouent au poker dans une salle qui leur est réservée, etc. C'est évidemment la maison la plus intéressante et la plus difficile de toutes à cambrioler. Seuls les plus hardis s'y frottent. Toutefois, on n'y fait pas dans la demi-mesure. Ici, pas question de jugement : un bon voleur est un voleur mort et les pièges destinés à garder des pièces dites sensibles sont très (trop ?) souvent mortels.
* **La crypte secrète** est un cas à part, car elle ne regorge pas de trésors. Elle ne sert habituellement qu'à abriter un seul et unique objet qui suffirait à reconstruire Elyath de manière décente. Il n'y a pas de gardes non plus, car elle est, comme son nom l'indique, secrète. Les pièges sont mortels et terriblement vicieux. Le moindre malheureux qui rentre dans ce genre d'endroit sans avoir rédigé un testament au préalable est un fou ou un inconscient, des catégories qui se rejoignent souvent. Il existe une version particulièrement malsaine de la crypte secrète, la crypte secrète de magicien où les pièges ne cherchent pas à tuer, mais à immobiliser jusqu'à ce qu'un magicien récupère le malheureux pour lui faire subir diverses expériences. En outre, certains magiciens connaissent des sorts qui font office de pièges et qu'il est impossible de désamorcer.

CHAPITRE VII

Il existe bien entendu une myriade d'autres types de demeures moins fortunées, mais le propre d'un piège est de protéger de quelque chose et que par la même il coûte, tout comme la magie, relativement cher et ne sert donc, pour la majorité de la population, à rien. La règle est la suivante : le coût de la protection ne doit pas dépasser le coût du contenu.

Liste de pièges

Ci-dessous vous trouverez une liste, non exhaustive, de pièges que des voleurs peuvent rencontrer. Ce sont principalement des pièges destinés aux maisons de la petite bourgeoisie ou de la noblesse, car ce sont ceux que les personnages rencontreront le plus souvent, tout du moins au début de leur carrière.

Fèves du diable

Type de piège : alarme
Lieu de rencontre : Petite bourgeoisie
Coût : 1 couronne le sac de 100
Description : Les fèves du diable sont des cosses de haricots rouges séchées, puis vidées de leur substance que l'on a remplacée par un mélange de salpêtre et de bolets déshydratés. Dès le moment où quelqu'un marche sur l'un d'entre eux, il explose en faisant un ramdam de tous les diables, d'où le nom. Usuellement, les fèves sont dispersées sous les fenêtres ou juste derrière une porte, voir au milieu d'un couloir. Plus la densité est élevée, plus il est impossible de les éviter. Avec 25 fèves on couvre un mètre carré de sol de manière qu'il soit quasiment impossible de les éviter, à moins de sauter par-dessus. Dès le moment où quelqu'un marche dessus, il génère le même bruit qu'une armoire remplie de vaisselle qui dévale les escaliers, les jets d'écoute sont donc en proportion.
Note : Il existe divers coloris pour qu'elles passent inaperçues selon le sol

Le Chouing-Chouing

Type de piège : Alarme
Lieu de rencontre : Petite bourgeoisie
Coût : 1 couronne la paire à l'achat, 3 écus le remplissage
Description : Ce sont deux tubes, dans un alliage de verre et de métaux, de 15 centimètres de haut et de 5 centimètres de diamètres qui sont remplis d'un liquide spécial dont la guilde des alchimistes garde jalousement le secret. Dès l'instant où ils subissent le moindre choc, ils génèrent un chouing-chouing sonore caractéristique, ainsi qu'un immense flash de lumière qui aveugle pour 1d20 secondes toutes les personnes dans un rayon de cinq mètres et fait de même pour 1d10 secondes pour les personnes dans un rayon de dix mètres. Les tubes sont vendus par paire, car le liquide interne « n'explose » que quatre fois sur cinq, il est donc préférable de s'assurer que tout se passera comme prévu.

Le hurleur

Type de piège : Alarme
Lieu de rencontre : Noblesse
Coût : 10 couronnes
Description : Le hurleur est une sphère de 50 centimètres de diamètre accrochée au plafond avec une ficelle reliée à une porte. Dès le moment où la porte s'ouvre, si le dispositif est armé, un poids tombe du plafond et actionne une soufflerie interne qui déclenche un sifflement sourd, distinctif et unique. On l'entend à un kilomètre à la ronde.
Note : Si le hurleur peut se trouver dans les maisons de la petite bourgeoisie, il n'est réellement utile que dans

Les serrures

La première protection contre le vol est une bonne serrure. Et chaque serrure digne de ce nom est unique. Les serruriers sont de véritables artisans ne travaillant que sur commande. Chacun a sa technique, mais le principe de base est commun. L'idée est de bloquer la porte en faisant glisser une tige coulissante, le pêne, qui s'engage dans une ornière, la gâche. Une clef dentée permet d'actionner des pannetons. La forme de la clef et le nombre de pannetons définissent la complexité de la serrure. Une serrure de qualité moyenne coûte 6 Couronnes et nécessite un jet de Percer sans aucun malus. Plus la somme investie dans la serrure sera importante plus celle-ci sera difficile à crocheter. Compter un malus de -1 – avec un maximum de -10 – à chaque fois que 4 couronnes sont rajoutées au prix initial. Ainsi, une serrure à 14 couronnes entraînera un malus de -2 sur le jet de Percer. Il est évidemment possible de combiner plusieurs serrures sur une même porte, entraînant ainsi un jet pour chaque serrure.

les quartiers de grande richesse. Chaque hurleur à une note distincte et les miliciens savent habituellement reconnaître chacun des hurlements, et ainsi vers quelle maison ils doivent se diriger. Une bonne technique consiste donc à déclencher plusieurs hurleurs dans un quartier pour être tout ce qu'il y a de plus tranquille dans un autre coin de celui-ci.

La patinoire

Type de piège : perte de temps
Lieu de rencontre : Haute noblesse
Coût : 5 couronnes par utilisation
Description : Malgré le coût « ridicule » de ce piège, il n'est utilisé que dans des maisons qui appartiennent à la haute noblesse ou à des bourgeois tout aussi riches. Il nécessite un grand couloir qui sera recouvert, habituellement chaque soir, d'une mince pellicule de graisse d'ulf, un animal marin qui pèse dans les cinq tonnes et qui ne vit que dans la Mer Extérieure. Cette graisse, une fois étalée sur une surface plus ou moins lisse, transforme le couloir en une véritable patinoire, jet de Doigté avec un malus de -10 pour rester debout, à chaque tour. Des crampons d'escalade donnent cependant un bonus de +4. Ainsi, si le couloir est suffisamment long, il peut facilement faire perdre entre une demi-heure et une heure à un groupe malchanceux.
Note : la graisse d'ulf est soluble dans l'eau, cependant peu de personnes se baladent avec suffisamment d'eau pour dissoudre de quoi se frayer un passage, à l'exception des domestiques qui récurent les sols chaque matin à l'aube.

La tuile

Type de piège : mortel
Lieu de rencontre : Haute Noblesse
Coût : variable, mais cher, dépend de la surface de toiture à couvrir
Description : Ce piège est assez coûteux, car il nécessite de poser une deuxième charpente sur un toit. Il part du principe que quelqu'un qui se ballade sur les toits n'a rien à y faire et qu'il nourrit de mauvaises intentions. Ainsi, on construit une deuxième charpente plus légère, sur la charpente originelle, qui elle contient les vraies tuiles qui sont là pour isoler la maison de la pluie et du froid, tandis que cette deuxième charpente est couverte par des tuiles qui n'ont qu'un seul but, se dérober sous les pieds du malappris qui se promène sur les toits. À la moindre pression de pied sur une tuile, en gros à chaque fois que quelque chose de plus de 25 kilos s'appuie dessus, elle se débine. Le malheureux qui a posé son pied dessus se retrouve déséquilibré et doit réussir un jet de Doigté avec un malus de -4 pour ne pas glisser et tomber du toit.
Note : Pour pouvoir remettre le toit en état, seule une tuile sur deux à la fâcheuse tendance d'être attirée par la rue. A chaque pas, quelqu'un qui s'y déplace à donc cinquante pour cent de chance de tomber sur une tuile aux tendances suicidaires, à moins de posséder le plan du toit qui décrit précisément où se trouvent les tuiles sûres.

La faucheuse

Type de piège : Mortel
Lieu de rencontre : Crypte secrète
Coût : 25 couronnes
Description : La faucheuse est un mécanisme très simple qui se compose d'une simple lame de hache couplée à une porte. Une fois que la porte susnommée est grande ouverte, un manche avec une lame déboule du plafond pour pourfendre le malheureux qui a osé ouvrir le chemin. La personne sur sa route doit effectuer un jet d'acrobatisme avec un malus de -8 s'il ne veut pas se prendre une blessure sur la table d'endurance.
Note : Si le joueur qui pousse la porte est à plat ventre ou à quatre pattes, il n'a pas besoin d'effectuer de jet, la lame lui passe au-dessus.

La molette en trop

Type de piège : dommageable/mortel
Lieu de rencontre : Bourgeoisie
Coût : 30 couronnes (20 pour le coffre, 10 pour le mécanisme).
Description : La molette en trop se présente comme un simple coffre-fort, qui peut être caché derrière une toile ou visible aux yeux de tous ; cependant, elle possède une molette de plus qu'un coffre-fort normal. Celle-ci, dès le moment où on la touche pour chercher quels numéros composer, crache une fléchette, enduite d'un poison, qui part en ligne droite. Si la personne qui ouvre le coffre est en face de celui-ci, il est impossible d'éviter la fléchette. Si par contre elle est de côté, la fléchette part tout droit et ne la touche pas. Si quelqu'un se trouve à quelques mètres du coffre, dans l'angle de tir de la fléchette, il devra tout d'abord effectuer un jet d'acrobatisme à -5 pour esquiver. Les armures plus grosses que le cuir empêchent la fléchette d'arriver jusqu'à la peau et que son poison fasse effet.
Note : Il est question ici de coffre fort, au format carré et avec des molettes à numéros, non pas de coffres avec cadenas.

CHAPITRE VII

Liste des gadgets

Les gadgets sont répartis, eux aussi, en quatre catégories. Elles définissent la légalité de l'objet, la difficulté qu'auront les personnages à les trouver et aussi le type de réaction des miliciens s'ils découvrent un de ses objets sur un personnage. Car si une dague ne ferait pas hausser un sourcil à un gardien de la paix, un dégondeur de porte a de bonnes chances d'envoyer son propriétaire en prison, ou tout du moins vers un interrogatoire serré, à moins qu'il puisse justifier de son utilisation professionnelle (un serrurier pourrait ainsi en avoir grandement besoin).

Les quatre catégories sont :

Commune. Il est considéré comme normal que quelqu'un se balade avec cela et aucun reproche ne pourrait être fait à son possesseur. Il ne sera pas considéré comme quelqu'un d'étrange et à surveiller.

Bizarre. L'objet à proprement parler n'est pas illégal et n'éveille pas les soupçons, sauf des individus paranoïaques. Mais quelqu'un en possession de celui-ci attirera l'attention.

Professionnel. L'objet est à la limite de la légalité. Un ouvrier spécialisé dans un domaine peut légitimement en posséder ; mais si des miliciens arrêtent quelqu'un avec cet objet, sa vie privée risque de subir une enquête rapide, histoire de s'assurer que ce n'est pas un fauteur de troubles potentiel.

Illégal. Sans commentaire. Tous les objets de cette catégorie ne peuvent pas servir à une utilisation professionnelle, et les porteurs de ceux-ci s'exposent à de graves problèmes avec la milice si celle-ci met la main dessus.

Le Propulso-Grappin de Fermir

Type : Illégal
Coût : 10 couronnes
Poids : 2,5 kilos
Description : De l'extérieur, le Propulso-Grappin de Fermir ressemble à un tube en bambou ou dans une autre matière rigide, tel que l'affectionnent tout particulièrement les architectes pour transporter leurs dessins et les maintenir à l'abri des intempéries. Toutefois, l'intérieur n'a rien à voir avec son aspect anodin. Le tube n'est pas vide, comme on s'y attendrait avec un protège plan classique, mais rempli par un ressort puissant ainsi qu'un grappin. Une rainure sur le côté permet d'y encastrer une poignée qui sert à remonter le ressort. Une fois le ressort armé, il ne reste plus qu'à enfourner un grappin avec une corde à son extrémité et d'appuyer sur un bouton pour que celui-ci soit projeté, jusqu'à une cinquantaine de mètres de haut. Il est possible de régler la puissance du ressort pour de plus courtes distances.
Note : Le jet pour viser et tirer correctement se fait avec la compétence de tir.
Note (2) : Le Propulso-Grappin de Fermir peut être utilisé comme une arme. Option de combat 4) : Assommer (1 Cercle d'Initiative). Option de combat 5) : Accrocher (1 Cercle d'Initiative).
Note (3) : Certains adeptes de la guérilla urbaine se servent de Propulso-Grappin de Fermir modifié pour tirer des projectiles explosifs nommés « Greynades ».

Boussole

Type : Commune
Coût : 1 couronne et 5 écus
Poids : Négligeable
Description : Un cadran, une aiguille aimantée, une vitre de protection et le nord est toujours indiqué par l'aiguille, fort pratique dans un souterrain.
Note : Le coût est celui d'une boussole simple ; les boussoles elfes, d'une précision extrême et surchargées de fioritures, peuvent valoir jusqu'à cent fois plus.

Cartes tranchantes

Type : Bizarre
Coût : 3 couronnes
Poids : Négligeable
Description : Aucun joueur de poker digne de ce nom ne jouera jamais avec ce jeu, mais certains apprécient tout particulièrement le côté classieux qu'il dégage. Les cartes qui composent ce jeu classique sont faites dans un carton solide, légèrement lesté, et les bords sont enrobés d'une fine couche de métal, taillée d'une manière similaire à un rasoir. Elles peuvent être lancées sur un adversaire (compétence Lancer) mais elles servent avant tout, en étant personnalisées, à laisser une carte de visite sur les lieux du crime. Un jeu dangereux qu'apprécient tout particulièrement les cambrioleurs de haut vol.

Clous de poursuite

Type : Illégal
Coût : 5 écus les 10
Poids : Négligeable
Description : Étoiles à 6 ou 8 pointes de cinq centimètres de haut, ils permettent, si on en lance une douzaine derrière soi, de ralentir ses poursuivants. Ceux-ci devront faire un jet de Décamper pour ne pas s'en planter un dans le pied et prendre ainsi une égratignure de vitalité, mais surtout perdre 1d10 mètres.

Billes

Type : Bizarre
Coût : 1 écu les 20
Poids : Négligeable
Description : Les enfants les utilisent avec délice quand ils jouent avec leurs petits camarades, mais pour un malandrin poursuivi par la milice elles sont d'une toute autre utilité. En en répandant un sac de 20 derrière soi, dès le moment où la rue est lisse et sans déclivité, il y a de fortes chances pour que les poursuivants se cassent la figure. S'ils ne réussissent pas un jet de Décamper à -4 ils tombent et perdent 1d20 mètres sur le poursuivi.

Bille de Boule

Type : Illégal
Coût : 5 écus l'unité plus 1 fois et demi le prix du gaz
Poids : Négligeable
Description : Une Bille de Boule est une bille en verre, creuse, très fragile, dans laquelle a été insufflé un gaz soporifique, fumigène, vomitif, etc. Dès le moment où on la lance à terre, elle se brise et libère le gaz. Le jet de Robustesse par rapport aux vapeurs qui s'en dégagent dépend du gaz utilisé, mais il y en a une quantité suffisante pour une pièce de bonne taille.

Cornet d'indiscrétion

Type : Bizarre
Coût : 6 écus
Poids : 300 grammes
Description : Le Cornet d'indiscrétion ressemble à une corne de brume, dans ses versions les plus biscornues, ou à un gobelet à dés géants dans son incarnation classique. Légèrement encombrant, trente centimètres de long, pour un diamètre de 15 centimètres. Il permet d'écouter aux portes et d'entendre, presque à coup sûr, ce qui se trame derrière. L'individu qui utilise un cornet d'indiscrétion pour écouter à travers une paroi d'une épaisseur raisonnable bénéficie d'un bonus de +4 à son jet de Repérer.

Dégondeur de portes

Type : Professionnel (serrurier)
Coût : 5 couronnes
Poids : 30 kilos
Description : Le dégondeur de portes ressemble à un cric géant. Une fois qu'une de ses extrémités a été glissée sous la porte, il ne reste plus qu'à tourner la manivelle pour qu'il la soulève et la sorte de ses gonds. Il va sans dire que l'objet est imposant et encombrant et que seuls les voleurs qui sont sûrs de ne pas être dérangés l'utilisent.

Filtre à gaz

Type : Commun
Coût : 6 sous
Description : Le filtre à gaz est une bête bande de tissu poreux de bonne qualité qui se met devant la bouche et le nez, maintenu par une ficelle. Elle filtre l'air avant de le laisser atteindre les poumons d'un individu. Il donne

un bonus de +2 pour résister à tous les problèmes de suffocation ou aux attaques par les gaz.
Note : Après une utilisation, le filtre à gaz doit être jeté, car il ne protège plus efficacement, les pores du tissu étant bouchés.

Masque à gaz

Type : Professionnel (alchimiste)
Coût : 5 couronnes le masque et 5 sous le filtre
Description : Le masque à gaz est une cagoule de cuir à deux épaisseurs, avec des verres plats au niveau des yeux, ainsi qu'un filtre composé de tissus poreux pour la bouche. Elle donne un bonus de +6 pour résister à tous les problèmes de suffocation ou aux attaques par les gaz. La perception et toutes les activités nécessitant l'un des sens suivants : ouie, odorat et vue, se font cependant à -3.
Note : Après une utilisation, le filtre doit être changé, car il ne protège plus efficacement, les pores du tissu étant bouchés.

Lampe focale

Type : Bizarre
Coût : 2 couronnes et 3 écus
Poids : 300 grammes
Description : La lampe focale est une lampe à huile extrêmement résistante ; au lieu d'avoir un pourtour en verre, susceptible de se casser au moindre choc, celui-ci est en cuivre, avec des ouvertures rondes d'une dizaine de centimètres de diamètre sur les quatre côtés. Le petit détail est que les ouvertures peuvent se régler. Quand celles-ci sont toutes ouvertes au maximum, la lampe focale éclaire comme une lampe normale, mais chacune de ses ouvertures possède une lentille réglable qui permet de doser, à volonté, la lumière émise, jusqu'à une mince raie qui n'éclaire qu'un point donné, une serrure par exemple.

La Boîte de Perl

Type : Professionnel (Alchimiste)
Coût : 30 couronnes
Poids : 2,5 kilos
Description : La Boîte de Perl se présente comme une bête caisse à jouets carrée, d'une trentaine de centimètres d'arrête, avec, sur une des faces, deux trous à poignées dans lesquels on enfourne ses mains. Une fois la boîte posée sur un sol, stable de préférence, le crochet qui la verrouille enlevé et les deux mains enfournées dedans jusqu'aux poignets, il en sort deux pinces, fixées à une armature métallique. Celles-ci peuvent aller en ligne droite sur une distance d'un mètre et permettent ainsi de manipuler des objets dangereux ou empoisonnés. Les manipulations qu'il est possible d'effectuer sont assez rudimentaires, ce ne sont que des pinces après tout.

Crampon

Type : Professionnel (Guide, Alpiniste)
Coût : 2 couronnes et 2 écus
Poids : 600 grammes la paire
Description : Les crampons sont des semelles de fer, hérissées de multiples pics sur les côtés ou sous la semelle qui permettent d'escalader plus facilement une paroi de tout type, avec un bonus de +2, mais qui laissent des marques derrières eux, tout du moins sur un mur. Si un individu chaussé de crampons bénéficie d'un bonus à l'escalade, ceux-ci infligent cependant un malus de-3 à la course, et nécessitent un jet de Doigté pour ne pas choir.

Ventouse

Type : Illégal
Coût : 3 couronnes pièce
Poids : 100 grammes pièce
Description : Une ventouse est une demi-sphère en caoutchouc et en tissu, avec une sangle sur le dessus. Habituellement utilisées par quatre, une dans chaque main et une sur chaque genou, elles permettent de coller au mur comme une mouche et donnent un bonus de +5 aux jets de grimper. Elles ont cependant un défaut majeur : elles doivent être humidifiées régulièrement, toutes les dix minutes, sous peine de perdre leurs propriétés adhésives. Une ventouse ne peut soutenir qu'un poids de 40 kilos.

Le marche-sur-l'eau

Type : Illégal
Coût : 13 couronnes
Poids : 2 kilos
Description : Le marche-sur-l'eau est un cercle en peau de bœuf de trente centimètres de diamètre et de dix centimètres d'épaisseur qui se chausse par paire sous des chaussures normales. Dans sa forme inerte, il ressemble à un torchon en cuir avec un petit embout. Cependant une fois qu'une pompe est utilisée et qu'ils sont gonflés, ce sont des disques d'air à lanières. Mis sous les pieds, ils permettent de courir sur l'eau, avec une gestuelle un peu dégingandée, car courir avec deux ronds de trente centimètres sous les pieds, ce n'est pas évident.
Note : La personne qui court sur l'eau avec le marche-sur-l'eau doit réussir un jet de Doigté tous les 3 tours pour ne pas couler. Le poids de la personne et de son équipement ne doit pas être excessif ; un guerrier Stövenger en armure n'ira pas loin.

La queue de l'écureuil

Type : Illégal
Coût : 5 couronnes
Poids : 1,5 kilo
Description : La queue de l'écureuil est principalement destinée aux voleurs qui oeuvrent dans les pays chauds, là où le sable est très courant… mais elle fonctionne aussi sur la neige. La queue d'écureuil est une sorte de traîne en crin de cheval qui égalise un sol meuble. Attachée au postérieur d'un être humain, grâce à un harnais, elle permet, par exemple, de gommer des traces de pas dans le sable et donne, par la même, un malus de -4 à d'éventuels enquêteurs qui tenteraient de suivre une piste physique.

L'alchimie

La science de l'étude de la matière et de sa transmutation est baignée d'une aura mystique. Ses adeptes ne se sont pas encore débarrassés de leur imagerie médiévale qui mélange parfois science et magie, accompagnant le tout d'un vocabulaire quasi religieux. En théorie, ils parlent de l'athanor spirituel, jouent beaucoup avec les symboles et aiment s'entourer de mystères. Mais en pratique, la majorité d'entre eux n'a qu'un seul but : changer le plomb en or.

Les alchimistes ont, eux aussi, réussi à échapper à la vindicte du clergé, mais leur position n'est guère plus confortable que celle des médecins. Ils ont donc appris à faire preuve de discrétion et d'humilité. Leurs connaissances servent officiellement dans les domaines de l'agriculture – faire des bulles dans le vin, améliorer le brassage et la fermentation de la bière – ou de l'industrie – rendre les nouveaux alliages plus solides et plus légers – mais certaines de leurs découvertes restent secrètes, car il est bien plus intéressant de les monnayer avec les membres de la pègre.

Liste des produits alchimiques

Type : Sous quelle forme se présente le produit ?
Délai d'action : Combien de temps lui faut-il pour agir ?
Coût : Combien faut-il poser sur la table pour le posséder ?
Effet : Que fait-il ?
Durée d'action : Combien de temps agit-il ?

La fumée de Lacri et Mogène

Type : Gaz
Délai d'action : 1 tour
Coût : 2 couronnes
Effet : La fumée de Lacri et Mogène est usuellement emprisonnée dans une Bille de Boule ou dans une fiole fragile. Une fois celle-ci jetée à terre et brisée, le gaz qui s'en échappe remplit rapidement une pièce de bonne taille et génère une fumée épaisse, -5 à tous les jets pour toutes les personnes présentes dans la pièce. En outre, elle est nocive pour les yeux et les poumons des personnages. Toutes les personnes présentes dans la pièce doivent effectuer deux jets de Robustesse ; le premier avec un malus de -3 pour déterminer si leurs yeux sont touchés, ce qui implique l'ajout d'un malus de -3 à toutes leurs actions ; le deuxième pour déterminer si leurs poumons sont atteints et s'ils passeront les 5 prochains tours à les cracher.
Durée d'action : 1d20 fois 3 tours
Note : En plein air, la durée d'action diminue de moitié.

Le souffle d'Hilare

Type : Gaz
Délai d'action : 1 tour
Coût : 4 couronnes
Effet : Le souffle d'Hilare est usuellement emprisonné dans une Bille de Boule ou dans une fiole fragile. Une fois celle-ci jetée à terre et brisée, le gaz qui s'en échappe remplit rapidement une pièce de bonne taille. Toutes les personnes présentes dans celle-ci doivent effectuer un jet de Robustesse avec un malus de -3. Celles qui échouent sont prises d'un irrésistible fou rire qui perdure durant 1d10 minutes. Ce fou rire empêche de faire quoi que ce soit à l'exception de courir ou d'esquiver, et ce à la dernière minute et avec un malus de -3.
Durée d'action : 1d20 fois 3 tours
Note : En plein air, la durée d'action diminue de moitié.

Le Rongeur

Type : Baume
Délai d'action : 1 minute
Coût : 1 couronne les 10 grammes
Effet : Le Rongeur est l'un des ustensiles préférés des voleurs peu doués en crochetage. Ce baume, une fois sorti de son enveloppe protectrice en feuilles de balsa, se met à attaquer le ciment de manière virulente. 10

CHAPITRE VII

grammes suffisent pour dissoudre le ciment et démonter les composants d'un mur sur un diamètre de 10cm et une profondeur équivalente.
Durée d'action : 1d6 minutes pour que 10 grammes creusent un trou de 10 centimètres sur 10 et ceci quelle que soit la matière.

La marque jaune

Type : Poudre
Délai d'action : Instantané
Coût : 8 écus les 10 grammes
Effet : La marque jaune est une poudre qui ressemble étrangement à de l'or (du moins à la vue, car elle est plus légère et n'a pas cet aspect métallique au toucher), mais qui, sans avoir sa rareté, possède une propriété remarquable : celle de faire ressortir les marques de doigts ou de pieds sur n'importe qu'elle surface connue. Si les miliciens ont appris à comparer les empreintes trouvées sur le lieu d'un crime avec celle d'un hypothétique coupable, les malandrins l'utilisent pour d'autres raisons. Elle permet, premièrement, de savoir ou poser les pieds dans un couloir que l'on soupçonne d'être miné ou pour le moins piégé, en suivant exactement les traces de pieds qu'elle révèle ; et deuxièmement elle permet de distinguer où ne pas mettre les mains, chose assez simple à voir, c'est là où il n'y a pas d'empreintes.
Durée d'action : Tant que le vent ou autre chose ne l'aura pas effacé.
Note : Il faut 10 grammes par mètre de couloir pour réussir à discerner ou d'autres personnes ont mis les pieds, mais 5 grammes suffisent pour recouvrir la surface d'une table à manger ou d'un coffre-fort.

La brume du retour

Type : Gaz
Délai d'action : 1 tour
Coût : 4 couronnes
Effet : La brume du retour est usuellement emprisonnée dans une Bille de Boule ou dans une fiole fragile. Une fois celle-ci jetée à terre et brisée, le gaz qui s'en échappe remplit rapidement une pièce de bonne taille d'une odeur si puissante que toutes les personnes présentes doivent faire un jet de Robustesse à -2 pour ne pas passer 1d10 tours à vomir leurs entrailles sans rien pouvoir faire d'autre.
Durée d'action : 1d20 fois 3 tours
Note : En plein air, la durée d'action est diminuée de moitié.

Les effluves de Morphée

Type : Gaz
Délai d'action : 1 tour
Coût : 5 couronnes
Effet : Les effluves de Morphée sont usuellement emprisonnées dans une Bille de Boule ou dans une fiole fragile. Une fois celle-ci jetée à terre et brisée, le gaz qui s'en échappe remplit rapidement une pièce de bonne taille et toutes les personnes présentes doivent faire un jet de Robustesse pour ne pas tomber de fatigue et s'endormir immédiatement pour 1d20 minutes.
Durée d'action : 1d20 fois 3 tours.
Note : En plein-air la durée d'action est diminuée de moitié.

L'Aimant d'Eole

Type : Poudre
Délai d'action : Instantané
Coût : 2 couronnes la poignée
Effet : L'aimant d'Eole est une poudre verte aussi légère que l'air et qui est attirée par le moindre courant d'air (il faut donc deux ouvertures pour que ce courant puisse se créer). D'une manière surprenante, cette attirance est inversement proportionnelle à la puissance du souffle. Un mince filet la fera partir à toute vitesse vers la source d'Eole, tandis qu'un souffle puissant la

fera rester sur place. Cette propriété physique permet de découvrir aisément le moindre interstice et planque dans un mur.
Durée d'action : Permanente

La poussière de vérité

Type : Poudre
Délai d'action : 1d20 secondes
Coût : 2 écus la poignée
Effet : La poussière de vérité est la poudre préférée de tous les orfèvres des sept cités. Elle permet de vérifier, de manière aisée, la pureté et la véracité d'un objet rare. La poussière de vérité enlève, sans dégâts apparents, les premières couches de métal sur un objet et permet ainsi de s'assurer qu'un chandelier en or massif n'est pas uniquement recouvert d'une fine couche de métal doré. Par contre, la poussière doit être appliquée par un expert (le genre de personne qui ne court pas les rues) afin que son application n'enlève pas les couches de manière irrégulière, ce qui diminuerait sensiblement la valeur de l'objet. Étonnament, et pour une raison inconnue à ce jour, les objets magiques sont insensibles aux effets de la poussière de vérité.
Durée d'action : Permanent

Le sirop à mouches

Type : Mélasse
Délai d'action : Instantané
Coût : 1 couronne et 5 écus le pot
Effet : Le sirop à mouches est la glu la plus efficace qu'il soit et, en petite quantité, est réellement utilisé pour attirer les mouches dans un endroit donné ; mais en grande quantité, certains individus des sept cités lui ont trouvé une utilisation similaire, à plus grande échelle : attraper les mouchards. Un pot permet de couvrir une surface d'un mètre carré et, dès que quelqu'un pose le pied dessus, ses bottes sont irrémédiablement collées à la mélasse, sans le moindre espoir de faire un pas supplémentaire. La seule manière de s'en sortir est de faire fondre, avec une torche, le sirop qui dégage en brûlant une odeur sucrée, les malheureux qui se sont fait coincer en étant nu-pieds sont bons pour des moments désagréables.
Durée d'action : 2^d20 jours

La pyrotechnie

Cette science regroupe les connaissances théoriques et pratiques relatives à la fabrication et à la manipulation de la poudre.

Légalité

La poudre noire et la diablotine, ainsi que les armes à feu, sont strictement interdites. Seule l'armée a l'autorisation d'en posséder et d'en user. Une exception est faite pour les Mousquetaires de la Foi. Pour les autres, la possession (sans même parler de l'utilisation ou de la fabrication) est un crime passible d'emprisonnement.

Historique

La poudre noire fait son apparition publique lors de l'arrivée des terribles canons de la flotte solomane dans l'estuaire du Sahar en 2657. Pour contrer cela, un inventeur de génie, Isidoro Marblade, révéla ce sur quoi il travaillait depuis des années. Il avait créé un autre mélange de poudre, rouge celui-ci, basé sur un minerai trouvé dans les Monts Ocres. Il la baptisa la diablotine car sa stabilité était très limitée, tout particulièrement en présence de magiciens ou d'objets magiques.

Plus tard Marblade essaya de la stabiliser, mais ses recherches prirent fin le 7ème jour d'Arlam 2665 dans l'explosion d'une grande partie du magnifique quartier de Lumière-Blanche dans la ville d'Antalia.

Composition

Les deux types de poudre ont à peu près la même composition : 6 mesures de salpêtre pour une mesure de soufre et une mesure de charbon. Mais c'est la qualité du charbon employé qui détermine la qualité de la poudre. Bien évidemment, cette composition reste secrète et n'est connue que de quelques initiés ; de toute façon, la manipulation de ces produits s'avère dangereuse.

La poudre noire

Le charbon est extrait des mines solomanes, loin dans les profondeurs de leur empire. La poudre noire est assez sûre d'utilisation tant qu'elle est manipulée avec précaution et maintenue loin de toute flamme ou étincelle. Elle dissipe la puissance magique.

La diablotine

Le charbon provient des mines des Monts Ocres et a un aspect proche de la rouille. La poudre est donc de couleur orange et se teinte de rouge au fur et a mesure qu'elle absorbe les énergies magiques. (*cf.* table page suivante).

Ça va péter !

Les joueurs, s'ils ont la compétence pyrotechnie, peuvent tenter d'utiliser la poudre. La poudre noire n'explose dans les mains de son utilisateur qu'en cas d'échec critique, tandis que la diablotine, au caractère beaucoup plus instable, peut exploser en cas de mauvais jet. L'instabilité de la diablotine évolue selon un contrat qui dépend des quantités de magie absorbées, ce qui change sa teinte et augmente la plage de valeur d'échec dans laquelle elle explose.

Table de la diablotine

Couleur	Quantité de magie absorbée (état du contrat)	Explose sur un échec à :
Orange	0 à 4	20
Orange foncé	5 à 8	19-20
Rouge	9 à 12	17-20
Rouge vif	13 à 16	15-20
Rouge sang	17 à 20	10-20

Quantité	Pertes en qualité de réussite	Portée
Une charge	-1	2m
5 charges ou une bourse	-2	5m
20 charges ou un tonnelet	-4	10m
50 charges ou un coffre	-8	20m

Utilisation contre la magie

Quand elle est stable, qu'elle soit dans une bourse, un tonnelet ou un coffre hermétique, la poudre, noire ou diablotine, enlève des qualités à la réussite d'une action magique. La poudre noire dissipe cette magie, tandis que la diablotine l'absorbe et devient instable.

Si un magicien est en présence d'un stock de poudre, il se fera «pomper» l'énergie magique de ses sorts, c'est à dire une certaine quantité de niveaux de qualité proportionnelle à la quantité présente. Au-delà d'une certaine distance, ces malus ne sont plus applicables.

La diablotine absorbe donc les énergies magiques. À force d'accumuler, elle sature et explose. En termes de jeu, on considère qu'elle devient vraiment instable à partir du seuil de contrat 17 et qu'elle **explose automatiquement** lorsque le seuil de contrat 21 est atteint. Attention encore à ceci : dans l'évolution du contrat de charge de la diablotine, on ne compte toutes les qualités de jet comme si elle étaient positives ! Autrement dit, réussir ou rater un sort dans les environs d'une charge de diablotine fait progresser le contrat de charge et augmenter les risques d'explosion...

Quand la poudre est enflammée, elle est beaucoup plus efficace. En effet, il est possible d'annuler un sort direct comme les boules de feu, les éclairs, etc. Il suffit de dresser un rempart de poudre enflammée sur la trajectoire du sort. Il suffit de faire un jet de Pyrotechnie et de comparer la qualité de réussite à celle du sort. Si elle est supérieure, le sort est annulé sinon la qualité de réussite du sort est diminuée d'autant pour le futur jet de résistance de notre pauvre malchanceux. (cf. résistance aux sorts)

Exemple: Un étudiant lance le charme «Boule de Feu» avec une qualité de réussite de 6. En face, notre voleur dégaine son arme à feu et tire sur la boule de feu. Il fait un jet de pyrotechnie avec une qualité de réussite de 4. Pas mal, mais pas suffisant. Néanmoins, son jet de résistance– avec Robustesse dans ce cas précis – ne devra plus qu'être réussi de 2 pour encaisser le sort.

La poudre noire fait subir les mêmes malus aux magiciens, non pas en pompant l'énergie magique mais en la dissipant. Le porteur de poudre noire ne risque donc pas de la voir exploser entre ses mains pour cette raison, mais personne n'est à l'abri d'une mauvaise manipulation.

La géographie

La géographie a pour objet principal l'espace où vivent les sociétés humaines. Comme toutes les sciences, elle a appris à discerner quelques lois qui régissent les actions, apparemment désordonnées, des populations, à repérer et à expliquer les lieux, réseaux et flux par où passent les actions des hommes. Ceux-ci ont appris à habiter sur cette planète en tirant le meilleur parti possible de la nature et des héritages que leur ont laissé leurs ancêtres. Le monde d'aujourd'hui est organisé autour de quelques grandes concentrations de population et de richesses, mais aussi de quelques zones de misère et de danger.

Cette science n'est guère avancée et tous reconnaissent que les meilleurs cartographes et astronomes viennent de Barecht. Mais les géographes ne sont pas reconnus à leur juste valeur. Le citadin des Cités Franches veut juste savoir où se trouvent les rues de sa ville ; il n'a cure de ce qu'il y a de l'autre côté de la muraille. La géographie est donc surtout un mélange de géométrie, utile pour les architectes, de dessin et, somme toute, de très peu d'exploration et d'astronomie. Certains géographes étudient le climat, mais aucune prédiction fiable ne peut encore scientifiquement être faite.

Les géographes sont sous étroite surveillance depuis qu'un petit groupe dissident a proclamé, il y a de cela une dizaine d'années, que le monde était une sphère et qu'il tournait autour du soleil. La corporation ne s'en est pas remise et ses membres se font plus modestes quant à leur science. Du moins, en apparence…

L'histoire

« L'histoire est le récit des choses dignes de mémoire. Toute la difficulté de définir l'histoire réside dans la composition même de la collectivité, les choix qu'effectue celle-ci dans le passé qu'elle veut conserver ou oblitérer, voire les altérations consenties dans le récit de ce passé. »

Isidoro Marblade

Les historiens sont des gens bizarres qui refusent désespérément les préceptes inculqués par le clergé. Ils tentent de réécrire l'histoire de notre monde et sont très souvent en désaccord avec les Saintes Écritures. La plupart d'entre eux ont fini sur les bûchers de l'Inquisition, mais la corporation n'a pas été dissoute pour autant. Il s'agit même d'un groupe ayant des ressources importantes, dont les réunions se font à visages masqués afin de garantir l'anonymat de ses membres.

Ils intéressent la pègre au plus haut point, car ils offrent de bons contrats aux individus connaissant l'art de la cambriole pour qu'ils explorent les nombreuses ruines de la Principauté. Le but de ces opérations est de rapporter les preuves de leurs diverses théories. Une fois écrites, d'ailleurs, celles-ci font le bonheur du marché noir, car les œuvres interdites se vendent très bien sous le manteau. Mais elles sont considérées comme de la fiction scientifique, distrayantes à la lecture et sans aucun fondement sérieux. Une guilde un peu étrange s'amuse d'ailleurs à en publier de son propre crû.

La zoologie

La zoologie est l'étude des espèces animales. Mais dans un monde aussi fantastique que celui de Nightprowler, il est bien évident que de nombreux zoologues se sont penchés sur le cas particulier des créatures magiques ou des monstres. Il est à noter que l'étude des hélodermes n'est pas considérée comme étant une branche de la zoologie. La liste suivante vous donne la description des principales créatures que l'on peut rencontrer dans le Monde Connu. Par souci de place, seules les caractéristiques et les compétences principales sont données. Si besoin est, vous pourrez calculer leurs attributs et pour toutes les autres il faut se servir des bases données par la caractéristique correspondante.

Les animaux étranges, les monstres et les créatures magiques possèdent des attributs d'Endurance et de Vitalité supérieurs aux autres créatures. Pour ces trois catégories, prenez en compte les cases en italiques. (*cf.* la santé)

CHAPITRE VII

Animaux communs

Cheval

Caractéristiques : Robustesse (18), Doigté (11), Caractère (9), Cervelle (9)
Compétences : Planquer (6), Décamper (18), Grimper (8), Repérer (6), Nager (12), Intimider (6), Contorsion (6), Bastonner (8), Filer (12)
Armes : Sabots (cf p. 276)
Armure : aucune

Chien d'attaque/Loup

Caractéristiques : Robustesse (16), Doigté (13), Caractère (11), Cervelle (9)
Compétences : Planquer (12), Décamper (18), Grimper (14), Repérer (18), Nager (15), Intimider (16), Contorsion (12), Bastonner (14), Filer (18)
Armes : Griffes et crocs (cf p. 276)
Armure : aucune

Fauve

Caractéristiques : Robustesse (17), Doigté (18), Caractère (11), Cervelle (11)
Compétences : Planquer (16), Décamper (16), Grimper (14), Repérer (15), Nager (12), Intimider (12), Contorsion (14), Bastonner (15), Filer (18)
Armes : Grandes griffes et crocs
Armure : aucune

Oiseau de proie

Caractéristiques : Robustesse (9), Doigté (16), Caractère (13), Cervelle (9)
Compétences : Planquer (10), Décamper (15), Grimper (20), Repérer (18), Nager (8), Intimider (8), Contorsion (10), Bastonner (12), Filer (15)
Armes : Griffes et bec
Armure : aucune

Ours

Caractéristiques : Robustesse (18), Doigté (13), Caractère (11), Cervelle (7)
Compétences : Planquer (8), Décamper (14), Grimper (12), Repérer (10), Nager (12), Intimider (14), Contorsion (8), Bastonner (14), Filer (13)
Armes : Grandes griffes
Armure : aucune

Serpent (petit/grand)

Caractéristiques : Robustesse (1/3), Doigté (6/5), Caractère (2/2), Cervelle (2/2)
Compétences : Planquer (12/10), Décamper (8/10), Grimper (16/18), Repérer (6/6), Nager (12/12), Intimider (10/12), Contorsion (20/18), Bastonner (12/14), Filer (8/8)
Armes : Crocs et venin
Armure : aucune
Option de combat 6) : Le grand serpent peut tenter d'étouffer sa victime. Il faut faire dans ce cas un jet d'opposition avec la compétence Contorsion.
Note : Si le serpent arrive à mordre, il injecte un venin dans le corps de sa victime. (*cf.* Liste des poisons).

Animaux étranges

Basilisk

Description : Le basilisk est un gros reptile de la taille d'un chien. Il a une peau écailleuse, un long cou et une longue queue. Il est principalement utilisé pour garder un endroit car il a la faculté de pétrifier du regard ceux qui le dérangent. Il reconnaît néanmoins son maître, mais celui-ci doit faire attention à ne jamais le brusquer ni le frapper.

Caractéristiques : Robustesse (11), Doigté (9), Caractère (11), Cervelle (9)
Compétences : Planquer (13), Décamper (13), Grimper (10), Repérer (12), Nager (11), Intimider (9), Contorsion (6), Bastonner (13), Filer (10)
Armes : Crocs
Armure : Ecailles (3)
Option de combat 6) : Le regard du basilisk pétrifie, l'effet fonctionne comme le sort de magicien paralysie (cf. Liste de sorts, niveau étudiant).
Note : Un voleur habitué au domptage pourra se sortir de ce mauvais pas sans trop de mal.

Cocatrice

Description : Le cocatrice tient à la fois du coq et du serpent. En effet, si son aspect général fait penser au volatile, il a la queue et la langue du reptile. Le cocatrice a la même fonction que le basilik car il a la même capacité de pétrifier. Seulement, il faut qu'il morde sa victime. En outre, le cocatrice a un très mauvais caractère, il est très difficile à apprivoiser. Pour les voleurs comme pour les propriétaires, le cocatrice est une créature très dangereuse.
Caractéristiques : Robustesse (9), Doigté (13), Caractère (9), Cervelle (11)
Compétences : Planquer (13), Décamper (14), Grimper (13), Repérer (14), Nager (6), Intimider (8), Contorsion (13), Bastonner (14), Filer (14)
Armes : Bec (cf p. 276)
Armure : aucune
Option de combat 6) : La morsure fonctionne comme le regard du basilisk.

Dragonnet

Description : Le dragonnet est un petit reptile ailé, d'une trentaine de centimètres d'envergure, et cracheur de feu. Il est très joueur et a même quelques tendances pyromanes. Le dragonnet est très en vogue chez les nobles et fait un très bon gardien, car il déteste qu'un intrus pénètre dans son territoire.
Caractéristiques : Robustesse (9), Doigté (13), Caractère (9), Cervelle (13)
Compétences : Planquer (12), Décamper (14), Grimper (15), Repérer (13), Nager (5), Intimider (5), Contorsion (10), Bastonner (14), Filer (13)
Armes : Crocs
Armure : Écailles (3)
Option de combat 6) : souffle de flammes. Le souffle de flammes inflige une Blessure grave.

Vermines

Le monde de Nightprowler regorge de vermines en tout genre. Les quartiers nobles et bourgeois sont bien désinfectés, mais il n'en est pas de même pour les quartiers pauvres et malfamés. La plupart des vermines se réfugient dans les endroits sombres et humides comme les égouts, les grottes ou les cryptes. Nous ne présentons ici que les créatures qui peuvent donner du fil à retordre à vos voleurs. Les vermines géantes sont beaucoup plus grosses que leurs congénères, mais dépassent toutefois rarement la taille humaine.

Araignée géante

Caractéristiques : Robustesse (11), Doigté (13), Caractère (13), Cervelle (11)
Compétences : Planquer (10), Décamper (12), Grimper (20), Repérer (14), Nager (6), Intimider (8), Contorsion (12), Bastonner (10), Filer (8), Acrobatisme (16)
Armes : Crocs
Armure : Carapace (2)
Option de combat 6) : venin. Si l'araignée arrive à mordre et immobiliser sa victime, elle injecte un venin par son dard dans le corps de sa victime. (*cf.* Liste des poisons). Le venin dépend du type d'araignée, n'hésitez pas à varier les plaisirs.
Note : De plus, l'araignée géante tisse une toile très solide et collante. Une victime prise au piège doit réussir un jet de Contorsion à -6.

Chauve-souris géante

Caractéristiques : Robustesse (9), Doigté (13), Caractère (9), Cervelle (11)
Compétences : Planquer (12), Décamper (12), Repérer (14), Nager (13), Intimider (8), Contorsion (8), Bastonner (8), Filer (6), Acrobatisme (18)
Armes : Crocs
Armure : Aucune

Cloporte toxique

Caractéristiques : Robustesse (5), Doigté (9), Caractère (9), Cervelle (7)
Compétences : Planquer (10), Décamper (12), Grimper (16), Repérer (6), Nager (6), Contorsion (10), Bastonner (5), Filer (6)
Armes : Mandibules (équivalent à Crocs)
Armure : Aucune
Option de combat 6) : La créature sécrète un acide très corrosif capable de traverser les vêtements et même les semelles de chaussures. Un contact avec la peau entraîne immédiatement une Blessure grave.

CHAPITRE VII

Fourmi géante

Caractéristiques : Robustesse (11), Doigté (11), Caractère (9), Cervelle (7)
Compétences : Planquer (10), Décamper (14), Grimper (16), Repérer (12), Nager (6), Intimider (13), Contorsion (8), Bastonner (13), Filer (9)
Armes : Crocs
Armure : Carapace (2)

Grand cafard

Caractéristiques : Robustesse (14), Doigté (13), Caractère (9), Cervelle (7)
Compétences : Planquer (10), Décamper (8), Grimper (14), Repérer (5), Nager (5), Contorsion (14), Bastonner (5), Filer (8).
Armes : Mandibule (équivalent à Crocs)
Armure : Carapace (2)
Option de combat 6) : Le grand cafard mord, mais cette morsure n'inflige pas seulement des dégâts. Il y a une chance sur deux pour que la victime contracte une infection au choix. (*cf.* Maladies)

Moustique géant

Caractéristiques : Robustesse (7), Doigté (13), Caractère (11), Cervelle (9)
Compétences : Planquer (10), Décamper (16), Repérer (10), Nager (6), Intimider (8), Contorsion (8), Bastonner (8), Filer (10), Acrobatisme (16)
Armes : Piqûre (cf p. 276)
Armure : Carapace (2)

Rat géant

Caractéristiques : Robustesse (9), Doigté (11), Caractère (9), Cervelle (11)
Compétences : Planquer (13), Décamper (10), Grimper (11), Repérer (14), Nager (9), Intimider (8), Contorsion (10), Bastonner (10), Filer (15), Acrobatisme (12)
Armes : Crocs
Armure : Peau épaisse (1)

Sangsue géante

Caractéristiques : Robustesse (9), Doigté (7), Caractère (7), Cervelle (7)
Compétences : Planquer (13), Décamper (7), Grimper (16), Repérer (10), Nager (14), Intimider (10), Contorsion (15), Bastonner (8), Filer (8)
Armes : Ventouse (cf p. 276)
Armure : Peau épaisse (1)

Scorpion géant

Caractéristiques : Robustesse (11), Doigté (11), Caractère (9), Cervelle (9)
Compétences : Planquer (12), Décamper (9), Grimper (15), Repérer (9), Nager (5), Intimider (8), Contorsion (10), Bastonner (12), Filer (9)
Armes : Queue (cf p. 276)
Armure : Carapace (2)
Option de combat 6) Si le scorpion géant arrive à toucher, il injecte un venin dans le corps de sa victime. (*cf.* Liste des poisons p. 159). Le venin dépend du type de scorpion, n'hésitez pas à varier les plaisirs.

Tique géante

Caractéristiques : Robustesse (7), Doigté (9), Caractère (9), Cervelle (7)
Compétences : Planquer (12), Décamper (9), Grimper (15), Repérer (9), Nager (13), Intimider (6), Contorsion (8), Bastonner (12), Filer (8)
Armes : Piqûre
Armure : Aucune
Option de combat 6) : Infection : Il y a une chance sur deux pour que la victime mordue contracte une infection au choix. (*cf.* Maladies p. 158)

Monstres

Dréonides et lohomaïs

Description : Les dréonides et les lohomaïs sont deux peuples ennemis depuis toujours, issus d'un plan inconnu, même des plus doués des démonologues. Ils se livrent une guerre incessante ; les dréonides, d'un caractère belliqueux et conquérant, attaquent les lohomaïs, pacifistes, qui se défendent. Leur conflit a débordé dans notre plan, atteignant le cœur même des cités. Pour interagir avec notre monde, ils sont obligés de s'incarner. Les dréonides ont pris l'habitude de s'incarner dans le corps d'enfants pour se protéger des chasseurs de tête lohomaïs : difficile d'assassiner un enfant en pleine rue sans se faire lyncher…
Caractéristiques : Robustesse (4/5), Doigté (3/4), Caractère (1/3), Cervelle (4/2)
Compétences : Ferrailler (10/12), Planquer (14/10), Arnaquer (10/5), Décamper (12/15), Grimper (10/12), Repérer (12/12), Nager (12/12), Intimider (14/8), Contorsion (15/10), Bastonner (6/15), Filer (10/8)
Armes : Au choix (cf p. 276)
Armure : Au choix

Note : Les dréonides, de par leur incarnation dans le corps d'un enfant sont plus faibles physiquement, mais ils possèdent un pouvoir mental au niveau 15 :
Incantation : un tour
Durée du sort : qualité de réussite minutes
Effets : La victime ne peut plus agir ni penser pendant qualité de réussite minutes. De plus, elle encaisse une ecchymose.
Résistance : Jet de Caractère avec une qualité de réussite plus grande que celle du dréonides.

Buzzuk (Bébé/Jeune/Ancien)

Description : Le buzzuk est une espèce de ver géant muni d'une énorme mâchoire capable de broyer la roche. Il avale tout sur son passage, et son système digestif, très élaboré, sépare les minéraux nécessaires à son alimentation des autres déchets. Il fut découvert et utilisé par les nains lors de l'édification de Kalaar. En effet, pris très jeune, il est possible de le dresser. Seuls les nains en sont capables, car leur langue grave et gutturale est la seule perçue par ces énormes lombrics.
De nos jours, ou la vie citadine prime, le dressage est presque abandonné, car jugé trop dangereux et peu rentable. Par contre, de par leur vie également souterraine, les Gouris ont la réputation de dresser aussi les buzzuks. Ce n'est pas vraiment le cas, mais certains d'entre eux ont effectivement pu en tirer quelque chose. Magie ? Accords avec des nains ? Personne ne connaît la réponse exacte, mais le lien existe.
On distingue trois types de buzzuk selon leur age et leur taille : le bébé (environ 2 mètres), le jeune (environ 5 mètres) et l'ancien buzzuk (environ 8 mètres).

D6	Résultat
0-1	Le buzzuk croit à une agression et fonce sur le nain.
2	Le buzzuk ne perçoit pas les sons et continue sa route.
3-4	Le buzzuk est perturbé par les sons émis par le nain. Il ne réagit pas pendant 30 secondes. Relancez le dé à l'issu de cette période
5	Le buzzuk réagit favorablement à la voix du nain, et détourne sa route.
6-7	Le buzzuk est en osmose avec le nain et obéit à ses ordres de direction pendant deux heures.

Caractéristiques : Robustesse (2/4/6), Doigté (3/4/3), Caractère (3/2/1), Cervelle (1/2/3)
Compétences : Planquer (10/8/6), Décamper (x), Grimper (x), Repérer (10/12/15), Nager (8/8/8), Intimider (8/12/16), Contorsion (17/15/12), Bastonner (10/12/15), Filer (12/13/14)
Armes : Grandes dents (cf p. 276)
Armure : Carapace (2)
Note : Si d'aventure un nain venait à rencontrer un buzzuk, jetez 1d6 sur la table suivante modifiée comme suit : +1 pour un bébé et -1 pour un ancien.

Loup garou (humain/loup)

Description : Le loup garou n'est pas une créature de légende. Il existe certains hommes qui se transforment lors des pleines lunes. Il leur faut 4 tours pour se transformer en loup et seulement 2 tours pour revenir sous forme humaine, il n'aura alors aucun souvenir de la nuit. Les autres animaux sentent et craignent leur présence.

CHAPITRE VII

Caractéristiques : Robustesse (4/6), Doigté (3/5), Caractère (2/1), Cervelle (3/1)
Compétences : Ferrailler (8/1), Planquer (10/15), Décamper (9/18), Arnaquer (9/1), Grimper (11/12), Repérer (10/14), Nager (8/14), Intimider (6/15), Contorsion (9/10), Bastonner (11/17), Filer (12/14), Acrobatisme (9/15)
Armes : Au choix (cf p. 276) / Crocs et griffes
Armure : Au choix / Peau épaisse (1)
Note : Sous forme de loup, il régénère ses blessures de vitalité à un rythme d'une case tous les quatre tours, sauf s'ils ont été causés par une arme en argent.

Ogre

Description : Les ogres ont une forme humanoïde, bien qu'ils mesurent généralement plus de deux mètres et dépassent les cent kilos. Ils n'ont aucune pilosité, et ont une mâchoire pourvue de grandes dents pointues. Ils ont une affection particulière pour la chair humaine.
Caractéristiques : Robustesse (18), Doigté (9), Caractère (11), Cervelle (9)
Compétences : Ferrailler (12), Planquer (9), Décamper (11), Arnaquer (8), Grimper (8), Repérer (14), Nager (5), Intimider (12), Contorsion (6), Bastonner (18), Filer (10), Acrobatisme (7)
Armes : Au choix (cf p. 276) et crocs
Armure : Au choix, plus une peau épaisse (1)

Pétramorphosis

Description : Les pétramorphosis sont eux aussi des créatures venues d'un plan différent du notre.

Ils s'incarnent uniquement dans des statues ou des pièces ouvragées en pierre. Une fois en possession de leur nouveau corps, ils s'attaquent aux êtres humains les plus immoraux. En effet, les pétramorphosis semblent se repaître du mal et des ténèbres de l'âme. Ce qui explique peut-être le fait qu'il n'y ait jamais eu de chasse ouverte contre ces créatures. Des rumeurs affirment que les pétramorphosis boivent le sang de leurs victimes et que, quand ils en ont eu pour leur compte, ils disparaissent dans un éclair de lumière intense.
Caractéristiques : Robustesse (16), Doigté (11), Caractère (13), Cervelle (13)
Compétences : Ferrailler (15), Planquer (10), Décamper (7), Grimper (12), Repérer (18), Nager (0), Intimider (9), Contorsion (6), Bastonner (15), Filer (16)
Armes : Au choix (cf p. 276)
Armure : Pierre (2)
Note : Lorsque l'on détruit la statue hôte d'un pétramorphosis, la créature de dissipe dans l'air.
Ces attributs sont valables pour une statue en pierre calcaire. Si le pétramorphosis s'incarne dans une statue de meilleure qualité ses attributs s'en trouvent modifiés comme suit :
Pierre de taille : Robustesse +1, Armure +1
Obsidienne : Robustesse +2, Doigté -1, Armure +2
Marbre : Robustesse +3, Doigté -2, Armure +3

Vampire

Description : Le vampire est une créature infatigable et intelligente, mais guère sophistiquée. Elle est avant tout un prédateur qui considère chaque humain comme une réserve de sang frais. Et elle en a besoin pour survivre. Les vampires ne sortent que la nuit car la lumière du jour leur cause d'horribles dommages.
Caractéristiques : Robustesse (16), Doigté (14), Caractère (13), Cervelle (11)
Compétences : Ferrailler (12), Planquer (14), Décamper (14), Arnaquer (17), Grimper (17), Repérer (13), Nager (9), Intimider (14), Contorsion (13), Bastonner (14), Filer (18), Voliger (15)
Armes : Au choix (cf p. 276) et crocs
Armure : Au choix
Notes : Les vampires encaissent chaque jour une égratignure de vitalité qu'ils ne peuvent récupérer qu'avec du sang frais. De plus, pour chaque seconde d'exposition au soleil ils encaissent une blessure grave de vitalité.

Créatures magiques

Chasseur

Description : Les chasseurs ont été utilisés par les magiciens solomans pour semer le trouble et la terreur dans les Cités avant leur dernière invasion. Depuis la guerre

civile et l'échec de cette invasion, on n'a plus revu, officiellement, aucun chasseur. Mais des rumeurs circulent toujours à leur sujet. Ils ressemblent à un croisement entre un homme et un crapaud, ils bavent continuellement, font rouler leurs gros yeux jaunes vitreux et leur peau est recouverte d'une carapace sombre.

Caractéristiques : Robustesse (19), Doigté (18), Caractère (11), Cervelle (13)

Compétences : Ferrailler (16), Planquer (18), Décamper (17), Grimper (19), Repérer (19), Nager (15), Intimider (16), Contorsion (13), Bastonner (14), Filer (14), Acrobatisme (17)

Armes : Lame d'avant-bras (Option de combat 4) et 5) de l'épée), propulseur de javelots (Option de combat 4) et 5) de lance), capsule crache-feu (cf. dégâts du feu 4) et 5) de lance), capsule crache-acide (cf. Acide p. 161)

Armure : Carapace (2)

Démon (mineur/majeur)

Description : Les démons sont tous invoqués par les sorts des démonologues. Ils peuvent avoir n'importe quel aspect, mais sont généralement anthropomorphes. Chaque démon est différent, il faut donc déterminer ses caractéristiques et compétences de manière aléatoire (cf tableaux ci-dessous et page suivante).

Caractéristiques : Robustesse (1d6+1/2d6+1), Doigté (1d6+1/2d6+1), Caractère (1d4/1d6), Cervelle (1d6/1d8)

Compétences : Ferrailler (3d6/5d6), Planquer (4d6/1d6), Décamper (4d6/2d6), Mentir (3d6/5d6), Grimper (4d6/1d6), Repérer (3d6/5d6), Nager (3d6/3d6), Intimider (3d6/5d6), Contorsion (4d6/1d6), Bastonner (3d6/5d6), Filer (4d6/1d6), Acrobatisme (3d6/5d6)

Armes : Griffes/Grandes griffes

Armure : Aucune/Peau épaisse (1)

Note : Un démon mineur possède 1d3 capacités spéciales et le démon majeur en possède 1d6. Elles sont à tirer dans la table ci-dessous ou page suivante.

Esprit protecteur

Description : Un esprit protecteur est toujours lié à un lieu ou un bâtiment. Il apparaît lorsqu'un être humain meurt d'une façon très violente dans un lieu qui lui est cher.

Caractéristiques : Robustesse (11), Doigté (11), Caractère (11), Cervelle (11)

Compétences : Planquer (12), Décamper (14), Repérer (14), Arnaquer (12), Intimider (12), Filer (16), Tricher (18)

Armes : Aucune.

Armure : Forme incorporelle (5)

Option de combat 6) : Attaque spirituelle : la créature fait un jet de Caractère en opposition avec la cible. Si la créature réussit, la cible encaisse une ecchymose. La cible peut dépenser 1 Cercle d'Aplomb pour annuler cette perte.

Note : Les esprits protecteurs ne sont pas affectés par les pertes d'endurance. De plus, ils peuvent traverser les murs ou le plancher de leur lieu d'attache.

1D20	Capacité spéciale des démons mineurs
1	Récupération : 1 case d'endurance par tour
2	Régénération : 1 case de vitalité par tour
3	Arnaqueur : Réussite automatique sur les jets de la compétence Arnaquer
4	Beauté surnaturelle : Réussite critique automatique sur les jets de la compétence Séduire
5	Diplomate : Réussite automatique sur les jets de la compétence Prêcher
6	Maître d'armes : Bonus de 10 à toutes les compétences d'armes
7	Semi-tangible : Armure à 3
8	Pics acérés : Le démon peut projeter des piquants dont les dégâts sont ceux d'une arbalète
9	Grandes jambes : Bonus de 10 à la compétence Décamper
10	Grandes griffes (cf p. 276)
11	Peau épaisse : Armure à 1
12	Griffes acérées : Idem que les grandes griffes mais cause un niveau de dommage supplémentaire
13	Empathie animale : Réussite automatique sur les jets de la compétence dompter
14	Puit de connaissance : Toutes les compétences de connaissances à 16
15	Apparence horrifique : Bonus de 15 aux compétences Intimider et Cuisiner
16	Lanceur de sort : Niveau élève (Sorcellerie et plusieurs compétences de sort à 40)
17	Forme animale : Le démon peut se transformer à volonté en animal
18	Lanceur de sort : Niveau étudiant (Sorcellerie et plusieurs compétences de sort à 20)
19	Lanceur de sort : Niveau mage (Sorcellerie et plusieurs compétences de sort à 60)
20	Immunisé aux armes : Il faut que les lames soient bénites pour pouvoir infliger des dégâts au démon

CHAPITRE VII

Élémentaire

Description : Les élémentaires sont des êtres magiques entièrement composés de matière liée à un seul élément. Ils sont généralement anthropomorphes et contrôlés par un sort. Il n'en existe pas à l'état sauvage.

Caractéristiques/Élément	Eau	Air	Feu	Terre
Robustesse	5	3	7	9
Doigté	7	9	5	3
Caractère	9	5	3	7
Cervelle	3	7	9	5

Compétences/Élément	Eau	Air	Feu	Terre
Robustesse	**5**	**3**	**7**	**9**
Doigté	7	9	5	3
Caractère	9	5	3	7
Cervelle	3	7	9	5
Planquer	15	20	15	5
Décamper	10	20	15	5
Grimper	10	15	15	15
Fureter	10	15	10	5
Nager	25	10	5	5
Intimider	15	5	15	20
Contorsion	15	20	15	5
Bastonner	10	10	15	15
Filer	15	15	10	5
Armes				
Option de combat 6)	Engloutissement : La créature fait un test d'opposition de Robustesse contre la cible. Si elle réussit, elle absorbe la cible qui ne peut plus agir. Pour s'échapper, celle-ci doit réussir un jet d'opposition de Robustesse contre la créature (1 fois/tour).			
Armes :	Aucune	Aucune	Aucune	Aucune
Armure : Élément	4	3	4	5

Morts vivants

Description : Ces créatures sont invoquées à l'aide de sorts nécromantiques. Elles ont toutes l'aspect de corps humains en décomposition plus ou moins avancée. Selon les nécromants les plus versés dans l'étude comportementale de leurs créatures, les goules seraient les femelles des nécrophages.

Note : Les armes et armures des morts-vivants sont généralement en mauvais états. N'hésitez pas à appliquer un malus de -1 au jet de ferrailler.

Caractéristiques/Créature	Zombie	Squelette	Goule	Nécrophage	Revenant
Robustesse	3	5	7	8	9
Doigté	1	2	3	4	5
Caractère	0	1	2	3	3
Cervelle	2	3	4	5	6

Compétences/Créature	Zombie	Squelette	Goule	Nécrophage	Revenant
Armes	0	5	8	12	18
Décamper	3	4	9	12	15
Grimper	3	5	12	15	15
Fureter	6	6	15	15	18
Nager	3	8	10	12	16
Intimider	6	12	13	15	17
Contorsion	4	5	10	12	12
Bastonner	10	5	7	14	16
Filer	12	10	15	12	15

Plante animée

Caractéristiques : Robustesse (11), Doigté (13), Caractère (14), Cervelle (7)
Compétences : Planquer (10), Décamper (10), Repérer (12), Nager (9), Intimider (5), Contorsion (14), Bastonner (10)
Armes : Coup de feuille (idem à bâton)
Armure : Aucune

Prince démon

Description : Les princes démons sont les créatures magiques les plus puissantes que peut invoquer un démonologue expérimenté. Ils sont très puissants et doivent rester très rares.

Caractéristiques : Robustesse (12), Doigté (10), Caractère (16), Cervelle (9)
Compétences : Ferrailler (20), Planquer (17), Décamper (15), Arnaquer (20), Grimper (12), Repérer (18), Mentir (25), Nager (x), Intimider (20), Contorsion (15), Bastonner (22), Filer (18), Acrobatisme (18)
Armes : Magique, au choix
Armure : Magique, au choix
Note : Un prince-démon possède 1d10 capacités spéciales, à déterminer dans la table ci-dessous. Tous les princes-démons sont des sorciers de niveau archimage.

1d20	Capacité spéciale des démons majeurs
1	Arnaqueur : Réussite critique automatique aux jets de la compétence Arnaquer
2	Récupération : 2 cases d'endurance par tour
3	Régénération : 2 cases de vitalité par tour
4	Beauté surnaturelle : Réussite critique automatique sur les jets de la compétence Séduire
5	Diplomate : Réussite automatique sur les jets de la compétence Prêcher
6	Maître d'armes : Bonus de 15 à toutes les compétences d'armes
7	Intangible : Armure à 5
8	Pics acérés : Le démon peut projeter des piquants dont les dégâts sont ceux d'une arbalète lourde
9	Grandes jambes : Bonus de 15 à la compétence Décamper
10	Grandes griffes (cf p. 276)
11	Carapace : Armure à 2
12	Griffes acérées : Idem que les grandes griffes mais cause un niveau de dommage supplémentaire
13	Empathie animale : Réussite automatique sur les jets de la compétence Dompter
14	Puit de connaissance : toutes les compétences de connaissances à 18.
15	Apparence horrifique : Bonus de 15 à Intimider et Cuisiner
16	Inocule un poison à chaque attaque (cf p. 159)
17	Inocule une maladie à chaque attaque (cf p. 158)
18	Joueur : Réussite critique automatique aux jets de la compétence Tricher
19	Change-forme : Peu prendre n'importe quelle apparence
20	Immunisé aux armes : Il faut que les lames soient bénites pour pouvoir infliger des dégâts au démon.

Strölicke

Description : Les strölickes sont en fait des créatures qui possèdent deux formes. En présence du magicien qui l'a créé, il prend l'apparence d'une fillette de sept ans au sourire angélique. Mais dès qu'il est laissé seul dans la maison à laquelle il est lié, il prend la forme d'un affreux lutin pustuleux. Sous cette forme, les strölickes attaquent, sans distinctions, toute personne pénétrant dans les lieux. Quand plusieurs valeurs sont indiquées, la seconde correspond à la forme de fillette.
Caractéristiques : Robustesse (3), Doigté (5), Caractère (2/5), Cervelle (4)

Compétences : Ferrailler (15), Planquer (15), Décamper (16), Arnaquer (12/5), Grimper (14), Repérer (12), Mentir (12/15), Nager (12), Contorsion (13), Bastonner (15), Filer (13), Acrobatisme (14)

Table des armures naturelles

Armures naturelles	Protection
Peau épaisse	1
Carapace	2
Écailles	3

Table des armes naturelles

Armes naturelles	Allonge	Dégâts	Option de combat 4)	Option de combat 5)
Griffes	1	Endurance	Prise	Deuxième attaque
Grandes griffes	2	Vitalité	Déchiquetage	Éventration
Crocs	1	Endurance	Prise	Briser
Grandes dents	1	Vitalité	Déchiquetage	Démembrement
Bec	1	Endurance	Déchiquetage	Énucléer
Sabot	2	Endurance	Assommer	Piétinement
Piqûre	1	Vitalité	Injection	Énucléer
Ventouse	2	Endurance	Prise	Étouffement
Queue	3	Endurance	Assommer	Déséquilibrage

Armes : Aucune
Armure : Griffes et crocs.
Note : Il est impossible d'avoir plusieurs strölikes liés à un même bâtiment, car ils sont très chamailleurs et se battent dès que leur maître a le dos tourné.

Les techniques des armes naturelles

* **Assommer :** la réussite de ce coup demande 1 qualité d'écart avec l'adversaire, mais emmène directement la cible au niveau « K.O. » sur le tableau d'Endurance. Celle-ci peut contrer l'effet assommant en dépensant 1 Cercle de Santé. La créature peut choisir d'investir des Cercles de Santé quand elle déclare son attaque, sa victime devra alors en dépenser le même nombre pour contrer l'effet.
* **Briser :** avant d'utiliser cette technique, il faut réussir la technique prise. En dépensant 1 Cercle de Santé et en réussissant un test d'opposition de Robustesse avec la cible, la créature brise les os de la cible et entraîne une « blessure » sur la table d'endurance.
* **Déchiquetage :** ce coup requiert la dépense d'1 Cercle d'Initiative, et d'1 Cercle de Doigté. La créature découpe alors sa cible en lambeaux et lui cause directement une « blessure critique » sur le tableau de Vitalité.
* **Démembrement :** la réussite de ce coup demande 2 qualités d'écart avec l'adversaire et la dépense de 1 Cercle d'Initiative, et de 1 Cercle de Santé. La créature coupe alors un membre de sa cible et lui cause directement une « Blessure critique » sur le tableau de Vitalité. Celle-ci peut dépenser 1 Cercle de Santé pour contrer l'effet assommant.
* **Déséquilibrage :** En dépensant 1 Cercle d'Initiative, la créature fait tomber sa cible. Celle-ci peut dépenser 1 Cercle d'Initiative pour avoir droit à un jet d'acrobatisme pour rester debout.
* **Deuxième attaque :** en utilisant 1 Cercle d'Initiative et en écopant d'un malus au toucher de 2 points, la créature peut placer une deuxième attaque pendant la même Passe d'arme, sur la même cible. Cette deuxième attaque est résolue normalement (le défenseur est considéré comme étant en Offensive et une victoire de sa part ne produit pas de dégâts) mais l'attaquant doit réussir son jet avec 1 qualité d'écart sur l'adversaire.
* **Énucléé :** en utilisant 1 Cercle de Doigté et en subissant un malus au toucher de 4 points, la créature peut crever l'œil de sa cible. Celle-ci subit alors un malus - 4, en plus des malus de blessures.
* **Étouffement :** en dépensant 1 Cercle de Doigté, la créature empêche la cible de respirer. Chaque tour la cible perd 1 Cercle de Santé et a droit à un jet d'opposition de Robustesse contre la créature pour se libérer. Si la cible perd son dernier Cercle de Santé de la sorte, elle encaisse un « K.O. » sur la table d'endurance.
* **Éventration :** la réussite de ce coup demande 2 qualités d'écart avec l'adversaire et la dépense de 1 Cercle d'Initiative, et de 1 Cercle de Doigté. La créature éventre alors sa cible et lui cause directement une « Blessure mortelle » sur le tableau de Vitalité. Celle-ci peut dépenser 1 Cercle de Santé pour contrer l'effet assommant.
* **Injection :** La créature peut injecter son venin en dépensant 1 Cercle d'Initiative et 1 Cercle de Doigté.
* **Piétinement :** la réussite de ce coup demande 1 qualité d'écart avec l'adversaire, mais emmène directement la cible au niveau « blessure » sur le tableau d'Endurance. Celle-ci peut contrer l'effet assommant en dépensant 1 Cercle de Santé.
* **Prise :** en dépensant 1 Cercle de Doigté, la créature attrape la cible et l'empêche de bouger. La cible a droit à un jet de contorsion avec un malus de -4 pour se libérer.

La Magie

La Magie

Les écrits religieux sont peu précis en ce qui concerne l'univers avant l'apparition de la Pensée qui est pour eux à l'origine de tout. Mais certains érudits savent qu'il y avait autre chose. Lors de la création du monde, de puissantes forces se sont déchaînées, chamboulant l'harmonie qui régnait dans le vide intersidéral et créant le Chaos. Ces forces ont ainsi présidé à l'apparition de la matière. Peu à peu, au fil de l'éternité, les forces primordiales finirent par s'affaiblirent sans qu'aucune ne réussisse à vaincre les autres.

La Pensée fut la première à manipuler ces forces. Elle se servit d'elles pour façonner l'univers et imprimer leurs mouvements aux corps célestes. Elle se servit d'elles pour créer le monde, qu'Elle voulut de la forme d'un disque, fixe et immuable au centre de l'univers.

Il se murmure dans les cercles universitaires que les recherches sur la magie débutèrent au cours de l'Age Sombre, cette fraction d'éternité qui court de la fin du Livre des Âges au début des Chroniques Uméloriennes. Les religieux et les érudits des Mondes Connus, à l'époque, n'avaient de cesse d'étudier les forces primordiales.

Les prêtres de la Pensée, pour leur part, décrétèrent que ce ne pouvait être là que l'expression même de la puissance d'Arlam. De leur côté, les érudits, au fil de leurs expériences, finirent par trouver comment manipuler ces forces, comment leur insuffler la vie.

Ces forces, une fois soumises à la volonté des hommes, révélèrent toute l'étendue de leur pouvoir. Certains de ces érudits se plongèrent avec avidité dans le Livre des Mystères, cet opuscule confus fait d'une prose hautement symbolique et hermétique – un texte codé qui aurait été dicté par Arlam lui même aux Pères de l'humanité. Ces hommes aventureux, assoiffés de connaissances, y découvrirent de très sombres secrets. Des secrets qui, curieusement, n'avaient pas grand-chose à voir avec le Culte de la Pensée...

Aujourd'hui, on croise encore, de temps en temps, un étudiant un peu plus curieux que les autres – ou peut être un peu plus fou – qui ose poser la question fatidique: «Mais... est-ce que... est-ce que c'est vraiment Arlam qui a dicté ces lignes...?»

L'histoire de la magie bascula avec Nachal qui en démontra les plus terribles possibilités. Les horreurs vécues au cours des Ténèbres justifient chez beaucoup de gens une crainte pour cet art mystique, d'autant que beaucoup d'éléments de l'époque restent inexpliqués. Par exemple, la question de l'origine des grands Dragons reste posée. Nul n'a la réponse, mais les mages, eux, pensent qu'ils sont la création des forces primordiales, quand leur pouvoir leur appartenait et que la Pensée ne les avait pas encore soumises à Sa volonté. Ils ne seraient pas venus par la Faille de Nachal, ils auraient été depuis toujours des habitants de notre monde, ils étaient juste endormis... et l'apocalypse déclenchée par Nachal les aurait réveillés.

Après le cataclysme, les rares traces de civilisation qui subsistaient encore étaient des collèges de magie. Cependant, les thaumaturges étaient trop peu nombreux et surtout bien trop divisés pour prétendre accéder au pouvoir. À l'exception, toutefois, de la dynastie des barons-sorciers établie dans l'actuel duché de Roménie. Ils appelèrent à eux les Patriarches et permirent au clergé de retrouver son hégémonie d'antan. Les magiciens signèrent un Concordat avec l'Église de la Pensée afin de ne pas être déclarés comme hérétiques. La plupart s'y soumirent de bonne grâce, cette charte n'étant pas des plus contraignantes. Mais certaines voies de la magie, telle que la Nécromancie ou le Démonisme sont rigoureusement interdites et les hérétiques qui refusent de se soumettre à la loi divine sont impitoyablement chassés par les Gardiens de la Foi.

Les mages ont depuis toujours compté, au sein des différents royaumes, quelques collèges de thaumaturges; et ils ont continué à se développer parallèlement au reste de la civilisation. Ils firent la preuve de leur utilité au cours des Secondes Ténèbres en combattant aux côtés des Gardiens de la Foi. Ils sont, aujourd'hui, reconnus partout comme une institution tout à fait légitime.

Rares sont les mages nés avec le pouvoir. La magie est une science qu'il faut étudier longuement, elle est avant tout l'expérience de la patience. Son apprentissage requiert de nombreuses années passées le nez dans d'obscurs ouvrages occultes, sans jamais voir la lumière du jour. Et surtout, il requiert une bourse bien garnie si l'on veut pouvoir régler les frais exigés par les thaumaturges qui acceptent d'enseigner leur art. Les frais d'inscription aux collèges de magie sont au-delà des rêves les plus fous des petits truands de bas étage.

La magie est donc restée, pendant des siècles, l'apanage de la noblesse. La bourgeoisie n'a réussi à y accéder

il n'y a que quelques cinq ou six cents ans, créant de nombreux remous au sein de la profession.

Néanmoins, c'est une caste à part. Il est très difficile de savoir, à l'heure actuelle, quelles relations elle peut bien entretenir avec le reste de la société... si elle s'en préoccupe, ce qui n'est même pas sûr. Toutefois, la guerre qui les oppose aux scientifiques est, elle, de notoriété publique.

Les personnages ne peuvent pas devenir magiciens. Pour des questions d'équilibre dans le jeu, tout d'abord, et pour une raison logique. La vie d'un étudiant en magie réclame de longues années d'études avant d'arriver à la moindre étincelle. Lorsqu'il parvient à un bon niveau, il est déjà âgé et peut vendre ses services très chers. Dès lors, pourquoi irait-il risquer sa vie dans les ruelles sordides des Cités Franches ?

Les magiciens sont donc de redoutables adversaires, mais peuvent également se révéler des alliés intéressants, surtout s'ils font commerce de potions, de talismans et autres colifichets magiques. Leur achat est cependant assez coûteux.

Les objets magiques

Les objets magiques, aussi appelés artefacts ou parfois reliques, sont rares. Une bonne partie de la population a d'ailleurs des doutes sur leur existence et pense qu'il s'agit d'une simple rumeur. D'autres pensent qu'on ne sait plus en fabriquer et qu'il ne reste que quelques reliques des temps anciens. Ces derniers ont en partie raison, car, même si les secrets de fabrication n'ont pas totalement disparu, on ne sait plus faire d'objets aussi puissants que ceux de jadis, ceux qui ont servi à combattre les ténèbres.

Les meilleurs mages-artisans sont sans conteste solomans, mais depuis quelques années la corporation des mages-artisans de Samarande n'a pas à rougir de ses concurrents orientaux. Ils ont développé toute une gamme d'objets magiques, selon leur fantaisie ou sur commande, qu'ils vendent à prix d'or sur certains marchés – et toujours sous le manteau – de la Principauté. Ils respectent des quotas afin que la profusion ne vienne pas tuer le commerce.

Pour fabriquer un objet magique, ils choisiront toujours comme réceptacle un objet d'excellente facture, si possible fort bien ouvragé. Le prix est bien plus intéressant à la vente et il y a là une question d'image. Un objet magique est toujours coûteux. Si l'on vous vend une babiole à dix couronnes, c'est une supercherie.

L'utilisation d'un objet magique ne dépend d'aucune compétence. L'objet sent de lui-même le besoin du porteur et déclenche seul l'effet magique. Il est parfois amusant de constater que certains porteurs mettent des années avant de se rendre compte de la puissance d'un bijou ou d'une arme. Si un mage reconnaîtra du premier coup d'œil un objet magique, avec un jet de compétence magie, il n'en va pas de même avec le reste de la population.

Au nom d'Arlam

La religion

La religion est omniprésente dans le cœur de chaque habitant du Monde Connu et le culte de la Pensée est présent dans l'esprit de chaque habitant des Cités Franches. Le clergé arlamiste existe depuis de nombreux siècles. Il est donc bien implanté dans les us et coutumes de la vie quotidienne. Les grands-parents des grands-parents des Uméloriens de nos jours allaient déjà se marier à l'église pour avoir la bénédiction d'Arlam. Il paraît naturel à tout le monde de payer le denier du culte, d'assister aux derniers sacrements avant la mise en terre ou encore de se confesser. Comment remettre en cause ce qui, depuis toujours, définit les lois naturelles de la vie ? Comment douter de l'existence d'un dieu qui nous a prouvé à maintes reprises l'étendue de son pouvoir ? Comment mettre en doute l'honnêteté du Culte de la Pensée ?

Pourtant, une voie contestataire s'élève tout doucement...

La réforme du culte

Le clergé arlamiste vient de subir une terrible épreuve. Attaqué par la secte de la Vierge Noire, il a vu son crédit s'effondrer et ses troupes de Gardiens de la Foi qui n'avaient pas su évoluer avec le temps se sont faites décimer dans les ruelles étroites des Cités Franches. En soutenant René d'Argor contre le Prince, l'ancien patriarche Tarquan Oriadir a commis une grave erreur et le clergé doit montrer patte blanche lorsqu'il se mêle d'affaires politiques.

En 2662, le clergé avait perdu toute influence sur la Principauté, ce qui ne resta pas sans effet sur l'ensemble du monde umélorien qui connut une poussée de libertarisme sans précédent. Elyath avait été partiellement détruite et pillée par les troupes solomanes et les caisses étaient vides. Tarquan Oriadir se jeta dans les flots et la maison Assidoine perdit son emprise sur l'église au profit de Uliad Varovih.

Ce dernier invita deux ans plus tard les autorités religieuses des autres royaumes d'Umélor pour ce que l'on nomma le concile d'Elyath. Les réformes structurelles furent menées tambour battant et la Vraie Foi fut sauvée des hérésies qui la menaçaient. Le Patriarche mit à l'index les républicains, les historiens, les médecins, les comédiens, la nouvelle littérature libertine et annonça publiquement que le Jugement d'Arlam était proche et que Lui seul saurait mener les descendants de Mélor à la félicité.

Ce changement de ton, plus vigoureux, souvent accompagné de mesures de rétorsion sur le terrain, a fortement marqué les esprits, et une vague de puritanisme a saisi une partie de la population. Mais le Patriarche a été plus loin en modifiant l'organisation du culte de la Pensée. Il en a fait une machine administrative redoutable, plus secrète qu'auparavant, ce qui lui permet de regagner le terrain perdu en politique. Les Gardiens de la Foi ont également suivi le mouvement. Prenant conscience de la vétusté de leur façon de combattre, ils ont créé de nouvelles meutes armées de dagues et de rapières, habillées de façon plus légère et utilisant parfois les mousquets ; d'où leur nom, les mousquetaires de la Foi. Les anciennes Meutes d'Acier les regardent avec dédain et il n'est pas rare que des conflits éclatent entre ces deux générations. Néanmoins, le clergé vante les mérites de ces jeunes soldats d'Arlam. Le Patriarche a même offert une de ces meutes au Prince, les Cent-gardes.

Préceptes majeurs

Voici les principaux préceptes défendus par le culte de la Pensée et suivis par tous ses fidèles :

* Arlam est le seul et unique dieu. Toute autre croyance est celle des ténèbres.
* La Pensée crée la vie, la Pensée rappelle l'âme.
* Les ténèbres sont corruptrices et volent la vie.
* La Pensée combat les ténèbres de manière spirituelle et physique. Il faut libérer les royaumes humains des ténèbres.
* Suivre la Pensée éloigne les ténèbres. Bâtir le culte de la Pensée repousse le chaos. Chaque croyant apporte sa pierre au mur de lumière et d'ordre, protecteur contre la corruption.
* Chaque fidèle est une partie de la Pensée et la Pensée est en chaque fidèle.
* Les fidèles sont les piliers du culte de la Pensée. Pour qu'ils soient solides, ils doivent respecter l'ordre établi.
* L'obéissance permet l'harmonie, la dévotion donne la puissance, et la pureté nourrit la lumière.

CHAPITRE VII

* La pureté s'atteint par la bonté, le respect, l'humilité, la vérité et la fidélité.
* L'hérésie, la misanthropie, le vol, le mensonge, la jalousie et la fourberie conduisent à l'impureté, aux ténèbres et au chaos.

Hiérarchie et lieux de culte

La hiérarchie du culte de la Pensée a beaucoup évolué au cours des siècles pour faire face au nombre toujours croissant de fidèles ou aux différentes crises. La dernière modification en date est celle du Concile d'Elyath. Les sept Patriarches décidèrent de réorganiser profondément le culte afin de le rendre plus souple, plus efficace, mais aussi plus mystérieux.

Les sept Patriarches sont toujours à la tête du clergé. Il y en a un par cité. Ils sont les guides spirituels de l'ensemble des fidèles, décident de la politique générale de l'église et fixent les dogmes. Seul le patriarche d'Elyath, qui en est aussi le gouverneur, dispose de prérogatives diplomatiques plus importantes que ses pairs.

En dessous des patriarches, on trouve les archevêques qui logent dans les cathédrales. Celles-ci sont au nombre d'une dizaine par cité, correspondant chacune à une zone géographique nommée domaine. Mais il arrive, en temps de crise, qu'un archevêque se voie confier la charge de deux ou plusieurs cathédrales.

Puis viennent les pères supérieurs, il y en a un à la tête de chaque église. On compte environ une dizaine d'églises par domaine. Certains domaines ont d'ailleurs plus de prestige, aux yeux des archevêques, car ils comptent une quinzaine d'églises. La zone d'influence d'une église se nomme le verger. Chaque père supérieur est le responsable spirituel des fidèles de son verger. Il est aussi en charge de l'exécutif du clergé, c'est à lui qu'incombe la tâche de faire respecter les préceptes de la Pensée et les dogmes du culte.

Les pères supérieurs ont directement sous leurs ordres un bon nombre de prêtres, allant d'une dizaine à une cinquantaine selon, là encore, le prestige du verger. Les prêtres les plus dévoués, se voient parfois confier l'administration d'un établissement mineur comme les monastères, couvents ou abbayes.

Puis viennent enfin, tout en bas de l'échelle, les novices. Encore jeunes, ils n'ont pas fini leur formation. Ils étudient les écritures et les rituels au sein des églises ou des abbayes, espérant un jour être ordonnés prêtres.

Les cathédrales sont de gigantesques bâtiments en forme d'étoile à quatre branches. Chaque branche supporte un clocher qui culmine à une quarantaine de mètres. Ce sont les plus gros est les plus beaux bâtiments du culte de la Pensée. Ils peuvent accueillir plus de cinq mille fidèles chacun. Ces temples sont construits en pierres taillées et les façades comportent de nombreuses statues et sculptures ainsi que d'immenses vitraux représentant généralement les batailles contre les Ténèbres et laissant filtrer la lumière. Ils sont bordés d'allées voûtées et ont tous quatre entrées fermées par d'immenses portes en chêne bordées de colonnes représentant les préceptes du culte.

Chaque porte à un nom, la porte nord est appelée « la voie des fidèles », la porte sud « la voie des éclairés », la porte ouest « la voie des malheureux » et celle de l'est « la voie des bienheureux ». Les fidèles rentrent par la porte nord et sortent par la porte est. Les prêtres eux rentrent par la porte sud. La porte ouest n'est utilisée que par les personnes ayant un besoin urgent des services du prêtre, comme pour les demandes de droit d'asile. Les quatre branches constituent les « halls obscurs », car très peu de lumière filtre. Ils sont garnis de statues démoniaques et inquiétantes et sont un passage obligé pour se rendre au centre du temple, seul endroit vraiment éclairé : le cœur de la Pensée. Au milieu se dresse un pilier de marbre, nommé « l'arbre de la Pensée ». Il sert d'autel et d'oratoire aux prêtres qui surplombent ainsi la masse des fidèles. C'est par ce pilier qu'on accède à la crypte, dernier sanctuaire des prêtres ayant servi dans la cathédrale. Les quartiers de l'archevêque et de quelques prêtres se trouvent dans l'aile sud du bâtiment, communément appelée « le sanctuaire de la Pensée ». Dans les clochers, garnis de gargouilles et de figures religieuses, d'énormes cloches appellent les croyants à la prière, alertent la population d'un danger, réclament l'aide des Gardiens de la Foi ou annoncent la mort d'un haut dignitaire de l'église alarmiste.

Le patriarche de Kalaar

Bien que la cité n'abrite plus de fidèles, le culte de la Pensée y est très présent. En effet, de nombreux temples-casernes de Gardiens de la Foi sont là pour parer à toute invasion héloderme. Ce patriarche, expert en stratégie militaire, en profite pour mener quelques explorations dans les Monts Ocres pour le compte du clergé.

Les églises sont beaucoup plus nombreuses, mais aussi plus rustiques et plus petites que les cathédrales. Elles ne peuvent abriter qu'un millier de fidèles. Elles ont une architecture en triangle, avec la pointe en direction du sud. Elles n'ont que deux portes et trois clochers. La porte nord est à la fois « la voie des fidèles et des bienheureux » tandis que la porte sud est « la voie des éclairés et des malheureux ». Le père supérieur en charge de l'église loge dans un des clochers nord, l'autre est pour les prêtres. Le clocher sud comporte deux cloches destinées à sonner la prière et l'alerte. Le centre du bâtiment est nommé « le refuge de la Pensée » et comporte un « arbre de la Pensée » bien plus simple et moins élevé que celui des cathédrales.

Les temples-casernes ont la même architecture qu'une église, seulement ils sont entourés d'une épaisse muraille. Les clochers sont fortifiés et servent de tours de défense et de vigie. La décoration y est cependant plus sobre, car ces bâtiments ont avant tout un but utilitaire et stratégique.

La progression

Le changement de statut se fait au mérite, il est décidé par un collège de pères spirituels. Ainsi, une assemblée de prêtres désigne quels sont les novices méritant d'être ordonnés prêtres. Une assemblée de pères supérieurs nomme les nouveaux prêtres, les archevêques nomment les pères supérieurs et seuls les patriarches décident qui remplacera un archevêque. Selon la tradition, depuis les débuts de l'église, chaque Patriarche nomme lui-même son successeur avant sa mort.

Droit d'asile

Tout le monde a le droit de demander asile dans n'importe quel temple du culte de la Pensée. Le père supérieur, ou toute autre haute autorité présente, décide alors, en son âme et conscience, si il accorde ou non le droit d'asile. Pour se décider il lit dans la pensée du demandeur et vérifie certains points. Il ne faut pas que le demandeur soit :

* Un criminel recherché par le clergé.
* Un meurtrier, seuls les meurtres de sang-froid sont détectés.
* Un nécromant, un démonologue ou être en relation avec ce type d'individu.
* Un hérétique ou être en relation avec ce type d'individu.

Une fois l'asile accordé, le demandeur est en sécurité tant qu'il reste dans les murs. Les Gardiens de la Foi seront prêts à faire opposition avec leurs corps s'il le faut. Mais jamais personne n'a encore osé s'attaquer à un temple. Il faut dire qu'avoir tout le clergé sur le dos n'est pas un gage de longue vie.

Le vol est un péché

L'église alarmiste condamne le vol comme toute autre activité malhonnête. Profiter de la richesse d'autrui, ne pas gagner son pain d'une manière digne rapproche petit à petit des Ténèbres. Cependant, de nombreux voleurs sont croyants et pratiquants, car le culte de la Pensée a aussi vocation de protéger les petits et les faibles. Certaines églises – et donc certaines caisses – de Bejofa sont remplies grâce à ces fidèles un peu particuliers. Les prêtres choisissent bien leur serment afin de ne pas froisser certaines personnes très influentes.

Les messes

Mariage

Coût : 5 écus
Effet : Officialise et sacralise l'union d'un couple devant Arlam, le clergé et la société.

Baptême

Coût : 1 écu
Effet : La personne baptisée est officiellement reconnue comme faisant partie du culte de la Pensée et de sa communauté.

Funérailles

Coût : 1 écu
Effet : Permet à l'âme du défunt de trouver la bonne voie et de rejoindre Arlam.

Etincelle

Coût : de 1 à 5 couronnes
Effet : Demande les faveurs d'Arlam pour la réussite d'un projet. Le coût dépend de l'ampleur du projet.

Les Gardiens de la Foi

L'ordre fut créé en 687 pour protéger le sanctuaire de la Pensée, la cité sainte d'Elyath. Les ennemis étaient nombreux, mais les plus menaçants étaient bien évidemment les Selims. Ces gardiens, aguerris au combat, jurèrent de protéger – de leur vie si nécessaire – la pureté de la Pensée. Et ils tinrent leur promesse, gagnant à chaque bataille un peu plus de renommée et de volontaires dans leurs rangs. L'ordre se développa et quitta l'enceinte d'Elyath. Des temples-casernes furent construits dans toute la province puis un peu partout en Umélor. L'hérésie était partout et il fallait la combattre là où elle se trouvait. L'ordre devenait de plus en plus extrémiste et ses membres de plus en plus fanatiques.

Puis ce fut la naissance des Ténèbres. Les Gardiens de la Foi se jetèrent par milliers sur les armées infernales et les dragons. Les pertes furent terribles et en 1768, pendant la Bataille du Denier Salut, les derniers Gardiens de la Foi disparaissaient avec leur ordre.

Mais en 1887, les sept premiers Patriarches décidèrent de ressusciter l'ordre. Ils recrutèrent parmi les plus solides et les plus fidèles serviteurs du clergé. L'ordre devint officiellement le bras armé de la Foi. En 1985, l'intégrisme battait son plein. La Guerre Sainte fut déclarée pour reprendre la Cité Sainte. Les Gardiens de la Foi étaient en première ligne. Ils récupèrent petit à petit leurs anciens temples-casernes et en 1987 ils reprirent enfin le sanctuaire. Mais ils furent appelés sur tous les fronts, l'expansionnisme des voisins d'Umélor menaçait l'endroit et il fallait porter plus loin la parole et la lumière d'Arlam. Lors du retour des puissances infernales, encore une fois, les Gardiens de la Foi s'opposèrent violemment aux armées démoniaques. Forts des leçons apprises par la première invasion, ils surent mieux faire face à l'ennemi. Même si les pertes furent très lourdes – la moitié de l'ordre fut décimée – ce fut une immense victoire. Les Gardiens de la Foi venaient de prouver au monde entier leur détermination. Ils furent désormais craints, respectés et écoutés.

De nos jours, le rôle des gardiens est essentiellement concentré au sein même des villes. Depuis leurs remparts, ils ont la lourde tâche de protéger les cités des incursions démoniaques et des complots hérétiques. On compte environ cinq milles Gardiens de la Foi par cité, répartis en une dizaine de temples-casernes. L'ordre est très hiérarchisé avec une structure quasi militaire. L'unité de base est appelée meute, elle compte cinquante et un Gardiens de la Foi et est placée sous la direction d'un père. Chaque temple-caserne accueille une dizaine de pères et donc une dizaine de meutes. Le père supérieur est la plus haute autorité du temple, il n'a de compte à rendre qu'au Patriarche. Il gère ses hommes comme bon lui semble.

Les meutes d'acier

Élite des Gardiens de la Foi, les meutes d'acier sont en quelque sorte les forces d'intervention spéciale, les troupes de choc. Elles sont lourdement armées et protégées. Les meutes d'acier sont spécialement entraînées et armées pour affronter les démons et les puissants démonologues. Une meute d'acier est composée de douze gardiens. Il y a en général deux de ces sections d'assaut par temple-caserne.

Les Glaives d'Arlam

Ces glaives sont des armes bénites. Le symbole du culte de la Pensée est finement ciselé sur chacune des lames. Elles accompagnèrent les troupes de gardiens qui se lancèrent face aux démons lors des Secondes Ténèbres. Aujourd'hui elles équipent chaque membre

des meutes d'acier. Les dégâts sont majorés d'1 niveau contre les créatures impies.

Les mousquetaires de la Foi

Avec la guerre civile et l'apparition du combat dans les ruelles étroites des cités conjuguée à celle de la poudre, les meutes d'acier se révélèrent inefficaces face à cette nouvelle forme de lutte. Les mousquetaires de la Foi furent donc créés. Ces nouvelles troupes d'élite sont composées de quatre gardiens équipés d'armures légères, de fleurets et de mousquets. Plus rapides, plus malléables, leurs interventions au cœur des cités sont redoutables. Il y a trois meutes de mousquetaires dans chaque temple-caserne.

L'Inquisition

L'Inquisition fut créée lors du Concile d'Elyath en 2664. Elle fut officiellement chargée de la répression de nouveaux crimes d'hérésie. Officieusement, les Patriarches voulurent affaiblirent le pouvoir des Gardiens de la Foi qui commençaient à faire trop d'ombre à leur autorité et à celle des prêtres du culte de la Pensée. La toute récente institution dressa de nombreux bûchers sur lesquels moururent beaucoup de scientifiques, de libres penseurs et de réformistes en tout genre. Les méthodes musclées de ce nouvel ordre firent leurs preuves lors des fameux tribunaux inquisitoriaux. La population se mit très rapidement à craindre cette nouvelle forme de répression.

L'Inquisition n'a pas vraiment de structure. Le Grand Inquisiteur Général nomme lui-même chaque nouvel inquisiteur. Ils n'ont pas de point d'attache, se déplaçant constamment de cité en cité. On les reconnaît facilement grâce à leur tunique rouge sang. Ils ont toute autorité de réquisition sur les prêtres du culte de la Pensée pour dresser un tribunal ou un bûcher et seul le Patriarche peut contredire leur jugement et demander une révision. Officiellement, la coopération entre Gardiens de la Foi et inquisiteurs est totale, mais en réalité les deux groupes se mettent régulièrement des bâtons dans les roues. La rivalité est très forte. Le Grand Inquisiteur Général est un personnage énigmatique. Il se fait appeler Ürcrof. Personne hormis les Patriarches ne connaît sa véritable identité. Il porte en permanence, en plus de sa tunique rouge sang, un masque de porcelaine blanche sur le visage, représentant un visage impassible, pur et lisse. Beaucoup pensent qu'il aime cultiver un personnage et qu'il entretient lui-même certaines des nombreuses rumeurs à son sujet. On dit par exemple, que son visage aurait été brûlé par le souffle de la diablotine lors de l'explosion du quartier de Blanche Lumière. On ne sait rien sur lui, on pense seulement que c'est un ancien gardien de la Foi, probablement noble Umélorien, assez zélé et extrémiste pour être dans les bonnes grâces du Premier Patriarche. En tout cas, qu'ils soient prêtres, notables, parrains ou simples quidams, tous le redoutent.

CHAPITRE VIII

CHAPITRE

BEJOFA, LE QUARTIER DES TANNERIES

Lyhn appréciait ces petites promenades matinales lorsqu'il déambulait dans la rue des Roses, flânant entre les étals colorés des marchands. L'air était emprunt d'insouciance et il se sentait détendu au cœur de cette foule dont les bribes de conversations, perçues au hasard de ses errances, lui berçaient l'esprit. Il était détendu mais n'en restait pas moins prudent, jetant régulièrement des coups d'œil alentour pour s'assurer que personne ne le filait. Arrivé devant une échoppe dont l'enseigne avait connu des jours meilleurs, il se permit un sourire et poussa la porte aux vitres teintées de crasse. L'atmosphère oppressante de l'établissement, dont la pénombre laissait deviner un capharnaüm d'étagères chargées de sacs d'épices, de fioles de verre et d'une multitude d'autres récipients aux contenances douteuses, s'abattit sur ses épaules alors que l'air, saturé de senteurs épicées, le saisissait à la gorge.

Abandonnant sa démarche nonchalante, Lyhn se fraya un passage parmi les rayonnages, enjambant des sacs de marchandises, pour atteindre le comptoir derrière lequel un vénérable Soloman préparait une étrange décoction. Levant les yeux sur l'Umélorien, l'ancien demanda d'une voix sèche et usée : « Que puis-je pour vous, messire ? » Laissant tomber une pièce trouée sur le comptoir, Lyhn répondit à mi-voix : « Les épices ne relèvent pas assez les plats à mon goût. Auriez-vous d'autres ingrédients à me proposer ? » Le Soloman hocha la tête, écarta un rideau et invita son visiteur à passer dans une autre salle.

Assis à une table encombrée de sachets d'herbes et de poudres, de diverses fioles, d'un alambic et d'une lanterne, Lyhn, tout en broyant des feuilles de glöth, repensait à son « client ». Il lui avait infligé sa première piqûre moins de trois mois plus tôt, plaçant sur la poignée de porte de la chambre du bourgeois l'épingle annonciatrice, celle marquée d'un dard noir. De sa cachette, il avait pu voir le bourgeois retirer vivement sa main et la porter à ses lèvres tout en pestant contre l'incompétence de son personnel. Puis, découvrant l'épingle, il s'était calmé puis était devenu livide, en prenant conscience de sa signification : dans six mois tout au plus il recevrait la troisième piqûre, celle qui lui ôterait la vie.

Un sourire illumina les traits de Lyhn alors qu'il repensait à sa tête et à la panique qu'il avait pu lire dans ses yeux lorsqu'il avait reçu la seconde piqûre. Environ deux mois après la première, grimé en laquais, il tenait la porte du fiacre au bourgeois et à deux de ses amies qui revenaient d'une réception. Le bourgeois s'était assis nonchalamment sur la banquette, loin de penser qu'une aiguille y était dissimulée, attendant de percer son fessier charnu. Son visage avait alors exprimé la surprise puis la douleur avant qu'il ne se ressaisisse et sauve les apparences en recouvrant l'air jovial qu'il avait quelques secondes auparavant. Seuls ses yeux fous et sa main, serrée sur la seconde épingle, celle marquée d'un frelon noir, attestaient ce qui venait de se passer : sa mort se rapprochait inéluctablement…

Lyhn ne savait pas ce qu'avait fait le bourgeois pour mériter ses services, mais, vu le coût d'une telle commande, cela avait dû déplaire à quelqu'un de puissant. Au fond, il s'en fichait bien. De tels contrats étaient le genre de défis que lui et les siens, les Frelons Noirs, relevaient avec plaisir et remplissaient à la perfection : dispenser trois piqûres à leurs victimes, dont seule la dernière se révélait fatale ; la cruauté de l'exécution venant du délai entre deux piqûres, allant de quelques heures à plusieurs mois.

Regardant son reflet dans la glace, Lyhn fit une petite grimace, lissa sa moustache et ajusta son monocle. Une fois satisfait de son déguisement, il fit disparaître deux dagues dans les plis de sa tenue, rafla la fiole et l'épingle, celle marquée d'un dard sécrétant une goutte de poison, qui traînaient sur la table, se vêtit de sa cape et sortit. Ce soir, le Frelon Noir allait dispenser la mort, une mort qui pour un certain bourgeois, enfermé chez lui, rongé par l'angoisse, aurait un goût de délivrance…

CHAPITRE VIII

Salut à vous étranger !

Quoi ? Comment je sais que vous êtes étranger ? Mais c'est bien simple, je suis ici chez moi, je connais chacun des habitants de ce quartier par son prénom. Je me nomme Salvec, un pur produit de la vie citadine, vous pouvez me croire. Bienvenu dans le quartier des tanneries. Pour deux sous, je vous organise une visite guidée, et si vous m'offrez une bière, je vous ferai découvrir le Calice, une des meilleures tavernes de tout Bejofa !

L'HISTOIRE DU QUARTIER

Comme je vous le disais, ce quartier abritait les tanneries de Bejofa. Du temps où notre bonne vieille cité ne faisait qu'une avec Samarande, on ne pouvait pas faire trois pas dans ces rues sans croiser des étals vendant toutes sortes de peaux. On y trouvait aussi bien du cuir de rat taillé pour servir de couvre-chef aux pouilleux que les plus fines vestes en fourrure de cocatrice destinées aux nobles et aux bourgeois qui vivaient ici. Quoi ? Les cocatrices ont des plumes ? Oui, ben c'est pas vous qui racontez l'histoire, laissez-moi gagner ma croûte honnêtement au moins !

Bon, où en étais-je ? Ah, oui...

Enfin, vous connaissez l'histoire, n'est ce pas ? Les gouverneurs ont scindé Samarande en deux par le Sahar, les nobles sont partis, et les bourgeois avec eux... abandonnant notre belle cité à elle-même. Ce qu'on ne dit pas, c'est que, privés de leurs richissimes clients, les commerces qui faisaient la réputation du quartier ont périclité. Je crois que la seule raison pour laquelle on peut encore appeler ce quartier « le quartier des tanneries », c'est que le tord-boyaux vendu dans le bar du vieux Ramone est bien capable de vous tanner le cuir de l'intérieur...

Mais trêve de plaisanteries... Aujourd'hui, ce quartier est tout de même un des plus courus de Bejofa. Après tout, on peut y sortir la nuit sans risquer de se retrouver une heure plus tard débité en morceaux dans une échoppe de restauration rapide. Ne ricanez pas bêtement, je vous jure que ça s'est déjà vu à Bejofa. Je ne voudrais pas vous alarmer, mais on ne peut pas dire que Bejofa soit la plus fréquentable des Sept Cités. Mais, rassurez-vous ; ici les Félins font la loi, une loi que peu de malandrins seraient prêts à contester.

Ils ont pris le contrôle du quartier peu de temps après que les rats eurent quitté le navire – pardon, que les nobles et les bourgeois furent partis s'installer à Samarande. Je crois d'ailleurs qu'aujourd'hui ils règnent sur toute la ville. On dit même, dans quelques lieux peu recommandables, qu'ils auraient passés un accord avec le gouvernement de Samarande pour obtenir la totale liberté dans la gestion de la cité. Si c'est le cas, je dois dire qu'ils le font avec un certain brio, la ville étant redevenue presque vivable. Enfin, quand on accepte d'avoir une espérance de vie inférieure à un mois... Mais non, mais non, ne partez pas, je vous fais marcher ! Si vous respectez leurs lois – aux Félins – ils ne vous arrivera rien, ne vous en faites pas.

Quelles sont leurs lois ? Et bien... c'est un peu compliqué, mais disons pour faire simple qu'il vaut mieux ne pas marcher sur leurs plates-bandes, à moins de ne plus avoir envie de marcher après ça.

Ah, oui, j'allais oublier, j'ai été un peu dur avec les bourgeois ; ils sont en train de revenir à Bejofa. Avec l'apparition de l'industrie, on en voit de plus en plus dans les parages. Je crois qu'ils cherchent de la main-d'œuvre pas chère pour bosser dans leurs aciéries. Je ne sais pas si ça part vraiment d'un bon sentiment... Mais au moins ça donne un coup de fouet à l'économie locale, et croyez-moi, elle en avait besoin.

LES QUAIS

Ah, nous y voilà. Nous sommes sur les quais du quartier des tanneries. Les peaux d'ici étaient si réputées que la municipalité avait construit tout un réseau d'embarcadères et d'entrepôts pour faire face à la demande grandissante. Regardez ce qu'il en reste : les pontons sont vermoulus, des carcasses de bateaux pourrissent au fond du fleuve, les entrepôts s'effondrent... Il ne reste rien de la splendeur d'antan. Excusez-moi, mais imaginer comme ces quais resplendissaient autrefois m'arrache toujours une larme. Que voulez-vous, je suis un nostalgique...

Mais les quais ne sont pas désertés pour autant. J'ai entendu dire que les entrepôts servaient de laboratoires aux Isidoriens pour leurs expériences. Ça ne m'étonnerait d'ailleurs pas qu'un beau jour ils nous fassent tous sauter jusqu'en Iméria comme l'autre fou l'a fait à Antalia. Malgré tout, ces imbéciles sont tolérés dans le quartier ; ils croulent sous les couronnes, le commerce de diablotine est fructueux. Et un bon client reste

un bon client, même s'il peut vous envoyer *ad patres* à cause d'une erreur de dosage. On ne va pas rester trop longtemps. Je me sens toujours un peu nerveux dans les parages de ces scientifiques, on ne sait jamais quels nouveaux moyens de se faire sauter le caisson ils peuvent inventer.

Si vous voulez bien me suivre, on va s'enfoncer un peu plus loin dans le quartier.

Les Terres Molles

Comme vous pouvez le voir, nous avons aussi nos Terres Molles ici, comme dans la majorité des quartiers populaires des Sept Cités. L'effondrement a eu lieu il y a cinquante ou soixante ans. Je vous déconseille vivement de vous y engager sans un bon guide. Outre le risque – bien plus important qu'ailleurs dans le quartier – de vous faire trancher la gorge avant d'avoir eu le temps de supplier, vous vous y perdriez en un rien de temps, et vous tourneriez des heures avec comme seul espoir qu'un des élargisseurs de sourire susnommés s'en prenne à vous. Ici, il faut rester sur vos gardes, enfin, plus que partout ailleurs dans le quartier. Les pauvres hères qui vivent là mangent rarement plus d'une fois tous les trois jours, et croyez-moi, ce qu'ils mangent répugnerait même le plus infâme des gouris.

C'est aussi ici que se réunissent les Ezguirs du coin, au cœur du dédale de venelles, d'escaliers, d'arrière-cours, et j'en oublie sûrement, qui sont l'apanage des Terres Molles. Il n'est pas rare de devoir passer par un grand salon vétuste – dérangeant par là même une bande de délinquants défoncés jusqu'aux yeux – pour déboucher sur une fosse d'aisance gigantesque, vestige d'un ancien puit de mine effondré.

Bien entendu, les Taupes sont aussi très présents dans les Terres Molles, c'est quand même grâce à eux qu'on peut admirer ce ramassis d'architecture branlante. Ils ont transformé le coin en véritable emmental. Mais ne vous fiez pas à la première impression que les gouris laissent à la plupart des gens. Ici, les Taupes fournissent tout ce que peuvent vous revendre les commerçants. Sans eux, nous crèverions tous de faim en moins d'une semaine. Ils se servent de leurs dédales de galeries pour échapper aux Félins qui aimeraient reprendre à leur compte ce marché parallèle. Mais les Taupes sont les plus efficaces dans ce travail de ravitaillement, et j'ai bien peur qu'on ne puisse se passer d'eux. Demandez donc à Ahmed qui tient l'épicerie s'il pourrait fournir toutes sortes de denrées louches aux habitants du quartier sans les Taupes pour le ravitailler. Et la vieille Panexi, la boulangère, vous croyez vraiment qu'elle pourrait confectionner ses petits pains tous les jours sans la farine dérobée dans les greniers de Samarande ? Voilà, où je veux en venir, si les Félins représentent la maréchaussée de Bejofa, les Taupes en sont le garde-manger !

Ne nous éternisons pas, je préfèrerais ne pas servir de dîner aux miséreux qui grouillent dans le coin.

Les monuments

Place du Cavalier sans Tête

Nous sommes maintenant dans le quartier des tanneries proprement dit. Les quais et les Terres Molles n'en sont qu'un avant-goût. Vous m'avez payé vos deux sous, alors je vais vous offrir gracieusement mes connaissances sur les différents monuments que vous pourrez croiser en traînant vos guêtres dans le coin. Nous nous trouvons pour le moment sur la place du Cavalier sans Tête. Comme vous le voyez, elle tire son nom de ce magnifique bronze datant de l'époque des Secondes Ténèbres qui représente sans nul doute un quelconque héros de ces temps maudits. Mais personne ne sait de qui il s'agit, l'inscription ayant été effacée depuis de nombreuses années. La tête du cavalier a été arrachée plus tard, pendant la première Révolte des Bandeaux Noirs. Un duel entre mages qui a mal tourné. D'ailleurs, vous pouvez constater que la majeure partie des immeubles bordant la place ne sont plus que des ruines... Le seul immeuble qui tienne encore debout appartient à une bande de petits dealers, les Chuchoteurs de Rêves comme ils se font appeler. Des dégénérés qui ont pris un peu trop de jésugen à mon avis. Mais on en reparlera plus tard, je vous les présenterai quand on aura fini de faire le tour des monuments du quartier.

La bibliothèque

Vous savez sans doute qu'après l'explosion à Antalia et la mort d'Isidorio Marblade, une vague de fureur contre les scientifiques s'est répandue dans les Sept Cités. Et bien ici, la populace s'en est prise au seul

CHAPITRE VIII

symbole du savoir du coin, la grande bibliothèque qui réunissait la plupart des ouvrages jamais écrits dans le Monde Connu. Ils ont investi le bâtiment, brisé les innombrables étagères qu'il contenait, déchiré les livres rares avant de les réunir au milieu du hall. C'est là qu'ils y ont bouté le feu, et cette construction magnifique n'est plus qu'une ruine aujourd'hui. La nature a commencé à y reprendre ses droits, renaissant sur les cendres du savoir. On s'en sert désormais comme d'un parc au cœur de notre joli quartier, et c'est aussi un lieu de souvenir pour tous ceux que les autodafés répugnent... et j'en fais partie, vous l'aurez compris !

La Fontaine des Âmes Hurlantes

Mais si vous voulez bien continuer la visite, suivez-moi par ici, je me ferai un plaisir de vous montrer également l'une des plus belle fontaines de la principauté. On l'appelle la fontaine des Âmes Hurlantes. Oui, je sais, c'est pompeux, mais attendez d'entendre le son qu'elle produit et vous comprendrez. Il arrive – quand le temps vire à la pluie – que sa vieille tuyauterie se remette en route et alors on jurerait entendre un avant-goût des tourments de l'enfer. Tenez, la voilà, n'est-elle pas magnifique, quatre chevaux cabrés entourant une naïade dénudée... il y a quand même de quoi s'émerveiller, n'est ce pas ? C'est sur cette place qu'ont lieu les marchés hebdomadaires du quartier où vous pouvez acheter tout ce que Bejofa produit comme vilenies, du plus rare des poisons aux crânes humains qu'affectionnent les nécromants de notre cité. Plus simplement, vous trouverez aussi de quoi vous nourrir sur le pouce – une saucisse dans un pain chaud par exemple – ou quelques bijoux dérobés chez un bourgeois de Samarande.

La Porte des Non Tannées

Ne traînons pas trop par ici ; en dehors des jours de marché, le coin est plutôt lugubre... Surtout qu'on approche d'une autre des merveilles de ce quartier. J'ai nommé la Porte des Non Tannées. Celle-là, vous vous en doutez, a donné lieu à de nombreuses plaisanteries, bien qu'elle ait perdu un peu de son sens premier. Autrefois, c'est par cette porte que les fournisseurs de peau venaient livrer leurs marchandises, d'où son nom, la porte des peaux non tannées, et les importateurs vendaient leurs produits à la criée juste derrière les remparts de la cité. Désormais ce sont les petits campagnards qui émigrent

vers la ville qui empruntent cette porte... comme je vous l'ai dit, on en rigole encore aujourd'hui.

Pour l'anecdote, vous voyez la statue du violoniste sur le montant de droite ? Et bien on murmure dans les milieux occultes du quartier qu'il joue un air mélancolique les nuits de pleine lune. Et selon la rumeur, quiconque jouerait avec lui une nuit entière serait assuré de découvrir je ne sais quel secret. A moins que ce ne soit un trésor... enfin bon, vous connaissez le problème. Personnellement, je n'ai jamais vérifié si cette statue s'amusait à jouer de son instrument, et je m'en garderais bien si j'étais vous.

Tenez, jetez un coup d'œil sur votre droite, vous voyez cette loque ? Si, là, juste à côté de ces vieux tonneaux, nippé comme un sac qu'on aurait laissé moisir cinq ans dans un entrepôt plein de vermine. Et bien, ce type là, c'est Siegfried l'Aveugle, sans doute le chef des mendiants du quartier. Il est en cheville avec les Ezguirs en tout cas, je l'ai vu traîner du côté des Terres Molles il y a de cela à peine un mois. Il avait l'air de s'être fait engueuler, quelque chose de correct. Il faut dire que la mendicité n'est pas vraiment l'activité la plus lucrative à Bejofa, et encore moins aux tanneries. Mais ça va peut être changer avec le retour des bourgeois. Siegfried, je vous préviens, n'est pas plus aveugle que vous ou moi. Il fait juste semblant, histoire d'apitoyer les pigeons. En tout cas méfiez-vous de lui : avec sa petite bande, il n'hésite pas à s'attaquer aux cibles isolées quand les temps se font trop durs pour vivre au crochet de la société...

Les commerces de la rue Micmac

Le restaurant rapide de Cheng Wu

Bon c'est pas tout ça mais j'ai un petit creux moi ; ça vous dirait pas de m'accompagner jusqu'au keshite du coin ? Ce vieux Cheng Wu, on aurait jamais cru qu'il arriverait à s'acclimater quand il est arrivé dans le quartier il y a de ça deux ou trois ans. Les gens du coin se sont foutus de lui quand il a ouvert son petit restaurant, surtout qu'il a essayé de nous vendre du poisson pas cuit... je sais pas si vous vous rendez compte, du poisson pas cuit... Et bien, croyez-moi si vous voulez, mais sa bouffe est loin d'être dégueulasse en définitive. Je crois que c'est le côté pratique et rapide qui nous a tous séduits. En quelques minutes il vous prépare un petit repas pour trois sous et il vous l'emballe dans du papier – du vrai papier – pour que vous puissiez l'embarquer et le manger où ça vous chante. Au début il faisait surtout des spécialités de là-bas, mais il s'est diversifié depuis pour répondre à la demande. Grâce à lui, on peut manger pour pas cher, et c'est vrai qu'on le remercie tous pour ça. Les Taupes lui fournissent tous les ingrédients dont il a besoin et il paye sa taxe aux Félins, comme tout le monde ici, ce qui fait qu'il est vraiment bien intégré maintenant. Une vraie figure incontournable du quartier !

Mais Cheng Wu n'est pas vraiment clair de tous soupçons, vous savez. Depuis qu'il est arrivé, la population des chiens errants de notre quartier a fortement diminuée, allez savoir pourquoi. Moi je crois qu'il les met dans sa soupe, une sorte de ragoût aux épices. Et bien, j'aurais jamais imaginé que ça puisse avoir aussi bon goût un chien errant... Enfin, on médit, on médit, mais depuis que Cheng s'est installé, on a pas connu de vraie disette, je me demande s'il n'y est pas pour quelque chose. D'ailleurs pendant la sécheresse de l'année dernière où le blé avait brûlé sur pied et où les bêtes crevaient, il est resté ouvert et a même distribué à manger aux affamés et aux nécessiteux. Pourtant c'est pas son genre. En fait, je crois qu'il se sent chez lui maintenant.

L'épicerie d'Ahmed Ben Bogärt

Juste à côté de l'étal de Cheng Wu, c'est l'épicerie d'Ahmed Ben Bogärt ; je crois qu'ils s'arrangent tous les deux pour qu'il y ait toujours de quoi faire à bouffer chez le keshite. Ahmed est un soloman, et vous savez que ça, c'est plutôt mal vu dans la Principauté. Mais Ahmed est un bosseur comme on n'en voit plus. Son épicerie est ouverte jour et nuit, je crois qu'ils se relayent avec sa femme et ses mômes pour pouvoir accueillir les clients quelle que soit l'heure. Un type génial Ahmed, il a toujours le sourire et... Vous ne lui direz pas que je vous ai vendu la mèche hein ? Et bien il lui arrive assez fréquemment de faire crédit aux pauvres du quartier et d'oublier qu'ils ont une ardoise. Une bonne pâte comme lui, on en voit rarement par les temps qui courent. Un type précieux, moi je vous le dis !

CHAPITRE VIII

Mais on a tous un peu peur pour lui, vous voyez ? Ahmed il est fier, il ne se laisse pas facilement impressionner. Il lui arrive de refuser de payer sa taxe aux Félins. Il est baraqué Ahmed. Une fois les trois matous qui se sont pointés chez lui pour casser quelques trucs, violenter un peu sa famille et repartir avec son argent... Et bien, ils sont repartis la queue entre les jambes et les dents sur le plancher de l'épicerie. Il les leur a pétées une à une. C'est pas un tendre Ahmed quand on s'en prend à sa famille, ça non ! Pour le moment, les Félins n'ont pas bougé ; ils savent pertinemment qu'ils peuvent se débarrasser de lui quand ça leur chante... Sauf que cet épicier est indispensable à la bonne marche de ce quartier, et ils le savent aussi tout comme il le sait, c'est moi qui vous le dis ! Ils continuent donc à s'observer comme deux coqs se tournant autour et Ahmed reste une figure importante du quartier, soutenu par la populace. Les gens doivent vivre à travers lui leur besoin de révolte... En fait, cette situation arrangerait les Félins que ça ne m'étonnerait pas.

La boulangerie de madame Panexi

Cette rue, c'est la rue des Roses mais entre nous on l'appelle la rue Micmac. Bon, ça veut pas dire grand-chose, c'est juste dû à l'habitude qu'a pris Ahmed de dire que le coin est un véritable micmac, une expression de chez lui je crois bien. C'est donc dans cette rue qu'on trouve la plupart des commerces du quartier. Là, vous voyez, c'est la boulangerie de dame Panexi, une bonne pâte elle aussi, même si elle préfèrerait se couper un bras plutôt que de faire crédit aux habitants du quartier. En fait, elle s'occupe surtout des gosses de la rue qui crèvent la dalle. S'ils l'aident à faire ses pains le matin, elle leur offre le couvert pour la journée. Ne vous inquiétez pas si par hasard vous passez dans le coin avant le lever du soleil et que vous voyez un attroupement de mômes dépareillés autour de sa boulangerie, c'est normal.

Quand Cheng Wu s'est installé, elle a eu peur qu'il ne coule son petit commerce. Elle a fait tout un barouf pour qu'on le force à quitter le quartier, mais il a résisté. Et croyez-moi si vous voulez, on dirait que ça va mieux entre eux depuis quelques temps. Beaucoup mieux même si on en croit la tendance qu'a le vieux keshite à aller passer la nuit chez elle... Ça fait les gorges chaudes de tout le quartier cette histoire. Tenez, une coïncidence : il se trouve, voyez-vous, que les animaux préférés de madame Panexi sont les chats. Elle a la lubie de servir tout un tonnelet de lait aux minous du coin tous les matins qu'Arlam fait. Et bien allez savoir pourquoi, même si on a plus un seul chien dans un cercle qui englobe trois ou quatre quartiers de Bejofa, les chats, eux, prolifèrent...

La boutique d'Alvardo

Tenez, vous voyez cette boutique qu'on croirait faite pour que les clients la fuient ? C'est un magasin de fournitures diverses. On y trouve de tout : torches, pelles, pioches, cordes, lanternes et toutes ces sortes de choses. Un vieux nain la tient, un ancien mineur qui s'est lancé dans le commerce après avoir eu les deux jambes brisées dans l'effondrement d'une mine. Il s'est bricolé une sorte de fauteuil sur roulettes qui lui permet de continuer à se déplacer, car le pauvre n'a pas eu les moyens de se payer les soins des prêtres et il n'a jamais retrouvé l'usage de ses jambes. Il en garde une certaine rancœur envers le reste du monde. Mais si jamais vous avez des potes qui aiment bricoler, parlez-leur de cette boutique. Même si le vieux Alvardo est une vraie peau de vache au caractère de buzzuk enragé il n'en reste pas moins que son matos est sans doute le meilleur de tout Bejofa. Mais je vous préviens tout de suite, il n'a pas tendance à faire crédit, je dirais même que vous avez intérêt à le payer rubis sur l'ongle. Et n'essayez pas trop de marchander avec lui, il est plus dur en affaire qu'un Izgane, c'est dire.

La cave à vin d'Hubert Jeraak

Par l'escalier que vous voyez là, on peut accéder à la cave d'Hubert. Ce gars là vient de Djeddir, et depuis qu'il s'est installé ici, il a sans cesse amassé toutes sortes de vins, plus rares les uns que les autres. Je crois qu'il a récolté une petite fortune depuis le temps. Il dirige une petite bande de malfrats qui passent leurs nuits à dévaliser les caves des bourgeois de Samarande. Ils leur volent leurs meilleures bouteilles pour venir les entasser ici. Et ensuite ce malin les revend à prix d'or aux bourgeois revenus s'installer à Bejofa. Ce n'est pas un mauvais type, il offre assez souvent un petit verre aux pauvres soiffards du coin. Et si vous êtes prêt à taper le carton avec lui, il y a de grande chance pour qu'il vous offre une bouteille. J'allais oublier, il est aussi le fournisseur officiel – en vin du moins – de tous les débits de boissons du quartier, ce qui fait qu'on a toujours du bon vin à boire où qu'on aille poser ses fesses et lever le coude !

Les principaux établissements

Maintenant que vous avez vu la rue Micmac, je peux vous emmener faire une visite un peu plus approfondie de notre beau quartier et des établissements qui le font vivre, après les commerces qui le font manger.

L'hospice de Mamie Crombloss

L'un des établissements dont nous sommes les plus fiers est, sans aucun doute, l'hospice de Mamie Crombloss. Une gentille petite vieille, une gourie sur le déclin, débrouillarde et astucieuse, qui a décidé de venir en aide aux clochards qui chaque hiver meurent de froid dans nos rues. Je la soupçonne d'organiser quelques coups avec son équipe de vieux branlants pour payer ses ardoises chez Ahmed et madame Panexi. Je crois qu'ils font surtout des arnaques du côté de Samarande dans les quartiers petits bourgeois. Du genre : *« Ô Arlam, que ces pauvres ont l'air mal en point... Ce n'est rien Martine, juste quelques indigents ! Donnons-leur quand même quelques pièces qu'ils puissent dormir au sec ce soir... »* Et cætera et cætera...

Toujours est-il qu'elle s'en sort plutôt bien ; son immeuble doit compter une vingtaine de pensionnaires plus ou moins réguliers, qui bossent pour elle et retapent sa baraque. Le soir, les vieux se réunissent dans la petite cour, à laquelle on peut accéder par cette ruelle, à droite de la bâtisse. J'y ai entendu la plupart des légendes et des faits historiques que je vous ai rapportés, et bien d'autres encore. Si jamais vous voulez vous renseigner sur un mythe ou une anecdote de Bejofa, y a qu'un seul endroit, l'arrière-cour de Mamie Crombloss !

Le vieux théâtre

Tant qu'on est dans le coin, je vais en profiter pour vous montrer l'un des autres fleurons de notre culture haute en couleurs. J'ai nommé, « le Grand Théâtre » ! Autrefois l'un des lieux les plus courus du tout Bejofa, on y voyait de tout. Les grandes marquises vêtues de soies et de dentelles comme les putains calquées sur le modèle des tapineuses de la rue du Crève-cœur qui orbitent – sans jeu de mots – autour des Délices de l'Orient. On y trouvait toutes sortes de nobles, ils venaient se montrer au théâtre comme ils allaient de temps en temps à Samarande visiter la cour du Prince. C'est ici que se tramaient les intrigues de la haute société. On y a vu fuser les plus belles insultes de toute la Principauté. Un duel tous les soirs, du sang et des larmes... À vrai dire, pour les petites gens, le spectacle ne se déroulait pas sur scène, mais dans les gradins des nobliaux qui venaient une ou deux fois par semaine amuser le bas peuple de leur air emprunté. Chouette spectacle.

Aujourd'hui, le théâtre a fait comme qui dirait un retour aux sources. C'est le lieu idéal pour les troupes de théâtre amateur, les musiciens de Bejofa, les orateurs et toutes sortes de profiteurs qui se démerdent pour vivre juste en ouvrant leur grande bouche et en gratouillant quelques boyaux de chats... Cela dit, si un soir vous avez une provision de fruits un peu trop mûrs, c'est l'occasion d'un divertissement pas cher. Bon, bien sûr, il vaut mieux éviter d'en faire trop, il y a quand même une organisation derrière tout ça ; éventuellement en cheville avec les Ezguirs.

En fait ce sont des administrateurs de génie, ils exploitent tout ceux qui survivent de leur art en leur faisant promettre d'effectuer quelques petits boulots à leur compte. Rien de très méchant, et toujours lié à leurs talents respectifs. C'est comme ça qu'on a vu une troupe d'acrobates cambrioler une des académies d'escrimes les plus friquées de Samarande. Ou encore cette troupe de théâtre qui a délivré l'un des membres de la bande qui s'était fait serrer par les cognes, et ce en faisant croire à tout le système pénitentiaire qu'ils avaient l'aval de la justice.

Mais bon, que tout ce que je vous raconte ne vous rebute pas. Le Grand Théâtre est un lieu sûr où il y a souvent foule. Venir s'y perdre pour semer un poursuivant a sauvé la vie à plus d'un de mes vieux camarades. Ils pourraient vous en raconter de bonnes sur ce théâtre dans l'arrière-cour de Mamie Crombloss.

L'immeuble des Chuchoteurs de Rêves

Nous voilà de retour sur la place du Cavalier sans Tête. Comme vous le voyez, un seul des immeubles a survécu à cet ancien duel de mages. Une bande de petits jeunes qui ont grandi dans le quartier le squattent. Au début, on aurait cru qu'ils ne tourneraient pas trop mal. Il y a à peine deux ans, ils étaient tout le temps fourrés chez dame Panexi.

CHAPITRE VIII

Mais bon, la vie citadine, vous savez ce que c'est... Ces gamins ont mal tourné. Et ils jouent un jeu dangereux, croyez-moi. Leur chef, un gosse charismatique du nom de David, a perverti les préceptes arlamistes que lui a inculqués madame Panexi. Après sa découverte de la jésugen, il est parti dans un délire religieux. Avec quelques camarades à lui, ils se sont installés dans cet immeuble. Il prône l'utilisation du jésugen pour atteindre des états de conscience supérieurs ou je ne sais quoi. Il a affirmé à ses potes qu'ils entreraient ainsi en contact avec Arlam. Si vous voulez mon avis, il a surtout fait ça pour avoir quelques minettes à portée de main en cas d'envie subite. En tout cas, sa petite secte a du succès dans le quartier. Surtout que, pas si toqué que ça, notre David s'est vite démerdé pour monter une petite entreprise de distribution de jésugen sur le quartier. Sa drogue est d'une rare qualité et attire de nombreux clients. Les Félins les surveillent, mais comme ces imbéciles leur paient la dîme de l'herbe, ils les laissent tranquilles. D'après moi, David se fournirait chez Azhib, le propriétaire de la fumerie des Tanneries : il a de la bonne came...

La place du Cavalier sans Tête est donc particulièrement courue ces derniers temps. On y voit des silhouettes décharnées s'aventurer dans l'immeuble à toute heure du jour ou de la nuit – enfin surtout de la nuit. Les camés viennent chercher leur dose... Ils se font régulièrement bastonner par quelques gars plus malins que les autres qui les attendent au détour d'une ruelle pour les délester de leurs écus. C'est pas une vie si vous voulez mon avis ; cette merde, faut vraiment être un salaud pour y enchaîner tant de pauvres types. Et encore, les plus à plaindre ce sont sans doute les gamins de madame Panexi qui adoraient David et qui vont maintenant chercher leur dose comme les autres. Enfin bon, une petite bande de délinquants qui finira mal. Quelqu'un découvrira bien qui est leur fournisseur et leurs idées sur la Pensée d'Arlam ne les protégeront pas.

Venez, je vais vous emmener dans un endroit qui vous remontera le moral. J'ai nommé, la rue du Crève-cœur !

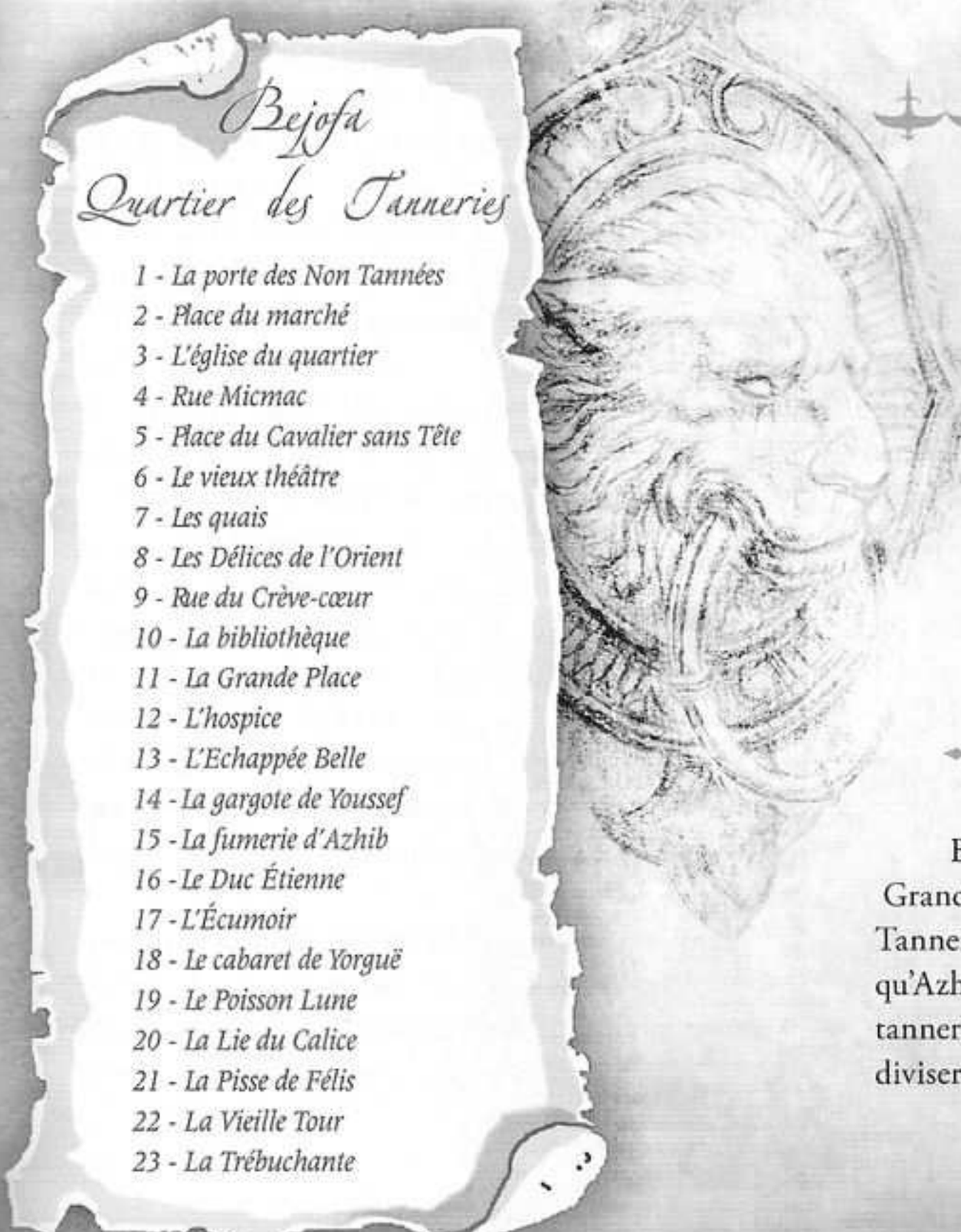
Les Délices de l'Orient

Ah... nous voilà dans la rue du Crève-cœur, ici vous entrez dans le lieu le plus intensément débauché de tout le quartier – voire de tout Bejofa ! Outre qu'on y croise

plus de prostituées que de pigeons et de rats (quoique pour les rats, il ne faudrait pas fouiner bien loin pour en dégotter à mon avis)... Et bien ici, juste au milieu de la rue, trône l'un des plus célèbres bordels de toute la principauté, les Délices de l'Orient. Il a une longue histoire derrière lui. Il a été fondé il y a une trentaine d'années pour servir de lieu de détente aux grands pontes de la Famille des Anciens. En plein cœur de Bejofa, dans l'un des premiers quartiers que les Félins ont contrôlé. Les Félins avaient appris la nouvelle avec joie, vous imaginez bien... mais la prostitution restait la spécialité des Anciens, et ils avaient tout prévu pour maintenir la maison en place. Ils avaient payé les Taupes pour équiper l'endroit de nombreux tunnels discrets reliant la cave à d'autres maisons de Bejofa, voire même de Samarande. Les Taupes ont vécu l'affaire comme un véritable pied de nez à leurs ennemis de toujours. Comme de juste, les Félins en ont tiré une rancœur tenace envers les Anciens, et cette histoire est un peu le genre d'étincelle qui aurait pu mettre le feu aux poudres... Et pourquoi pas pousser les matous vers l'alliance avec les Fils du Sabre qui a scellé le destin des Anciens.

Les Félins ont hérité de l'établissement. Et là où ça leur a vraiment réussi, c'est qu'ils ont su l'adapter à toutes les bourses – sans jeu de mots. La rue du Crève-cœur pour les pauvres, où l'on trouve les putains et les travelos les plus âgés ou pas assez minets – voire même malades – qui ne peuvent plus assurer dans le bordel proprement dit. L'établissement lui-même est réservé à une clientèle plus classe. J'ai entendu dire que de nombreuses réunions de la Famille s'y déroulent. Vous pensez bien qu'un gars comme moi n'a jamais eu l'honneur d'être admis à l'intérieur. Mais on dit que les propriétaires précédents auraient installé un décor keshite. Vous voyez le genre ? Des murs en papier et des matelas partout par terre... bien pratiques les matelas...

Mais ces considérations bassement matérielles mises à part, il est vrai que ce bordel aide grandement pour l'économie du quartier. Les gens du commun – ceux qui s'occupent de gérer l'intendance pour les Félins – se fournissent chez nos commerçants, ils font un peu tourner la boutique quoi. Tout le monde respecte les Félins ici, et ils nous le rendent bien en définitive. Faites attention à vous, d'ailleurs. Si vous faites quelque chose dans le quartier, il vaudrait mieux les prévenir. Ils ne sont pas tendres avec les indépendants, sauf s'ils prennent la peine de bosser pour eux de temps en temps. Enfin... Je vous aurai prévenu...



Les débits de boissons

Bon, et bien maintenant que je vous ai fait découvrir le quartier des Tanneries, on va terminer par les débits de boissons qui fleurissent dans cette partie de notre jolie ville – oui jolie, à défaut d'être propre ou vivable ! Même si j'en apprécierais l'idée, je vous déconseille de me payer un petit coup dans chacun des bars que nous allons croiser, nous roulerions sous la table avant d'en avoir visité la moitié.

La fumerie d'Azhib

Ben tiens, profitons d'être dans les parages du Grand Théâtre pour faire un tour à la fumerie des Tanneries. Je l'appelle la fumerie des Tanneries parce qu'Azhib – le patron – l'a aménagée dans une ancienne tannerie. Il s'est servi de l'architecture précédente pour diviser la grande salle en niches individuelles. Chacune

CHAPITRE VIII

de ces loges est séparée des autres par des tentures mitées dont les représentations essaient – avec peu de succès – de rendre une ambiance orientale. Ouais ouais, je vois votre petit sourire en coin : j'ai été un client assidu de cet établissement, mais j'ai arrêté il y a bien longtemps maintenant. Et ne ricanez pas… se sortir de là est beaucoup plus difficile qu'y entrer, croyez-moi !

Cependant, Azhib est plutôt bonne poire ; il ne rigole pas sur les tarifs mais c'est un type sympa. La fumerie a manqué disparaître il y a quelques années, il n'y avait plus d'approvisionnement et les prix avaient flambé. Azhib était au désespoir, tous ses fournisseurs faisaient la sourde oreille ou étaient derrière les barreaux. Les temps étaient durs, c'est ce qui m'a poussé à arrêter. Azhib a bien cru qu'il allait devoir mettre la clef sous la porte et trouver un nouveau moyen de subsistance. Mais à ce moment, les jeunes du quartier menés par David ont mis sur pied leur petit trafic et bizarrement le commerce d'Azhib a repris. Je suis sûr qu'ils sont en cheville.

Je ne sais pas dans quelles conditions se font les livraisons à la fumerie, mais je ne serais pas étonné d'apprendre que les Félins les surveillent et les protègent étroitement. Azhib a la réputation de payer la taxe de la Famille rubis sur l'ongle ! Il bénéficierait donc de la protection officielle des Félins, et peu de malfrats, du coin ou d'ailleurs, oseraient s'attaquer à son gagne-croûte.

L'Échappée Belle

Ce bistrot se situe non loin des Terres Molles, à l'intérieur du quartier des Tanneries. Il est tenu par un vieux truand qui se fait appeler Georges le Merlu. Il a donné ce nom à son rade parce qu'il a failli finir au bout d'une corde. Tout le monde connaît son histoire ici, il la répète tous les soirs aux poivrots qui hantent son rade miteux. Je crois qu'il faisait partie de la Famille des Anciens... avant. Bon, il ne s'en vante pas mais j'ai mes sources. Il paraît qu'il devait donc être pendu à Samarande, place du Bourrel. Juste en face de l'immeuble des Anciens, sous le nez de ses officiers qui ne pouvaient que montrer son échec en exemple aux nouvelles recrues. Mais ce soir-là, les Fils du Sabre et les Félins ont attaqué et démantelé la Famille la plus ancienne des Sept Cités.

Georges a réussi à se sortir de ce guêpier on ne sait trop comment, même si je pense qu'il a profité de la confusion pour se planquer quelque part et attendre tranquillement que l'orage passe. Un lâche en somme, mais un lâche qui a su s'en sortir pas trop mal.

L'avantage avec cet oiseau-là, c'est qu'il en sait de bonnes sur pas mal de magouilles qui se nouent à Samarande et aussi Bejofa. Il a gardé suffisamment de contacts pour que son comptoir soit toujours approvisionné, et ça, ça se respecte. Enfin voilà, si vous voulez une info sur un truand qui sévit à Samarande, vous savez où aller...

La Pisse de Félis

Je vais maintenant vous montrer un des fleurons de notre quartier, j'ai nommé la Pisse de Félis. Je vous préviens tout de suite, la bière, là bas, on ne l'achète pas, on la loue pour quelques heures. Vous croyez qu'il tire son nom d'où, ce trou ? Triste, quand on sait que l'endroit était à l'époque une brasserie réputée, la Brasserie Royale.

C'est là que vous aurez le plus de chances de croiser quelques Taupes si jamais vous avez besoin d'entrer en contact avec eux. Il y a une bande de jeunes gouris qui traînent par ici depuis quelques semaines, je suis certain qu'ils bossent pour les Taupes, peut-être à la construction de nouveaux tunnels. À moins qu'ils s'occupent de fournir les commerçants du quartier.

Un couple de vieux sang-mêlés tient le bar. Ils sont presque aussi hideux que leur rade, c'est vous dire. Deux tréteaux, une planche de bois par-dessus et on a un bar. Trois murs sur quatre seulement sont encore debout, et les chaises ne sont que de vieux tonneaux vermoulus. Les deux pauvres vieux qui vivent là-bas dedans n'ont vraiment pas eu de bol quand Arlam a distribué les chances... Ils sont tous deux métissés avec un félis. La femme a des crocs qui déforment totalement sa mâchoire, à tel point que son visage ressemble à celui d'une gargouille, ses mains sont désarticulées et d'une laideur à faire peur avec leurs griffes plus ou moins rétractables, qui percent la peau du bout de ses doigts pour sortir. Le mari a eu plus de chance je pense, son corps est recouvert d'un duvet de poils pelés et peu ragoûtants. Mais Arlam, dans sa mansuétude, l'a privé de la vue pour qu'il ne puisse contempler l'étendue de sa malchance. Ce couple de vieux est un peu la mascotte des Terres Molles ; ils se débrouillent pour avoir toujours de quoi fournir à boire aux vagabonds et aux squatters du coin. En échange, ces derniers leur fournissent de quoi bouffer ou des vieilleries à troquer en échange de la vinasse.

Attention, il vaut mieux éviter d'y fourrer votre nez si vous n'êtes pas déjà familiarisé avec le quartier et ses habitants, on n'aime pas vraiment les étrangers par là-bas. Et puis on raconte que les sous-sols de la vieille

Brasserie Royale sont toujours utilisés par des mendiants et des malades, allez savoir ce qu'il s'y passe.

Le Poisson Lune

Dans la zone des quais, on trouve quelques rades sympathiques. Le Poisson Lune est l'un d'entre eux. Un elfe fait tourner la baraque. Un illuminé celui-là, toujours à raconter de vieilles légendes qui se déroulent dans des endroits dont on n'a jamais entendu parler. De plus il a une manie intéressante, il est toujours d'accord pour échanger un verre de vin contre une bonne histoire ou une anecdote croustillante. Il veut écrire un livre sur Samarande et Bejofa, à ce qu'il paraît. Je ne vois pas quel intérêt ça pourrait avoir, mais son établissement est plutôt bien tenu, les boissons de qualité et l'accueil chaleureux. Alors on ne va pas tergiverser pour une petite lubie. Il aurait plus de deux cent ans, mais bon, c'est lui qui le dit, et je crois que toutes les sornettes qu'il raconte sont issues de son imagination.

Par contre, il sait conter une histoire comme personne, même les vieux de l'arrière-cour auraient des leçons à prendre. Et puis cette manière qu'il a de vous faire des voix différentes selon les personnages. C'est bien simple, chaque soirée là-bas est un vrai spectacle. Il ouvre son établissement à quelques petits groupes du coin qui ont fait leurs premières armes au Grand Théâtre. Ils mettent l'ambiance dans la salle principale, et vers le milieu de la nuit il monte à son tour sur scène pour livrer le texte qu'il a préparé. En fin de semaine, il lui arrive même de se déguiser. Je crois qu'il a engagé une vraie troupe de théâtre une ou deux fois pour leur faire jouer une de ses pièces. J'étais à l'une des représentations et – bon j'avoue que j'y connais rien en théâtre – franchement j'ai passé un des plus beaux moment de mon existence. Il a su faire voyager toute l'assemblée avec lui, et nous faire visiter des contrées exotiques que nous n'aurions jamais pu imaginer. Les acteurs n'étaient vraiment pas mauvais d'ailleurs, une troupe d'Izganes, je ne sais pas trop d'où ils venaient, mais ils étaient vraiment au poil.

Enfin bon, je m'égare, on est parti bien loin du pinard. Il se trouve – allez comprendre pourquoi – que Syliab, l'elfe qui tient le Poisson Lune est un grand ami d'Hubert, celui qui possède la cave à vins de la rue Micmac. Ce qui fait que le Poisson a aussi une cave des plus admirables. Le patron est d'ailleurs un fin connaisseur, peut être même plus qu'Hubert lui-même. Ces deux-là sont copains comme cochon, et je me demande même si l'elfe ne se débrouille pas pour donner quelques bonnes adresses au sommelier. Celui qui s'en plaint le plus, c'est Ahmed ; avec sa manie de ne pas toucher à l'or, Syliab lui pose pas mal de problèmes. Ahmed est obligé de faire avec les pierres que lui ramène Syliab, et croyez-moi ou non, ben ce n'est vraiment pas facile à écouler ces machins-là. C'est bien sympa les cailloux, mais il n'y a pas tellement de bijoutiers dans le coin, à part peut être Yorguë que ça pourrait intéresser – comme tout ce qui brille d'ailleurs.

Le cabaret de Yorguë

Je ne vous ai pas parlé de Yorguë ? Quand vous saurez qui c'est, vous regretterez peut-être d'avoir posé la question. Yorguë est le patron du cabaret à quelques rues du Poisson Lune. Sans doute un des meilleurs contrebandiers de tout Samarande et Bejofa, il arrive à jouer sur presque tous les tableaux tout en ne jouant le

CHAPITRE VIII

rôle de personne. Mais Yorguë est un ogre, et là croyez-moi, vous n'avez pas envie d'en savoir plus...

Ah... je vois que monsieur connaît le sujet. Et ça ne vous inquiète pas plus que ça ? Tant mieux... Yorguë, même s'il est un peu excentrique, n'est pas un si mauvais ogre. Bien sûr, il se nourrit exclusivement de chair humaine. Mais uniquement celle des cadavres. Vous me direz que ce n'est pas parce qu'il tue ses victimes avant de les dévorer qu'il est quelqu'un de bien, et je vous l'accorde. Mais ce type a passé un marché avec les pires racailles de Bejofa, et ces saligauds vont creuser les cimetières pour lui. Ils lui ramènent tout ce qui est à peu près mangeable. Tous les fruits des cimetières ne sont pas utiles qu'aux mangeurs de chair humaine, beaucoup le sont aussi aux nécromants et démonistes qui infestent notre jolie cité. Yorguë en connaît une bonne partie, ils viennent se fournir en matériel pour leurs immondes sortilèges dans son cabaret. C'est pas une blague, ce que je vous raconte. Si vous y allez, vous verrez : il a une ardoise sur un mur où sont inscrites les commandes de ces hérétiques et ce qu'ils paieront en échange. C'est pas vraiment un boulot ragoûtant, mais pas mal de gars dans le quartier s'en sortent grâce à ça. Faut pas être dégoûté par les corps humains et faut pas cracher sur le travail manuel, mais ça gagne plutôt pas mal.

Yorguë n'a jamais eu de problèmes avec les Gardiens de la Foi, ce qui m'étonne d'ailleurs, ses dangereux amis n'étant pas vraiment discrets. Si jamais une Meute faisait une descente dans son cabaret, ils ne seraient pas déçus du voyage ; ils pourraient embarquer tout le monde pour les livrer à l'Inquisition. Il y aurait sans doute quelques bûchers qui fleuriraient aux Tanneries. Je pense pour ma part qu'il a trouvé quelques pattes à graisser pour s'assurer la tranquillité. Il paraît même qu'il est en cheville avec les Thaumaturges, vous savez cette bande de vieux cinglés aux chapeaux pointus qui sont prêts à vendre leurs ancêtres pour quelques miettes de pouvoir en plus. Et les plus belles divagations restent quand même cette histoire sur ses prétendus liens avec la Vierge Noire. Il y a peu de chances à mon avis, les adorateurs de la Vierge Noire se tiennent à carreau en ce moment, et il vaut mieux pour eux. Remarquez, s'il reste encore quelques uns de ces fanatiques dans les rangs du clergé, ça expliquerait pourquoi Yorguë n'a encore jamais eu la visite des Gardiens de la Foi. Je n'avais jamais vu le problème sous cet angle, mais c'est une possibilité.

L'Écumoir

Le dernier établissement des quais s'appelle l'Écumoir. Le patron, un certain Maxime Sélomek, fait aussi à manger pour les plus téméraires ; selon lui, tout ce qui remue sous l'eau est consommable, et il fait tourner sa petite affaire avec cette philosophie. Cela dit, il a un vrai talent, la plupart de ses plats sont loin d'être immangeables, bien au contraire. Je ne lui fais pas trop confiance, c'est un Umélorien pure souche très fier de ses origines. Il est le plus heureux des hommes depuis le changement de gouvernement à Samarande ; il a d'ailleurs sauté sur l'occasion pour interdire l'entrée de son établissement à toutes les espèces non humaines. Il étendrait sans doute l'interdiction au non Uméloriens s'il n'avait pas peur de perdre ses clients. Je ne sais pas comment il fait pour résister aux Félins, mais j'ai entendu dire qu'il ne leur avait jamais payé la moindre taxe. Ça ne m'étonnerait qu'à moitié qu'il soit protégé par les Méloriens : vous savez qu'ils ont beaucoup de pouvoir à Samarande depuis le changement de régime. L'Écumoir est un peu leur succursale à Bejofa, mais je ne crois pas que les Félins voient ça d'un très bon œil, même si pour l'instant ils n'ont rien fait pour se débarrasser de Maxime et de ses idées raciales dégueulasses. Une nuit ou l'autre, ils brûleront son immonde gargotte et Sélomek se balancera au bout d'une corde. À moins bien sûr que les Félins aient un quelconque intérêt à le garder en vie. Certaines rumeurs évoquent leur projet de retour dans Samarande, où ils devront faire face aux Fils du Sabre qui ont acquis une certaine notoriété là-bas. Peut-être que les Félins envisagent une alliance avec les Méloriens. Ce ne serait pas vraiment du goût de la plupart des Bejofards, mais les Félins ne sont pas du genre à faire la fine bouche quand leurs intérêts sont en jeu. Toutefois, je vous déconseille de vous aventurer dans ce rade miteux si vous n'avez pas une très bonne raison de vous y trouver.

Le Duc Étienne

Nous voilà de retour dans une partie un peu plus huppée du quartier des Tanneries, nous ne sommes qu'à quelques rues de la place du Cavalier sans Tête et du Grand Théâtre. Le Duc Étienne est sans doute le plus vieil établissement des Tanneries. Il doit son nom à l'une des plus anciennes légendes de Bejofa, le fameux Duc Étienne. Je ne saurais vous dire à

quelle époque il a vécu exactement, c'est le genre de détail qu'on oublie. Mais je peux vous affirmer que Bejofa et Samarande n'étaient qu'une seule et même cité. Le Duc était un notable de Bejofa à l'ambition sans limite. Il souhaitait, si mes souvenirs sont bons, atteindre les plus hautes sphères du pouvoir. Un peu classique comme ambition je vous l'accorde, mais les méthodes qu'il a développées pour y parvenir l'étaient moins. En effet, il a été le premier adorateur de la Vierge Noire dans les Sept Cités. Enfin, adorateur est un bien grand mot. Je suis persuadé qu'il a créé cette secte de toutes pièces pour servir ses intérêts. Il a réuni de nombreux notables de Bejofa autour de lui, mais aussi des bourgeois et quelques ecclésiastiques ambitieux déçus par l'Arlamisme. Vous connaissez sans doute suffisamment de choses sur la Vierge Noire pour que je n'aie pas besoin de m'étendre sur le sujet. Il a disséminé la plupart de ses adeptes à des postes stratégiques et préparé son coup d'état avec minutie. Mais l'Église d'Arlam a eu vent de ses intentions – sans doute un de ses disciples qui l'a trahi... Les Gardiens de la Foi l'ont traqué dans tout Bejofa, et ils ont réussi à le coincer ici, dans le quartier des Tanneries. Il s'était réfugié dans la bâtisse qui abrite l'établissement du même nom aujourd'hui. Il y a eu un terrible affrontement entre la secte et l'Église. Les Arlamistes ont gagné, bien entendu, mais le petit peuple a assisté à un véritable massacre ce jour-là. Et même si le Duc y a trouvé la mort, vous savez comme moi que la secte, elle, existe toujours.

Je suppose que le Duc Étienne reste un point de ralliement pour tous les adeptes d'aujourd'hui. Mais ils se sont fait discrets ces derniers temps. N'importe qui peut aller boire un verre là-bas. Cela dit, je suis à peu près sûr qu'il ne faudrait pas fouiller trop loin pour y trouver une arrière-salle transformée en temple dédié à la Vierge Noire. La patronne est une excentrique qui ne cache pas son appartenance à la secte ; toutefois, comme je vous le disais, elle a l'intelligence de ne pas interdire l'entrée de son établissement à ceux qui n'en font pas partie. Et elle paye régulièrement sa taxe aux Félins qui lui laissent donc faire ses petites affaires sans poser de questions embarrassantes. Un établissement correct donc, à l'ambiance feutrée et agréable, idéal pour un petit dîner avec votre dernière conquête. Mais je ne saurais trop vous conseiller de ne pas y aller trop souvent ; Miranda – la patronne – pourrait finir par se méfier ou essayer de vous embrigader...

La Trébuchante, le tripot de José

Nous voilà de retour du côté de la rue Micmac. Ici, vous pouvez trouver la Trébuchante, le seul véritable tripot du quartier des Tanneries et, croyez-moi, c'est pas rien de le dire. José, le propriétaire, est un vieil escroc à la retraite. Il a monté des arnaques à faire pâlir de jalousie les plus grands menteurs des Sept Cités. Il pourrait donner des cours aux plus audacieux, je crois d'ailleurs qu'il était en affaire avec la troupe de théâtre qui a libéré l'un des proprios du Grand Théâtre de la maréchaussée. Son établissement est un vrai paradis pour tous ceux qui aiment parier leurs couronnes. On peut y jouer à tous les jeux de cartes possibles et imaginables, il a même fait installer plusieurs tables comme dans les casinos les plus courus des quartiers nobles de Samarande. Tout le gratin des truands de Bejofa s'y rend une ou deux fois par semaine, dans le sous-sol qui leur est réservé, pour jouer un peu avec leurs nerfs et surtout se tenir au courant des dernières manœuvres entreprises par les autres Familles. Il règne là-bas une sorte de trêve entre les Familles, et les plus grands dignitaires de Bejofa peuvent s'y retrouver sans risques afin d'assouvir leur vice. Bien sûr, la salle du sous-sol est réservée à une clientèle huppée ; vous, vous n'aurez accès qu'au rez-de-chaussée. Mais c'est déjà pas mal, vous pouvez me croire. La grande attraction est sans doute l'organisation hebdomadaire de combats de dragonnets ; ils sont réputés dans tout Bejofa, et il n'est pas rare de voir certains amateurs de Samarande venir y assister. La Trébuchante, c'est le paradis du joueur. Des fortunes s'y échangent tous les soirs...

La gargote de Youssef Ramone

Non loin de la rue Micmac, on trouve aussi une petite gargote plutôt réputée dans les Tanneries à cause de son patron très sympathique, Youssef Ramone. Ce type génial, on l'adore dans le quartier. Il est prêt à accueillir n'importe qui dans sa taverne, il paye sa taxe aux Félins comme tout le monde, et il est sans doute le seul dans tout le quartier à en savoir plus que moi sur ses habitants et les rumeurs qui y circulent. Je ne sais pas exactement comment il fait pour faire tourner la baraque vu qu'il ne se passe pas une soirée sans qu'il offre une tournée générale de son tord-boyaux maison à ses clients.

CHAPITRE VIII

Je ne vous avais pas parlé de son tord-boyaux ? Il est pourtant réputé dans tout Bejofa, on vient de loin pour y goûter, je vous assure. Il faut dire que le vieux Ramone a installé toute une distillerie dans sa cave. C'est aussi lui qui fournit la plupart des habitants du quartier en diverses herbes, médicinales ou autres, Youssef se fout un peu de l'utilisation qui sera faite de sa marchandise. Il tient la recette de son eau-de-vie secrète depuis bien longtemps, et son secret disparaîtra sans doute avec lui dans la tombe. Mais tant qu'il tient debout, Youssef Ramone reste notre mascotte. Il sait à qui il peut faire crédit et quels sont ceux dont il doit se méfier. Si vous arrivez à gagner sa confiance, il vous sera sans doute d'une aide précieuse le jour où vous chercherez à vous procurer tel ou tel poison. Il a toujours besoin de nouveaux clients, et vous m'avez l'air d'en être un potentiel ; mais ne lui dites pas que c'est moi qui vous ai prévenu, il préfèrerait que je reste discret sur ses petites magouilles

La Lie du Calice

Ah... nous y voilà, le clou de notre visite. La Lie du Calice est sans doute l'établissement le plus respectable et le plus intéressant de toutes les Tanneries.

C'est une taverne bien singulière pour des citadins habitués à fréquenter des bouges puant de relents divers. Installée dans une église désaffectée, c'est la seule dans son genre de toutes les Sept Cités. Ne restons pas sur le seuil, vous me payerez bien une bière ou un verre de vin à l'intérieur, j'ai le gosier tout sec d'avoir tant causé.

Comme vous le constatez, la salle principale est triangulaire, plutôt spacieuse et haute de plafond ; la lumière y coule à flot par les vitraux – ou du moins ce qu'il en reste. Regardez là : la fumée va rouler sous le plafond, et maintenant regardez là-bas : ce type drogué jusqu'à la moelle, en train de la contempler, les yeux perdus dans ses méandres et ses circonvolutions. C'est un spectacle courant ici. Au fond, c'est le bar, installé à la place de l'ancien autel. Ysmar – le patron – y propose toutes sortes d'alcools, du plus rare au plus courant, en passant par les plus exotiques. C'est une habitude qu'il a gardé de son passé de contrebandier : toujours avoir de quoi contenter les clients les plus exigeants, bien qu'à Bejofa cette attitude soit plus de la folie douce que de la conscience professionnelle. La nuit, le Calice est le repère des ombres ; les lampes à huiles diffusent une lumière jaunâtre terrible pour les discussions en coulisses. Vous trouvez pas que les huit gros piliers qui encadrent les alcôves de la taverne rendent le coin passablement mystérieux, vous aussi ? Les clients pénètrent dans la chapelle par l'une des pointes du triangle, les deux autres accès étant réservé à Ysmar et ses fournisseurs.

Ysmar Jolm, le patron, est un type plutôt correct, même s'il vaut mieux – mais alors vraiment mieux – éviter de le compter parmi ses ennemis. Il a eu l'idée de faire aménager par des gouris une salle sous la chapelle où il peut entreposer ses diverses marchandises ; cette salle est connue des habitués du Calice et elle communique avec les égouts. C'est grâce à elle qu'il peut continuer à s'approvisionner en alcool et diverses autres marchandises *via* les Taupes et les contacts qu'il a gardés auprès des Fils du Sabre. Ah oui, j'ai oublié : c'est un ancien Fils du Sabre. Disons qu'il a pris sa retraite après une affaire qui s'est mal terminée. Le Chatouilleux, un type gras et suintant comme on en voit peu, est son associé. Il fait tourner la petite fumerie également installée au sous-sol. Ils ne font pas vraiment de concurrence à Azhib, l'accès à cette salle étant réservé aux habitués du Calice. Ysmar a donc une affaire qui tourne plutôt bien, il se sert des profits pour acquérir des produits de contrebande, principalement des armes, qu'il revend aux petits truands pour quelques couronnes sonnantes et trébuchantes.

Tiens, tant qu'on parle des habitués, vous voyez le jeune homme installé à une table là-bas, non loin du bar, qui tape le carton avec deux ou trois autres types ? Non, celui qui joue avec une montre à gousset, attifé comme un bourgeois. C'est Mimile le Mouleux, il passe pas mal de son temps entre le Calice et le tripot de José, et c'est un joueur émérite ; s'il vous propose de jouer une petite partie méfiez-vous, je peux pas vous en dire plus.

Sinon, vous voyez l'autre type, avec les lorgnons, installé tout seul à une table en train d'écrire comme un forcené ? Ici on l'appelle l'Abbé. Un prêtre défroqué qui a quitté l'Église d'Arlam pour rejoindre la cause de la technologie. Je crois qu'il a écrit un livre sur la véritable histoire du Monde Connu ; ça n'a pas vraiment plu au clergé qui l'a déclaré hérétique et il est venu se réfugier à Bejofa. Je crois qu'il est en cheville avec les Isidoriens, mais c'est pas garanti.

Et pour finir – les seuls autres habitués que je vois ici pour le moment, ils seront sans doute plus nombreux à la tombée de la nuit – vous voyez le gouri installé à une table dans l'ombre juste à côté de l'entrée ? Celui qui est attablé avec la montagne de muscle stövenger. C'est Karsaak, un organisateur de combat clandestin, et l'armoire à glace installée avec lui, c'est Cyrdric, son dernier poulain en date. Un poulain pas très malin, un pauvre bougre que le gouri va rouler dans la farine.

Voilà, la visite est finie, j'espère que ce petit tour dans le quartier des Tanneries de Bejofa vous a plu. Moi je vais aller dépenser les écus que vous m'avez refilé... D'ailleurs, vous ne croyez pas que ma prestation mériterait un petit pourboire ? Ah non... ?

Et bien vous voyez les trois costauds armés d'arbalètes juste derrière vous ? Impressionnants, n'est ce pas... Je crois qu'ils sont d'avis que vous devriez apprendre à vous montrer plus généreux. Je vais les laisser vous l'enseigner, et merci encore pour votre gentillesse et votre patience...

Le syndicat du Sourire d'Airain

Un aspect caché du quartier des Tanneries est l'appartenance de la majorité de ses commerçants (tous sauf les Chuchoteurs de Rêves et les gens du Duc Étienne) à ce que nous appellerons, faute de mieux, un syndicat d'initiative. Cette structure a pour origine le couple improbable formé par le keshite Cheng Wu et la vieille Panexi. Ca fait quatre ans maintenant que le Sourire d'Airain essaie très sérieusement de faire du quartier un endroit meilleur, plus paisible, et plus communautaire. Le nom de ce groupe vient d'un buste d'airain représentant une jeune fille souriant chaleureusement, qui orne l'un des lieux de réunion de l'équipe. Le sourire d'airain est aussi la règle adoptée par ses membres, à savoir toujours être souriant, chaleureux et sympathique. Par rapport à la loi et aux autres bandes, le syndicat est doublement hors-la-loi : pour les uns c'est une association de malfaiteurs et pour les autres des concurrents.

CHAPITRE IX

C H A P I T

SCÉNARIOS ET ADVERSAIRES

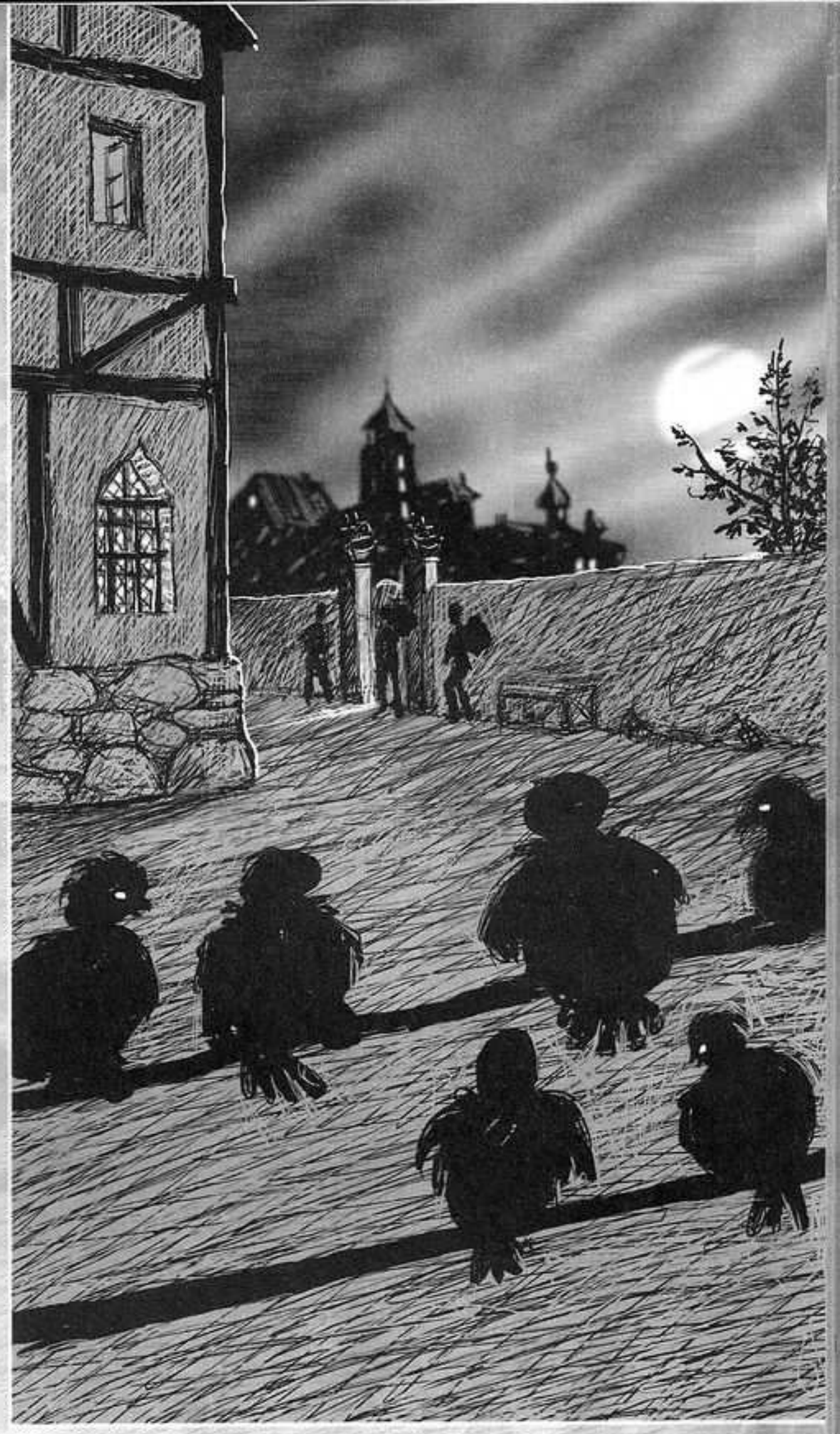
Gerham avait tout perdu. Sa vie ne se résumait désormais plus qu'à un seul concept, la vengeance. Il savait qui, il savait quand et pensait connaître une partie du pourquoi : l'année précédente, il s'était absenté deux semaines pour rencontrer à Djeddir un marchand qui pouvait être intéressé par ses marchandises. Puis, l'affaire conclue, il était revenu à la teinturerie familiale pour découvrir des ruines noircies là où avant se dressait une fière demeure d'artisan. Toute sa famille, sa mère, sa soeur, les apprentis, et son père avaient péris dans l'incendie.

Gerham s'était interrogé sur les causes de ce drame, et voulant également savoir ce que sa famille avait fait avant de disparaître, il commença de poser des questions autour de lui. Et la réponse qu'il obtint lui déplut instantanément : l'incendie avait été causé volontairement par un groupe de racketteurs nouvellement arrivés dans le quartier. Il réussit aussi à avoir le nom du bourreau de sa famille, un félis nommé Sanctis et ses hommes de main.

Son deuil se transforma en rage, et il conçut le plan de poignarder le dénommé Sanctis.

Après quelques semaines d'observation discrète, où il vivait dans la rue et se cachait la nuit dans les ruines de son passé, il commençait à bien connaitre les habitudes du quartier, et savait quand les racketteurs passeraient la prochaine fois. Lorsqu'il fut certain de son fait, il s'embusqua non loin d'une échoppe où il savait que les encaisseurs passeraient prochainement et attendit. D'abord son déguisement de mendiant lui permit de se fondre dans le décor, mais bientôt, plus qu'un déguisement, il devint réellement un mendiant du quartier, discrètement nourri et soigné par ses anciens voisins qui regrettaient de le voir si bas, affaibli par le manque de nourriture, la vermine et probablement la folie.

Un jour, lorsque le soleil commençait à disparaître derrière l'horizon, et que les rues se vidaient, il observa l'arrivée de trois étranges individus. Ayant identifié sa proie, il les laissa quitter l'échoppe après leur larcin, et leur emboîta le pas. A un moment, il crut les avoir perdus, mais devant lui, Sanctis lui tournait le dos, semblant attendre quelque chose devant la porte d'une maison. Ses deux sbires n'étaient plus en vue, très probablement en train de commettre un crime. Dans l'esprit de Gerham, la certitude qu'ils étaient en train de mettre le feu à la maison lui fit perdre toute prudence, la douleur et le deuil revenant en force après des mois de léthargie. Il se précipita alors vers Sanctis, le poignard au poing



et hurlant de rage, et trébucha à mi-chemin de sa cible, s'affalant sur le sol pavé.

Il ressentit alors un choc et une douleur intense au côté droit, et entendit quelqu'un s'exclamer en Stövenger. Il regarda son flanc, et étonné, découvrit qu'une énorme hache de bataille avait manqué de peu de le sectionner en deux, et l'avait au passage très profondément entaillé. Entendant les deux autres s'approcher, Gerham profita de ce que son agresseur soit en train de dégager son arme du sol où elle s'était prise, et détalla aussi vite que sa blessure le lui permettait. Il entendit qu'on se mettait à sa poursuite mais ne s'arrêta pas pour vérifier. La main droite pressant son côté gauche, il s'enfuit dans la nuit. Après quelque temps, il sentit qu'il commençait de s'affaiblir, et décida de se cacher. Il trouva un passage dans la haie entourant une demeure bourgeoise, et s'appuyant contre le mur d'une petite cabane, se mit en oeuvre d'y pénétrer avant que ses poursuivants le rattrapent.

La serrure sauta, et Gerham entra dans la bicoque, qui se révéla être un poulailler. Sans déranger les oiseaux, il se glissa laborieusement le long de la paroi, vers un angle qui lui permettait ainsi de surveiller le passage. Un peu après, trois silhouettes entrèrent dans la cour par le même chemin que lui. Caché dans l'ombre, la main crispée sur sa dague, il les regarda le chercher dans la nuit, puis repartir par où ils étaient entrés. Quelle ironie, pensa-t'il, que je doive mon salut au goût d'un bourgeois pour les oeufs à la coque. Il pensa aussi à sa mère, à ses amis morts, au fait que sa blessure serait soignée. Il pensa aussi que c'était bizarre comme sa tête était légère et comme il ne souffrait plus. Puis, il ne pensa plus.

C'est au petit matin qu'on retrouva son corps.

La jeune servante qui tous les matins nourrissait les poules poussa un cri d'horreur et abandonnant son panier se précipita vers la maison. Elle revint peu après avec deux solides gaillards pour leur montrer sa macabre découverte : les poules s'étaient attaquées au corps de Gerham, et c'est avec un sourire déchiqueté et des orbites vides qu'il accueillit les serviteurs.

CHAPITRE IX

À LA PÊCHE AU PLAN, JE N'IRAI PLUS MAMAN

Cette aventure est prévue pour un groupe de joueurs et de personnages débutants, elle a pour but de leur faire découvrir la vie des malfrats des Sept Cités. Une ambiance d'espionnage industriel et de magouilles à la petite semaine, idéale pour patauger dans le Sahar et découvrir Bejofa sous un nouveau jour.

UNE PETITE VIRÉE EN MER

Daniel Estram est un petit bourgeois ventripotent d'apparence tout ce qu'il y a de plus honnête. Il possède un comptoir spécialisé dans l'importation de produits de luxe et le négoce de vins fins. Mais cette petite entreprise n'est qu'une couverture pour des importations de nature plus douteuses, communément appelées marchandises de contrebande.

Pour le seconder dans cette activité parallèle, Daniel s'est adjoint les services de deux malfrats de bas étage dont le cerveau n'est certainement pas le muscle le plus actif. Tout d'abord, Marc Systérial, un vieux loup de mer, bien habitué à planquer ce qu'il faut où il faut dans une cale de navire. Ensuite, Xavier, une des innombrables petites frappes – ou grosse frappe, vu son gabarit de casseur de rotules patenté– disponibles sur le marché. Ces deux-là forment une paire diablement efficace pour gérer ce commerce ainsi que tous les petits tracas administratifs qui l'accompagnent et se passent généralement de paperasserie.

Afin d'assurer sa réputation d'aimable bourgeois à caniche (Mirza qu'il s'appelle), Daniel a marié sa fille unique, orpheline de mère, à David Talmène, un préfet respecté tant par sa position sociale que par ses apéritifs dînatoires interminables où tous les invités finissent minables. Les avantages réciproques d'une telle union sont évidents : un rabais conséquent sur les vins exotiques pour l'un et quelques facilités légales pour l'autre. Jusque là, rien que de bien normal, me direz-vous. Pas de quoi en faire toute une histoire…

Et pourtant, histoire il y a. La voilà.

À VOILE OU À VAPEUR ?

Sur les conseils avisés de David Talmène, et suite à quelques aventures malheureuses, Daniel a décidé de séparer plus distinctement ses deux affaires. Au lieu d'acheter à couvert quelques bateaux supplémentaires destinés uniquement à la contrebande, Monsieur Estram a voulu frapper fort. Daniel s'est donc mis à la recherche d'un navire révolutionnaire, capable de laisser sur place n'importe quel douanier zélé. Au détour d'un bar, il est tombé sur Alain Selemak, charpentier naval de son état. Si dans ses jeunes années, Alain a pu faire preuve d'un certain talent, il n'est plus aujourd'hui qu'une outre à vin perdue dans ses fantasmes de génie méconnu. L'idée qu'il a exposée à Daniel lui est d'ailleurs venue en faisant exploser par inadvertance un alambic. Au lieu d'en conclure, comme tout un chacun, que distiller une seconde fois de l'eau de vie n'est pas une bonne chose, il en a conçu les plans d'un bateau à vapeur. Suite au discours aux forts relents d'alcool de son interlocuteur, Daniel a cru trouver enfin l'objet de ses rêves. Il a donc fourni à Alain un fond de caisse considérable ainsi qu'un lieu pour mener à bien ses travaux. Alain s'est mis à l'œuvre, entouré d'une collection d'alambics de toutes sortes et d'une garde conséquente engagée par Daniel.

Tout cela s'est déroulé il y a environ une année. Que s'est-il passé entre-temps, me demanderez-vous ? Et bien justement, c'est là que le bât blesse, rien… Ou presque…

Alain a consciencieusement testé tous les alambics, les gardes ont gardé, les caisses se sont vidées et Daniel n'a toujours pas son nouveau jouet. Sa patience mise à rude épreuve, le commerçant a envoyé Xavier menacer l'entrepreneur et lui accorder un ultime délai d'une semaine pour sortir quelque chose de convaincant de sa distillerie clandestine… Soudainement dessoulé, Alain s'est rendu compte qu'outre une vraie idée pour finir son ouvrage, il lui manquait également les liquidités nécessaires. Comme Xavier lui a bien fait comprendre qu'il n'aurait pas une couronne de plus, il s'est retrouvé dans une impasse. Mais c'est sans compter

sur l'efficacité redoutable de son cerveau... Le plan de génie qu'il a trouvé au fond d'un verre est le suivant : engager une équipe de malandrin pour cambrioler le coffre, réputé bien rempli, de Daniel. Plan qui a, selon lui, deux avantages majeurs : un, lui fournir un fond de caisse lui permettant de concrétiser le bateau ; deux, détourner un moment l'attention de son commanditaire mécontent. Et c'est là, ô surprise, que les joueurs vont entrer dans la partie.

Comment mettre les pieds dans un panier de crabe ? Les personnages entrent dans l'histoire par la porte d'une gargote de Bejofa dont Alain est un habitué : le Poney Miteux. Comme son nom le laisse entendre, cette taverne n'est pas de tout premier ordre. Elle doit une partie de son patronyme aux anciennes écuries qui ont permis à Walter, le propriétaire, d'avoir un toit où planter son bar. Le reste, elle le doit aux travaux de rénovation qu'il a entrepris.

Peu sûr de lui, voire pas du tout, Alain aborde les joueurs en bafouillant, tremblant de tous ses membres, visiblement en manque... Quelques verres plus tard et les tremblements maîtrisés, il leur expose son plan, en utilisant toute sa verve pour convaincre les personnages qu'il s'agit du coup du siècle. Il leur expose en profondeur le lieu du futur cambriolage (voir plus bas), leur vante les merveilles détenues dans les coffres de cette maison si facile d'accès et leur propose simplement de partager à parts égales le montant dérobé. Étant désespéré, il se laisse facilement aller à quelques confidences. Toutefois, gardez à l'esprit qu'il cultive une paranoïa débordante concernant son invention.

En définitive, l'histoire devrait apparaître aux personnages, non pas comme le casse du siècle, mais simplement comme un coup facile et sans risques. De plus, Alain leur propose simplement de les attendre avec l'argent à l'atelier. Si les joueurs négocient bien, il est même prêt à vider ce qu'il lui reste de caisse pour leur faire une avance. Un bien beau pigeon que voilà... Mais, c'est que ça pince ces trucs...

Laissez les joueurs préparer leur coup comme ils l'entendent. Toutes les observations qu'ils peuvent faire sont conformes à ce que leur a dit Alain. L'ensemble devrait leur apparaître comme une vraie partie de plaisir...

Chez le poissonnier

La bande de malfrats voudra très probablement s'équiper en conséquence. Un jet de Pègre avec une

qualité de réussite d'au moins 3 est nécessaire pour connaître un revendeur susceptible de leur fournir du matériel illégal. Tout succès supplémentaire permettra d'obtenir des objets plus rares, mais aussi plus chers. Un succès critique devrait permettre d'obtenir un rabais conséquent sur les produits. En cas d'échec, il devront se contenter de tout ce que l'on peut trouver dans une boutique naine où l'on vend du matériel de mineur.

Gare aux oursins !

Tandis que les personnages prépareront leur coup, voici quelques idées d'événements qui pimenteront un petit peu cette phase des préparatifs.

Tout d'abord, tout PJ qui se retrouve isolé plus d'une dizaine de minutes dans Bejofa se fait agresser par deux petites frappes qui n'attendaient que ça pour se dégourdir la matraque.

Ensuite, vous pouvez agrémenter l'un des déplacements entre leur planque et le lieu du cambriolage d'une petite course-poursuite avec la milice.

Pendant qu'ils achèteront leurs diverses fournitures, celui des personnages dont la bourse est la plus remplie sera la cible d'une bande d'escamoteurs.

De nombreux autres événements peuvent venir ainsi relancer le rythme de votre scénario, n'hésitez donc pas à les utiliser quand vous verrez l'attention de vos joueurs se relâcher.

N'hésitez pas à garder sous le coude quelques petites blagues pour la suite du scénario, après tout, vous aurez aussi d'autres occasions de vous amuser.

Une odeur de friture...

Daniel Estram possède une demeure bourgeoise dans les quartiers bourgeois de Bejofa, isolée derrière un mur de vieilles pierres de deux mètres de haut. Deux entrées y ont été pratiquées, un portail en fer ouvragé devant la façade et une porte arrière qui ferme mal. La maison est bâtie sur deux étages au milieu d'un petit jardin. Les personnages doivent faire face à une résistance féroce et acharnée. En effet, Roger, le jardinier grabataire élève une basse-cour complète, avec poules picorant, canards cancanant, poussins piaillant et oies pinçant. À l'intérieur, il faut compter avec Carlitta la femme de ménage et Marguerite la cuisinière.

Outre cette ligne de défense impressionnante, qu'on retrouve vaquant à ses diverses occupations dans la journée et dans leurs chambres du deuxième étage dès 11h le soir, le pire reste à venir : Mirza... Ce caniche au caractère bien trempé, se ballade librement au premier étage, entre la chambre et le bureau de son maî-maître à lui.

Ce dernier, le maître des lieux, est très occupé par son travail. Il ne rentre que tard le soir, mange dans la salle à manger du rez-de-chaussée, achève encore quelque documents dans son bureau du premier et va se coucher l'âme en paix.

Lors de leur petite excursion, les personnages pourront trouver deux cents couronnes d'or dans une chaussette, très habilement dissimulée sous l'oreiller de la chambre de Daniel au premier étage. En outre, ils pourront récupérer pour cent couronnes d'or d'objets divers : argenterie, bibelots précieux, tableaux de maître et autres objets d'art douteux.

Comme promis par Alain, le coffre se trouve dans le bureau de Daniel. Il n'est pas dissimulé et se dresse fièrement dans un coin. Le coffre est de très bonne qualité, un perceur utilisant ses compétences devra réussir un contrat totalisant 12 points pour parvenir à l'ouvrir. Dès qu'un joueur se met à travailler dessus, une alarme magique se déclenche, un puissant somnifère s'en échappe et tous les occupants de la pièce tombent inanimés. L'alarme avertit Xavier d'une intrusion et celui-ci se met prestement en route depuis le comptoir. Il arrive sur les lieux une dizaine de minutes plus tard, accompagné d'une bonne douzaine d'employés..

Logiquement, les joueurs encore conscients n'ont pas le temps de s'enfuir avant l'arrivée de Xavier et de son escorte. Ils se retrouvent donc pris au piège. Soit ils se rendent d'eux-mêmes, soit ils finissent prisonniers après usage de la force.

Changement de cap

Lorsque les joueurs se réveillent, ils se trouvent ligotés dans une cave sordide et peu accueillante. Laissez-les mariner un moment avant de faire entrer Daniel, Xavier et Marc. Pendant que Daniel pose les

questions, Xavier se cure nonchalamment les ongles avec sa dague, et Marc se charge de faire parler les personnages à l'aide d'une diversité de méthodes de tortures remarquable. Soumis à pareil traitement, les joueurs ne devraient pas tarder à avouer.

Une fois le nom d'Alain mentionné, Daniel se fâche tout rouge ; un rouge qui prend bien sur son faciès arrondi. Instantanément, il devient le plus menaçant des trois. Et sans l'aperçu des talents de Marc, celui-ci semblerait presque gentil, en comparaison.

Au moment où plus rien ne semble pouvoir tirer les joueurs de ce mauvais pas, un quatrième personnage fait irruption dans la pièce. Il s'agit de David Talmène, préfet de jour et beau-fils de Daniel. Visiblement amené là par une affaire importante, il jette à peine un regard aux joueurs avant de se réfugier dans un coin de la pièce avec Daniel. Tout au long de la discussion, Xavier et Marc s'échangent des regards circonspects, visiblement peu contents d'avoir été interrompus au beau milieu d'une séance de torture très prometteuse.

Finalement, le préfet vient se planter devant les joueurs et se met à leur expliquer toute l'affaire : le bateau, Alain, la contrebande... En bon préfet qu'il est, il ne manque pas de soulever que l'illégalité complète de tout ceci empêche Daniel d'avoir recours à la justice. L'histoire s'est encore envenimée depuis : Alain n'ayant visiblement pas su tenir sa langue, l'existence du navire est remontée jusqu'aux oreilles du clergé d'Arlam. Avec son ouverture d'esprit proverbiale, celui-ci a jugé cette technologie hérétique et a déjà programmé une descente musclée sur les lieux, suivie d'un procès en hérésie et la probable destruction par le feu de toute faute (et de tout coupable). Ceci pour dans trois jours.

David propose donc un marché à notre bande de filous : en échange de leur vie, ils devront dérober dans l'atelier d'Alain les plans et documents pouvant relier Alain à son commanditaire, et si possible le prototype de ce fameux bateau. Ils n'ont donc que trois jours pour accomplir leur forfait, passé ce délai, la mission, comme de coutume, s'autodétruira...

Pour s'assurer que ses nouveaux employés ne seront pas pris d'une subite envie de déménager, il charge Xavier de les accompagner pendant toute la durée de l'opération. Seule exception, Xavier ne doit pas être vu sur les lieux, il ne participera donc pas au cambriolage à proprement parler.

Maman les p'tits bateaux...

Une nouvelle fois, le cambriolage devra être préparé avec soin. Repérage des lieux, des tours de garde, des issues possibles, etc. Laissez les joueurs planifier leur intervention, il leur faudra probablement improviser à un moment ou à un autre, mais on ne se lance pas dans un cambriolage bille en tête.

Tout au long de la préparation, Xavier les accompagne et s'avère être un animal de compagnie appréciable. Visiblement mécontent d'être là, il aurait sans doute préféré que Marc finisse son ouvrage. Néanmoins, ses connaissances dans le milieu de la pègre pourront être utile. À condition d'y mettre le prix et de trouver des arguments convaincants (alcool, femme ou autre, ...).

Pendant ce temps dans le cerveau d'Alain

Persuadé qu'il est un génie, Alain considère son plan infaillible. Il ne pense pas un seul instant que tout peut se retourner contre lui. Sûr que les voleurs qu'il a engagés vont lui amener les fonds nécessaires, il a remis le chantier naval en branle. La vingtaine d'artisans à l'œuvre devrait lui permettre de finir son ouvrage à temps et il sera enfin reconnu à sa juste valeur...

Le chantier fourmille donc d'une activité fébrile qui ne va pas faciliter la tâche des joueurs. Par contre, s'ils décident d'approcher Alain directement, celui-ci ne se doute de rien, tant qu'ils n'abordent pas la question du bateau ou des plans.

Balade sur les quais

L'entrepôt qui sert d'atelier à Alain, situé au bord du Sahar, sur les quais de Bejofa, est large d'une vingtaine de mètres pour cent de long et quinze de haut environ. La bâtisse est construite sur une base en brique

CHAPITRE IX

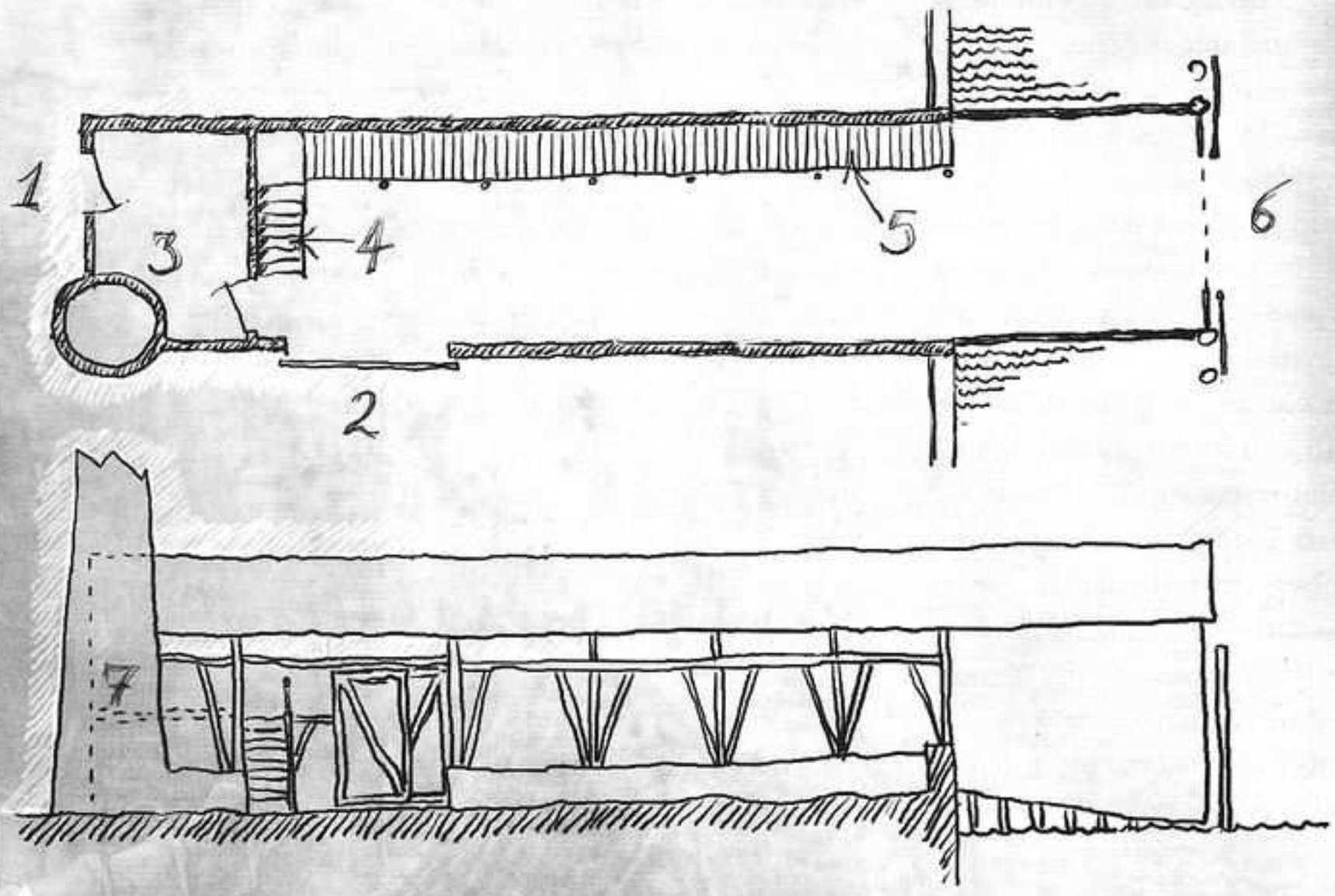
rehaussée de murs en bois, une cheminée de haut-fourneau se trouve à l'angle nord-ouest du bâtiment. Le toit, sur deux pentes, est fait de longues planches de bois directement clouées à la charpente. Des ouvertures régulières y ont été pratiquées afin d'installer de longues fenêtres inamovibles qui laissent rentrer le soleil et protègent des intempéries. Outre quelques cheminées d'aération pratiquées par lesquels un voleur souple et agile doit pouvoir se glisser, le bâtiment comporte trois entrées.

La première donne directement sur le Sahar, permettant une mise à l'eau directe des navires construits dans l'entrepôt. Une porte à double battant en bois massif la referme une fois la nuit tombée. De chaque côté, une paroi en bois sur pilotis prolonge les murs du bâtiment sur une dizaine de mètres, ne la rendant accessible qu'en mouillant sa chemise, et le reste, ou en utilisant une barque. Si les personnages choisissent cette solution, les félis du groupe se voient rattrapés par leur phobie de l'eau ; il leur sera impossible de nager dans le Sahar en dehors d'une situation de vie ou de mort. De plus, il leur faudra dépenser un cercle d'Aplomb pour monter sur une barque, et tous leurs cercles d'Aplomb s'ils se retrouvent immergés, même pour une courte durée.

La seconde entrée réservée aux livraisons de matériel se trouve sur la face ouest du bâtiment. Elle est, la plupart du temps, fermée par une porte coulissante en bois barricadée de l'intérieur et bruyante à souhait. Les personnages pourront assister à la livraison d'une charrette de tubes d'acier lors de leur première visite. Les artisans du chantier naval sont occupés à faire des aller-retour pour décharger, mais le conducteur de la charrette, un nain bonhomme, propriétaire d'une aciérie, pourra leur faire la conversation. Fier de son ouvrage et de sa corporation, Adrien – puisque c'est son nom – pourra leur en apprendre beaucoup sur son métier. Par contre, en ce qui concerne le chantier, il ne se révèle pas une source d'informations très intéressante. Au milieu des rouspétances sur le mode de paiement et l'argent qui a intérêt à être là à la fin de la semaine comme promis, il ne fera que quelques commentaires sur l'utilité de construire une cheminée sur un bateau.

Cette entrée demeure ouverte le temps du déchargement, puis elle est refermée avec fracas. Les personnages auront tout de même le temps d'apercevoir un peu l'intérieur du chantier naval (voir Visite d'un chantier naval).

La dernière porte, réservée au personnel et de dimension plus réduite, a été pratiquée sur la face nord, elle reste ouverte la journée. Un garde y est posté en permanence, contrôlant les allées et venues des ouvriers. La nuit venue, une lourde barre de métal munie d'un cadenas en interdit l'ouverture.



1 - Entrée

2 - Grande porte

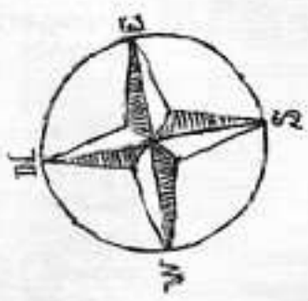
3 - Atelier

4 - Escalier vers le 1er étage

5 - Passerelle

6 - Sortie vers le fleuve

7 - Coffre et bureau



Visite d'un chantier naval

La majorité de l'entrepôt se compose d'un gigantesque atelier au milieu duquel se trouve le fameux prototype. Celui-ci est en fait une simple barque munie de rames, sur laquelle est posée un alambic. La barque étant construite de toute pièce par les ouvriers, il n'en existe, pour l'instant, que le squelette. Ce qui risque de compliquer grandement la tâche des joueurs, qui verront s'envoler l'idée de s'enfuir par le fleuve avec ledit prototype. Le reste de l'entrepôt est presque vide à l'exception d'une lignée non négligeable d'alambics contre la paroi est. Dans la journée, tout le monde s'affaire et on peut voir un garde-chiourme dans l'angle nord-est de la bâtisse, seule personne immobile surveillant la porte du personnel.

Une immense cloison de bois a été montée à une quinzaine de mètres de la face nord du bâtiment, ménageant un couloir à l'angle nord-est pour permettre aux artisans d'entrer directement sur le chantier. Derrière cette cloison se cache la forge où quelques ouvriers, surveillés en permanence par Alain, cherchent désespérément à réaliser le mécanisme saugrenu sorti du cerveau de l'ingénieur. Là aussi, au milieu des ouvriers très agités, quelques alambics bricolés sont entreposés.

Dans l'angle nord-ouest de la forge, un escalier permet l'accès à une galerie qu'Alain a choisie pour son bureau. L'étage s'encombre d'un amas de paperasse, plans, comptes-rendus, documents comptables, etc. Les escaliers débouchent sur ce fatras, face à une gigantesque table de travail de laquelle semble émaner le capharnaüm ambiant. Un coffre-fort est dissimulé dans ce qui semble être une ouverture de fenêtre murée, derrière de grandes feuilles remplies de croquis divers et sans réel intérêt. S'il n'est pas visible au premier coup d'œil, une brève fouille de la pièce devrait suffire pour le trouver. Outre les plans tant convoités, on peut également y trouver quelques breloques censées porter chance à leur propriétaire et le carnet d'adresse d'Alain. Le coffre n'est pas de très bonne qualité, un perceur devra accomplir un contrat avec un total de 6 pour parvenir à l'ouvrir.

Le gros temps

Comme vous pouvez le constater, cet entrepôt ressemble plus à un gruyère qu'à un quartier de haute sécurité. C'est pourquoi Alain Selemak paie grassement 18 molosses pour assurer la sécurité de son usine navale. Ces gardes-chiourmes font les trois huit.

L'équipe de jour est sur place de 8h du matin jusqu'à 16h. Ils ont leurs petites habitudes et se relaient par groupe de trois pour manger entre midi et une heure. Ils vont – comme la plupart des ouvriers du quartier – dans une petite gargote nommée l'Écumoire, non loin de l'usine. Cette taverne est tenue par un Umélorien complètement cintré qui refuse catégoriquement de laisser entrer les espèces non humaines. Le reste du temps, l'un d'entre eux (pas toujours le même) surveille l'entrée du chantier naval afin de reconduire les indésirables dehors, c'est-à-dire tout le monde sauf le patron, les gardes et les artisans. Les autres attendent à l'étage, dans le bureau du patron.

De 16h à minuit, une nouvelle équipe de six molosses prend la relève ; ceux-ci prennent leur travail

CHAPITRE IX

très au sérieux. Ils font une pause entre 20h et 21h pour se restaurer, par groupe de trois, et ils restent prendre leur repas dans l'usine. Toutes les heures, un garde sort faire une ronde autour du pâté de maison, cette ronde lui prenant généralement une dizaine de minutes.

À minuit, la dernière équipe prend la relève. Souvent livrés à eux-mêmes, les gardes ont tendance à ne pas trop effectuer les rondes que leur impose Marc. On peut les trouver de 2h à 5h du matin en train de taper le carton à l'intérieur du chantier, tout près de la porte du personnel. La première nuit où les personnages viendront surveiller le chantier, Alain surprend les gardes en flagrant délit de glandage sur les coups de deux heures du matin. Il leur passe un sacré savon avant de faire mine de s'en aller. Il restera dans les parages une heure de plus pour voir si son savon a porté ses fruits, quitte à provoquer une belle trouille dans les rangs des personnages quand il cherchera un endroit idéal pour se cacher.

Comment naviguer en eau trouble ?

Il n'existe aucune solution prédéfinie pour réussir ce casse. Il faudra certainement que les personnages agissent de nuit, le bureau étant étroitement surveillé la journée, sans compter que le chantier est parcouru par une vingtaine d'artisans seulement. Toutefois, vu leur arrivée récente, les gardes ont encore de la peine à mémoriser qui est qui et qui fait quoi. Mais en-dehors de cette contrainte, libre à eux d'envisager toutes les solutions possibles et de sélectionner celle qui leur convient le mieux. N'hésitez pas à participer à cette préparation en essayant de garder à l'idée que vous devez représenter la voix de la conscience et ne pas laisser vos joueurs entreprendre une action totalement irréalisable. Leurs personnages sont des habitués de l'illégalité et de la cambriole, vous devrez donc faire preuve de bon sens et leur rappeler que certaines actions sont tout simplement inenvisageables.

Dans tous les cas, ils devront concevoir le plan par eux-mêmes, ce n'est pas à vous de leur suggérer une solution, seulement de leur faire savoir quand vous considérez un plan comme irréaliste.

Enfin, il ne vous restera plus qu'à animer le cambriolage en lui-même. Ici, pas de recette, il vous faudra improviser cette partie du jeu à partir des actions de vos personnages, de la description du chantier naval et de la vie qui l'anime.

Quoi qu'il arrive, les gardes réagissent toujours avec logique. Si un de leur camarade ne revient pas de sa ronde à l'extérieur, ils envoient deux d'entre eux voir où il est passé, tandis que les trois autres restent à l'intérieur. S'ils entendent du bruit sur le toit, ils envoient une patrouille vérifier, etc.

Ils sont bien payés et se battront avec acharnement contre leurs agresseurs. Toutefois, ils savent qu'ils ne sont que six et si la situation dégénère, ils préfèrent s'enfuir plutôt que de mourir en défendant un entrepôt.

Une fois les plans trouvés, les joueurs doivent encore décider s'ils veulent prendre le risque de voler le prototype ou non. Il ne s'agit pas d'une mince affaire. Si dérober quelques bouts de papier sans attirer l'attention est chose tout à fait faisable, il n'en va pas de même quand il s'agit d'une construction saugrenue qui ne flotte pas. Dans le cas où les joueurs décideraient

d'attendre le dernier moment avant l'arrivée du clergé d'Arlam (à l'aube du quatrième jour), le bateau sera prêt pour un premier test. Alain passe une bonne partie de la nuit à s'agiter dans l'atelier sous l'œil goguenard des gardes. Bien entendu, la machinerie ne fonctionne pas, mais le tout flotte.

La pêche a été bonne...

Daniel Estram se montrera satisfait et généreux si la mission a été menée à bien. Dans le cas où les personnages auraient réussi à dérober le prototype, il ira même jusqu'à donner cinquante couronnes d'or par tête de pipe pour faire bonne mesure. Il y a de grandes chances pour que les personnages gardent le contact avec lui. Après tout, il est toujours bon d'avoir un pied dans la contrebande et être pote avec le beau-père d'un préfet peut être utile à Bejofa.

Et si ça n'a pas mordu ?

Et bien les joueurs devront tout d'abord trouver un moyen d'échapper à Xavier. Ensuite, ma foi, ils devront assumer leur échec... Ils seront certainement traqués pendant un certain laps de temps par des employés de Daniel. Libre à vous de décider jusqu'où Daniel voudra aller dans sa vengeance. Ce qui est sûr, c'est qu'ils devront trouver un autre revendeur de vins exotiques.

L'équipage

Xavier

Xavier est borgne, la première chose qui frappe chez lui. La seconde étant généralement son poing, de préférence dans votre figure. Un mètre quatre-vingts pour cent dix kilos : une masse, une vraie. Il s'habille de cuir sombre, de la même couleur indéfinissable que ses cheveux et son petit oeil enfoncé dans son orbite.
Les personnages l'auront pour chaperon pendant une bonne partie du scénario, ils seront peut-être même obligé d'essayer de le tuer s'ils n'accèdent pas à la « requête » de Daniel. Et ça, Xavier le sait pertinemment.

Xavier

Doigté	3	Initiative	4
Caractère	8	Aplomb	3
Robustesse	15	Santé	4
Cervelle	8	Lucidité	3

Lames courtes : 16
Arnaquer : 8
Lancer : 14
Décamper : 12
Bastonner : 12
Repérer : 14
Arcs : 14
Filer : 16
Jauger : 14

Armure 2

ARME : Dague

Allonge	Tech4	Tech5	Ecole
1	Percer	Attaque surprise	Ecole de la rue

Autant dire qu'il leur voue une amitié franche et sincère et qu'il fera tout ce qui est en son pouvoir pour protéger leur vie. Ce qui se traduit sur le terrain par une brute qui tire la gueule toute la journée, se poile à chaque fois qu'un des personnages se plante et fait des remarques désobligeantes – pardon, se moque ouvertement d'eux chaque fois qu'il en a l'occasion.

Alain Selemak

Grand et très élancé – voire squelettique – Alain a l'allure du binoclard le nez toujours fourré dans la poussière. Celui dont les grand-mères disent qu'il devrait vivre un peu plus au grand air, que ça le rendrait costaud, etc. Il porte généralement une toge qui fut

CHAPITRE IX

Les molosses

Doigté	10	*Initiative*	3
Caractère	6	*Aplomb*	2
Robustesse	11	*Santé*	4
Cervelle	6	*Lucidité*	2

Masses : 12
Arbalètes : 10
Bastonner : 10
Jauger : 8
Décamper : 8
Repérer : 10

Armure 2

ARME : Masse

Allonge	Tech4	Tech5	Ecole
1	Assomer	Coup violent	-

Petites frappes

Doigté	12	*Initiative*	3
Caractère	6	*Aplomb*	3
Robustesse	10	*Santé*	3
Cervelle	6	*Lucidité*	2

Lames courtes : 12
Lancer : 10
Bastonner : 8
Jauger : 8
Arnaquer : 10
Décamper : 12
Reppérer : 14

Armure 1

ARME : Dagues

Allonge	Tech4	Tech5	Ecole
1	Percer	Attaque surprise	Ecole de la rue

blanche, en d'autres temps. Ses longs cheveux bruns noués en catogan sont gras et une nuée de pellicules accompagne le moindre de ses mouvements brusques. Ses yeux, grands et larmoyant, sont toujours injectés de sang. Ses deux pommettes d'un incarnat flamboyant, trahissent sa seconde passion après la construction navale, l'alcool, le vin, la bière, l'eau de vie, j'en passe et des plus costaudes. Alain, quelque soit l'heure de la journée, parle d'une voix profondément avinée.

Daniel Estram

Il est l'archétype même du petit bourgeois ventripotent. Il ne dépasse pas le mètre soixante et donne l'impression d'être aussi large que haut. Sa calvitie ne lui laissant qu'une couronne de cheveux d'un brun grisonnant lui donne un air de bonhomie jovial dont il sait user sans vergogne quand il s'agit de négocier en affaire. Toujours habillé avec soin, il sait rester poli et courtois dans le cadre familial. Par contre, quand il s'occupe de ses « affaires » avec Marc et Xavier, il se révèle un requin aux dents aussi longues que son portefeuille est profond. Sa large physionomie devient une arme et il commence à être connu dans le milieu pour ses coups de gueule explosifs. Les personnages en feront d'ailleurs les frais. Sa colère ressemble à une éruption, la lave montant sur son visage jusqu'à recouvrir son crâne chauve, avant que des nuées pyroclastiques ne se déversent de sa bouche… En clair, il devient tout rouge et gueule très fort, faites-leur passer un mauvais quart d'heure !

Marc Systérial

Malgré son physique plus avenant que celui de son employeur, il émane de lui une aura malsaine poussant les gens à se méfier. Mesurant un mètre septante-cinq pour cinquante-cinq kilos, il est très svelte et d'aspect fragile, la cible idéale pour des détrousseurs. Ses cheveux sont bruns, coupés courts et ses yeux de ce bleu umélorien que de moins en moins de gens peuvent souffrir. Marc est techniquement ce qu'il est de bon ton d'appeler un vieux loup de mer, mais reconverti dans la contrebande suite à une mauvaise fièvre. Il a beaucoup voyagé et a appris dans les geôles solomanes diverses techniques d'interrogatoire dont certaines proprement cruelles...

Les molosses du chantier naval

Des gardes chiourmes de basse extraction, le modèle standard.

Quelques petites frappes

Le détrousseur de Bejofa, modèle d'exposition. Vous pouvez également remplacer la dague par une masse en conservant le même score de compétence.

Les miliciens

Ils patrouillent par groupe de deux et examineront de près tous personnages recherchés par les autorités. Cette vaillante équipe est conduite par David Talmène, préfet de jour de son état.

David Talmène

Le préfet de jour. Né dans une famille respectable mais pauvre, Talmène est un homme athlétique et dans la force de l'âge, qui profite de sa position pour tisser un réseau de relations et d'alliés. Son mariage avec la fille de Daniel Estram ne donne pas d'autres résultats que celui-là, et pour l'instant il est de toute façon trop occupé pour s'occuper des minauderies et des envies de fraises de sa tendre épouse. David Talmène, sous des dehors enjoués, est un personnage essentiellement intéressé par sa seule personne, et par son accession aux hautes sphères de la société. De fait, sa probité et son sens de la justice sont aussi élastiques et flexibles que l'est la chair de poulpe... Une idée un peu dégoûtante quand on y pense. Il utilisera les personnages pour se mettre en avant, et tentera de se débarrasser d'eux si leur présence risque de compromettre sa carrière.

Miliciens

Doigté	6	Initiative	2
Caractère	8	Aplomb	2
Robustesse	12	Santé	3
Cervelle	10	Lucidité	3

Armes d'hast : 10
Arnaquer : 8
Masses : 10
Décamper : 12
Batonner : 8
Repérer : 14
Arbalètes : 12
Filer : 12
Jauger : 10

Armure 3

ARME : Hallebarde

Allonge	Tech4	Tech5	Ecole
3	Charger	Mur	-

CHAPITRE IX

LE KHALER COGNERA TROIS FOIS

Ce scénario est prévu pour 3 à 5 joueurs et un meneur de jeu débutants à *Nightprowler*. Il est plus complet en ce qui concerne les aides apportées à sa mise en place, mais aussi plus long et plus compliqué à mener à son terme. Les paragraphes grisés sont là pour aider les meneurs de jeu débutants pour les descriptions et les discours tenus par certain personnages non joueurs, mais vous n'êtes en aucun cas obligé d'en tenir compte.

L'action se déroule conjointement à Samarande et à Bejofa. Les PJs pourront visiter le quartier des Tanneries. Ils y feront la découverte du milieu de la boxe clandestine et des magouilles de bas étage. En *guest stars*, vous pourrez y découvrir un gouri malchanceux, un Stövenger naïf, un patron de bar sans histoire, un nain à roulettes et un Fils du Sabre plus malin que les autres.

L'HISTOIRE JUSQU'À PRÉSENT

Albert Ormany est le patron d'un bouge dans un quartier malfamé de Samarande, non loin de la Pointe de Flèche. Albert organise des matchs de boxe clandestins dans son établissement depuis cinq ans.

Aujourd'hui, Albert est parvenu à s'assurer une certaine notoriété. Il négocie avec des pontes appartenant à la Famille des Méloriens afin de pouvoir s'installer dans le quartier de la Pointe de Flèche. Albert ne se rend pas compte que son rade est trop miteux pour que les bourgeois viennent y parier sur le sang versé par les combattants; mais il ne perd pas espoir et graisse largement la patte de ses prestigieux invités en espérant, en échange, recevoir un traitement de faveur – espoir que ses bienfaiteurs se gardent bien de détromper. Albert a une ambition sans limite, et les Méloriens ne sont pas les seuls à profiter de la crédulité qui l'accompagne.

Après une soirée bien arrosée, le prévôt de jour du quartier a lui aussi décidé qu'Albert allait continuer de... l'arroser ; en échange les forces de l'ordre du coin restent toujours occupées ailleurs.

Comme si tout cela ne suffisait pas pour ce pauvre Ormany, les Félins ont fini eux aussi par s'intéresser à ce petit bar de quartier qui commence à être connu pour ses combats. Ils font cracher Ormany en lui faisant miroiter la possibilité de s'installer à Bejofa si les Méloriens ne lui donnent pas satisfaction.

En réalité, tout ce petit monde court après Albert parce que les paris qu'il organise commencent à devenir juteux. Car même si ces trois Méloriens et ces deux Félins ne sont plus, et depuis longtemps, des débutants, ils se trouvent assez loin de la tête des Familles auxquelles ils obéissent. En se servant d'Albert, ils espèrent tous obtenir assez de couronnes et d'influence pour gravir les échelons de leur hiérarchie. De son côté, le prévôt de jour y a vu un bon moyen d'arrondir ses fins de mois. Il espère pouvoir prendre des parts dans un navire en train de se construire. Ses amis et lui raffolent d'un petit vin khaler qu'il souhaiterait faire importer de Djeddir en contrebande.

Albert, inconscient de la manipulation dont il est l'objet, finit par se retrouver dans une impasse. Les recettes de son établissement ne suffisent plus à assouvir la voracité de ses protecteurs. Il décide donc de truquer ses combats et de donner le résultat des matchs à l'avance à ceux dont il doit graisser la patte. Cela fait maintenant presque un an que cette combine est en place, et Albert n'a eu jusqu'à présent aucun problème. Mais que ses clients habituels – tout ce que Samarande fait comme crapules de caniveaux – viennent à apprendre qu'Albert truque ses combats, et finie sa réputation... et sans doute aussi sa vie. Afin de s'assurer que les matchs se dérouleraient toujours comme prévu, Albert se contente en général d'intimider les agents des autres boxeurs. Et quand l'intimidation ne fonctionne pas, il reste la corruption...

Jusqu'à présent Albert s'en sort bien et se dit même que le bout du tunnel n'est plus très loin, qu'il va bientôt pouvoir convaincre les Méloriens de lui offrir une place dans le quartier de la Pointe de Flèche.

Le premier jour

Ormany a organisé le combat du soir avec un agent peu scrupuleux, Karsaak. Son poulain, Cyrdric, affrontera Hassan la Brute, le poulain d'Ormany. Cyrdric, un Stövenger, doit se coucher dans la troisième. Or, Karsaak et Cyrdric ont l'air de tout sauf d'un agent malin et d'un poulain performant. Mais vu la carrure du Stövenger, Albert juge qu'il tiendra largement jusqu'à la troisième reprise.

Les PJs vont entrer en scène le soir même.

Introduction

La taverne dans laquelle vous vous trouvez ne mérite que piètrement son nom. Le sol de terre battue n'étouffe qu'à grande peine les relents aigres des dizaines de pieds mal lavés macérant depuis Arlam sait combien dans des bottes crasseuses. Un nuage de fumée poisseuse envahit toute la pièce principale, circulant entre les tables au gré du va-et-vient des serveuses. Un peu à l'écart se dresse un énorme ring ceinturé d'épaisses cordes de chanvre. Une foule tout autant bigarrée qu'excitée se presse, non loin, auprès d'une silhouette massive. Albert Ormany, le patron de ce bouge, s'apprête à prendre les paris sur le combat du soir...

Les raisons qui ont poussé les PJs à aller passer la soirée dans ce bouge peuvent être multiples. Qu'ils fuient le lieu d'un quelconque mauvais coup ou que leur balade nocturne les y ait conduit par hasard n'a aucune espèce d'importance. Même si leurs personnages ne se connaissent pas, ne vous en faites pas, cela n'en sera que plus intéressant pour la suite du scénario. Ce n'est qu'une taverne sans nom parmi tant d'autres, dans laquelle la faune noctambule de Samarande aime à noyer son ennui tout en essayant de faire fructifier ses larcins de la journée.

Chapitre Un

L'entrée en scène

19h00, le 25ème jour de Kesh, la pluie tombe par intermittence sur la péninsule des Sept Cités, depuis une petite semaine, et Samarande baigne dans une humidité des plus désagréables.

La première nuit

Les paris

Ormany prend les paris peu après que les PJs entrent dans la taverne. Pendant une demi-heure, les joueurs vont pouvoir évoluer dans la taverne, faire connaissance les uns avec les autres, vaquer à leurs différentes occupations, prêter l'oreille aux rumeurs, ou tout autre activité qui leur semble intéressante.

La taverne est basse de plafond, enfumée à tel point qu'on ne peut voir le mur du fond depuis le seuil de la porte. Des relents de mauvais vin et de bière chaude s'échappent jusque dans la rue. Au fur et à mesure que l'heure du combat approche, les esprits s'échauffent et les conversations s'animent. Les rares personnes

CHAPITRE IX

Albert Ormany, le patron de la taverne, vient de monter sur le ring. Ce qu'il dit se perd dans l'ovation qui monte de la foule à l'apparition des deux champions.

Ormany entame alors les présentations. À sa droite, Cyrdric du Grand Nord, un Stövenger bâti comme un château fort. Ses longues tresses tribales encadrent un visage qui semble taillé à même un pan de montagne où percent des yeux d'un bleu de glacier, lui donnant plus l'air d'un loup ou d'un ours que d'un humain.

Puis Albert désigne, à sa gauche, Hassan la Brute, un Khaler tout aussi gigantesque que son homologue du Nord, mais avec au fond des yeux une lueur de confiance en lui inébranlable qui en dit long sur son expérience de ce genre de rixe.

« Que le combat commence! » s'écrit Ormany avant de sortir du ring, soulevant une nouvelle vague d'ovations dans la salle enténébrée de la taverne.

Un son de cloche retentit alors, et les combattants commencent à se tourner autour comme deux coqs. Subitement, le Khaler se jette sur son adversaire. Le Stövenger ne semble même pas se rendre compte de ce qui lui arrive quand le poing d'Hassan s'écrase sur sa mâchoire avec le bruit d'une masse contre une enclume. Mais Cyrdric ne tremble pas sous la violence du choc, ses pieds n'ont même pas frémi alors que le coup avait visiblement la force d'assommer un bœuf.

Sans se laisser démonter, Hassan la Brute arme de nouveau son bras pour en remettre une couche. Mais cette fois-ci, au moment de toucher le nez du pauvre Stövenger, il ne rencontre que le vide. Son adversaire, vif comme jamais sa carrure n'aurait pu le laisser entendre, s'est baissé. Et tout en se redressant, il porte un magnifique uppercut dans le menton d'Hassan... qui s'envole littéralement du sol avant de retomber à plat, étendu pour le compte.

À cet instant, tout s'accélère, vous entendez Ormany hurler quelque chose qui ressemble à « Chopez-le! », tandis que Cyrdric sort du ring et commence à étaler un à un les hommes de main d'Albert qui tentent de l'arrêter, avant de s'esquiver rapidement par la porte de devant, écartant à grand coup de paluches tous les fous qui se mettent en travers de sa route. Vous avez juste le temps de voir de grosses larmes rouler sur ses joues burinées avant qu'il ne passe la porte et ne disparaisse dans la nuit. Quand il en franchit l'embrasure, laissant les clients de l'auberge dans l'hébétude, vous remarquez le gouri répondant au nom de Karsaak profiter de la confusion pour s'esquiver tout aussi vite, tandis qu'un Ormany furibard tente tant bien que mal de réanimer ses hommes de main pour qu'ils se lancent à la poursuite de « ce foutu gouri ».

assez téméraires pour avoir commandé à manger dans ce bouge terminent en hâte leur repas. Le combat va bientôt commencer et l'ambiance s'en ressent. De temps en temps, un crieur monte sur le ring pour annoncer que le combat de ce soir opposera Hassan la Brute, champion incontesté d'Albert Ormany, à un certain Cyrdric, poulain de Karsaak, un gouri bien connu du milieu de la boxe clandestine.

Si les PJs veulent prêter attention à ce qui se dit dans la taverne ou participer aux conversations déjà en cours, ils peuvent avoir accès à ces différentes rumeurs:

Ormany demeure inabordable tant que le combat n'a pas eu lieu, de même que Karsaak. Ils discutent ensemble, non loin du ring, entourés par quelques gaillards à la mine patibulaire. Karsaak semble terrifié (jet de Jauger, aucun modificateur), il jette sans arrêt des coups d'œil autour de lui, en direction de la porte de la taverne, et de l'arrière-salle où les combattants se préparent. Karsaak les y rejoint si jamais les PJs s'intéressent trop à lui, il est stressé et ne souhaite parler à personne.

1D20	Informations à obtenir
1 à 5	Le combat de ce soir va opposer le poulain d'Ormany, un Khaler invaincu depuis bientôt un an et surnommé tout simplement la Brute, à un Djazar taillé comme une femme, le poulain d'un certain Karsaak. (faux)
6	Le poulain de Karsaak n'est pas un Djazar, mais un Stövenger fraîchement débarqué du Grand Nord. (vrai)
7 à 8	Le combat de ce soir n'est pas sûr du tout, et avec le nouveau poulain de Karsaak le gouri, on ne peut pas savoir qui va gagner. (vrai)
9 à 10	Le combat de ce soir est joué d'avance, le poulain du gouri est une petite nature, et il ne tiendra même pas la première reprise. (faux)
10 à 15	Les combats organisés par Albert Ormany sont réglos, et si son poulain a toujours gagné jusqu'à présent c'est parce qu'il est taillé comme une montagne. (faux)
16 à 19	Les combats d'Ormany sont truqués, et en général, le challenger de son poulain a pour mission de se coucher dans la quatrième. (faux)
20	Les combats d'Ormany sont truqués, et ce soir, le poulain du gouri doit se coucher dans la troisième. (vrai)

Le combat

Quand vous jugerez que vos joueurs ont eu tout le temps nécessaire pour se familiariser avec leurs personnages, qu'ils ont pu prêter l'oreille aux différentes rumeurs, ou bien qu'ils ont eu le temps de prendre un pari, et surtout avant que l'un d'eux n'ait envie d'aller voir ailleurs s'il n'y a pas un peu plus d'action, vous pourrez leur lire ce passage.

Si l'un de vos joueurs à la présence d'esprit de se lancer à la poursuite du gouri lorsqu'il le voit s'esquiver, ne l'en dissuadez pas. La poursuite l'entraîne ainsi jusqu'aux abords de Bejofa et son agrégat de petites ruelles bien connues de Karsaak… qui n'a alors aucun mal à semer ses poursuivants.

Ormany, lui, prend rapidement la mesure de la catastrophe, les gains que devaient encaisser ses puissants amis s'élevaient, en tout, à cinq mille couronnes d'or, une jolie somme. Une somme qu'il est obligé de reverser au seul parieur ayant misé sur une défaite du Khaler dans la première reprise, un jeune bourgeois en mal de sensations fortes venu s'encanailler dans le bouge d'Ormany. Un jeune homme que d'ailleurs on retrouvera mort quelques heures plus tard, la gorge tranchée, au fond d'une ruelle sombre, les cinq milles couronnes envolées. Les Méloriens, non content d'attendre l'argent que leur devait Ormany, ont également décidé de s'offrir ces gains en guise de dommages et intérêts. Le meurtre aura lieu pendant que les PJs discutent avec Ormany.

Après la sortie du gouri, Albert ordonne au barman de fermer boutique et de faire sortir les clients. Il lui glisse quelques mots avant de se tourner vers les nombreux clients n'acceptant pas de sortir. Il passe ensuite une grosse demi-heure à s'expliquer avec une foule de types mécontents, tout en jetant des regards de plus en plus angoissés vers le ring où son poulain ne s'est toujours pas relevé. Pendant ce temps, le barman va voir chacun des PJs pour leur expliquer qu'Ormany souhaiterait s'entretenir avec eux une fois que les derniers clients auront mis les voiles. Une fois ses pourparlers terminés, Ormany demande au barman de faire sortir les derniers insatisfaits tandis que lui-même entame une discussion houleuse avec les trois représentants des Méloriens, puis les deux Félins, avant de finir par le prévôt de jour. Ses interlocuteurs successifs finissent par quitter tour à tour la taverne, tous plus furibards les uns que les autres. Ils ont laissé à Ormany trois jours pour retrouver la somme qu'il leur doit… trois jours, autant dire qu'Ormany voit un avenir des plus noirs se profiler.

La «proposition» d'Ormany

En voyant l'étendue des dégâts causés par le Stövenger, Ormany décide d'engager immédiatement quelques types pour les lancer à la poursuite de Karsaak. Bien évidemment, il choisit les PJs et leur propose un marché. Après les avoir conduits dans l'arrière-salle, Ormany leur tient ce discours.

Après ce discours, Ormany s'attend à ce que les PJs commencent immédiatement leur enquête. S'ils s'inquiètent de leur absence de matériel, il leur dira qu'ils peuvent se servir sur ses hommes de mains encore inconscients (ils trouveront quatre poignards, deux épées courtes, une armure de cuir rapiécée et une vieille montre à gousset rouillée qui semble toutefois encore marcher). Tout ce que sait Ormany, c'est que Karsaak traîne souvent dans le quartier des Tanneries à Bejofa.

Un gouri en cavale se terre quelque part

Karsaak est parti se terrer à Bejofa, dans le quartier des Tanneries. Il connaît la réputation de brute d'Albert et il a une vague idée de son avenir si Ormany arrive à lui mettre la main dessus. En quittant le bouge d'Ormany, il n'a pas encore décidé d'où il allait

CHAPITRE IX

Bon, j'vous connais pas... et j'tiens pas plus que ça à vous connaître! Mais ce soir, vous avez assisté à un crime que je peux pas laisser impuni! Ce salopard de gouri s'est joué de moi une fois de trop, croyez-moi. Alors voilà, j'vous explique, vous allez me retrouver ce connard de Karsaak, et vous allez le prévenir qu'il me doit cinq milles couronnes d'or. Je me fous de savoir comment vous vous y prenez, mais trouvez-le... Il a trois nuits pour me rembourser, pas une de plus. Au-delà je m'occuperai de son cas, jusqu'à ce qu'il me supplie d'abréger ses souffrances... J'en ai rien à cirer de savoir comment vous le convaincrez de me ramener ce qu'il me doit, vous pouvez bien le tabasser, le menacer, je m'en contrefous... tout ce qui m'importe, c'est de retrouver mes cinq milles couronnes!

Mais avec de bons gars comme vous, je devrais pas avoir besoin d'user de violence, non ? Vous allez me mettre la main dessus et le surveiller, je veux qu'il me ramène cet argent, et au plus vite. Si ça foire, je vous en tiendrai pour personnellement responsables, et plus personne dans tout Samarande ne voudra vous engager.... mais si vous vous en sortez... alors... alors j'vous f'rai un peu d'pub et vous devriez pouvoir sortir de ce putain de caniveau où vous avez encore l'air de jouer aux petits bateaux!...

Bon causons gros sous, je m'attends pas à ce que vous m'aidiez rien qu'pour ma belle gueule, alors je vous propose une part du gâteau les jeunes... disons dix pour cent de la somme que me doit Karsaak. Ce qui fait quand même cinq cents couronnes à vous partager, on peut pas vraiment appeler ça une bagatelle... Il me semble que c'est un marché honnête... mais, de toute façon, vous avez pas vraiment le choix... si vous n'acceptez pas, j'vous jure que vous vous en mordrez les doigts... vous savez ce qui arrive aux gars à qui je fais une fleur et qui la refusent? Non vous l'savez pas hein... Et ben croyez-moi, vous avez pas envie de l'savoir !

se planquer... sûrement pas dans les égouts, les relations houleuses qu'il entretient avec les Taupes ne lui permettent pas de trouver refuge auprès de ses frères. Il essaye tout d'abord de se planquer à la Lie du Calice (voir p.298). Karsaak compte semer ses éventuels poursuivants en se réfugiant dans le sous-sol du Calice. Malheureusement pour notre pauvre gouri, Ysmar Jolm a quelque peu changé ses habitudes, et cette salle n'est plus un simple entrepôt, il l'a élargie et transformée en fumerie. Le Chatouilleux, une vieille connaissance du contrebandier, s'occupe de gérer cette affaire souterraine du Calice. Et le Chatouilleux est aussi une vieille connaissance de Karsaak... enfin disons plutôt que la dernière fois qu'ils se sont croisés, le gouri lui a vendu du gazon en le présentant comme le meilleur jésugen de la décennie, ce qui n'a que moyennement plu au Chatouilleux. Trop heureux de retrouver Karsaak à sa merci, il lui fait cracher les quelques couronnes qu'il a sur lui avant de le foutre à la porte.

Désorienté, notre gouri se replie sur la planque de ses vieux potes dealers de jésugen, les Chuchoteurs de Rêves (voir p.291). Ce sont des petits jeunes pas trop expérimentés avec qui Karsaak a déjà monté quelques coups plutôt juteux. Eux l'acceptent sans rechigner et sans se poser de questions, de toute façon bien trop défoncés pour se préoccuper de savoir pourquoi le gouri a besoin de venir se planquer chez eux. Mais Karsaak aurait préféré pouvoir trouver refuge ailleurs... les Chuchoteurs drogués ne connaissent pas la prudence ; s'ils sont encore en vie, c'est sans doute parce qu'ils ont beaucoup de chance... et Karsaak a la désagréable impression que la chance tourne. Malheureusement pour lui, pendant son absence ses amis ont bien développé leur petit commerce. Leur planque est devenue un vrai moulin. Des gens y vont et y viennent toute une journée pour venir acheter leur dose.

Les PJs pourront donc découvrir assez vite où se cache le gouri.

Bon, alors, il est où c'gouri?

Les PJs ressortent de la taverne d'Ormany aux alentours de 20h30. Avec au moins un niveau professionnel en Pègre ou en Urbanisme, les PJs savent que la Lie du Calice est le meilleur endroit pour commencer des recherches dans le quartier des Tanneries. Si aucun des PJs ne possède ces compétences, le premier mendiant des Tanneries venu à qui ils donnent quelques piécettes de cuivre leur indique où se trouve la Lie du Calice et leur conseille d'aller là-bas s'ils souhaitent trouver quelqu'un dans le quartier des Tanneries. Ce mendiant s'appelle Siegfried l'Aveugle, et si les joueurs savent se montrer généreux il leur indique avec un sourire la direction du débit de boisson.

Si les joueurs se contentent de visiter une à une les tavernes qui s'offrent à eux pour demander après Karsaak, on les envoie rapidement vers la Lie du Calice. Par contre,

les autochtones risquent de les prendre en grippe. On n'aime pas vraiment les curieux aux Tanneries.

En trouvant la taverne, les PJs constatent que la chance est avec eux puisque dans un coin d'ombre du Calice, attablé devant une bouteille de mauvais vin, en train de pleurer toutes les larmes de son corps, ils découvrent Cyrdric.

Cyrdric ne baragouine que quelques mots en mélorien, et tout ce qu'ils pourront retirer de son babillage entrecoupé de sanglots, c'est gouri passé par ici, mais Cyrdric tout seul maintenant, Cyrdric plus Karsaak pour veiller sur lui, Cyrdric très triste, etc. Toute menace ou tentative d'intimidation pour le faire parler n'ont pour effet que de le faire pleurer encore plus. Si l'un des personnages essaye d'en venir aux mains, le Stövenger lui casse la gueule sans autre forme de cérémonie, car il n'est vraiment pas dans sa meilleure forme et son calme habituel s'est effrité sous les coups de boutoir de la boisson. Vu ses aptitudes au combat, il va falloir faire preuve de psychologie et de gentillesse pour obtenir l'information importante, à savoir que Karsaak, d'après Cyrdric, se cache encore dans le sous-sol du Calice. Par contre si les joueurs lui offrent à boire et trinquent avec lui, ils réussissent à le faire sortir de son désespoir. Cyrdric témoigne d'une descente digne des plus grands piliers de comptoir. Il retrouve un peu de sa joie de vivre, se laissant aller à raconter des anecdotes sur sa vie passée.

Cyrdric, après avoir fui le bouge d'Ormany, s'est réfugié au Calice, la seule taverne qu'il connaisse. Ils se sont rencontrés ici avec Karsaak, et Cyrdric a pensé que Karsaak essaierait d'y revenir s'il arrivait à sortir vivant de chez Ormany. Cyrdric n'est pas très malin, mais il a quand même compris que ce qu'il a fait lors du combat de ce soir l'a mis dans une position délicate. Il devait se coucher dans la troisième... et il a couché son adversaire dès la troisième seconde... Il a fui pour cette raison, et il attend que Karsaak remonte. Cyrdric, un homme profondément bon, voudrait s'excuser de son erreur ; après tout, pas sa faute si adversaire aussi fragile... Quand le gouri est arrivé au Calice, Cyrdric n'a même pas eu le temps de l'apostropher que Karsaak s'était déjà engagé dans la salle souterraine. Et le pauvre Stövenger est dans tel un état d'ébriété qu'il n'a pas vu son acolyte ressortir et quitter la chapelle... Il est donc toujours persuadé que le gouri est au sous-sol. Il essaie de le faire comprendre aux PJs en leur disant: « Karsaak ici, mais Karsaak pas là ! Karsaak en bas ! ».

Le sous-sol du Calice est réputé dans les Tanneries. Un personnage joueur avec au moins un niveau professionnel en Pègre ne manque pas de faire le lien entre les élucubrations de Cyrdric et la fumerie. Normalement, les PJs devraient tenter d'y pénétrer.

Ysmar ne les laisse passer sous aucun prétexte. Les PJs n'ont sans doute pas assez de couronnes pour le convaincre (il lui en faudrait une bonne cinquantaine pour qu'il accepte de conduire des inconnus dans son sous-sol), il est insensible à la psychologie (n'oubliez pas que cela fait déjà un grand moment qu'Ysmar traîne ses guêtres dans les rues des Sept Cités), et tenter de l'intimider serait vraiment la dernière erreur commise par les PJs. Ysmar est baraqué et les clients du Calice n'hésiteraient pas à lui prêter main forte si la conversation avec les PJs venait à dégénérer. De plus, il dissimule une arbalète derrière son comptoir et n'hésite pas à la mettre en évidence sur l'autel si les joueurs se révèlent trop menaçants. Une tentative de séduction est envisageable, mais une demoiselle qui s'y risquerait n'obtiendrait sans doute rien de plus qu'un rencard pour la nuit suivante.

Interrogé au sujet de Karsaak, il demeure très évasif, affirmant ne pas vraiment le connaître et ne pas l'avoir vu depuis plusieurs semaines. La chance des PJs va leur sourire quand ils se résoudront à quitter le Calice pour essayer de trouver un autre moyen d'entrer dans la salle du sous-sol. À cet instant, Ysmar ouvre une trappe juste derrière l'autel pour laisser sortir un des clients du Chatouilleux, l'Abbé.

À la découverte de la douce folie scientifique

L'Abbé ne paye pas de mine et les PJs vont sans doute le suivre pour tenter de le convaincre de les aider à entrer dans le sous-sol du Calice. L'Abbé a lui aussi un plan (il a prêté l'oreille à la discussion entre les PJs et Ysmar), et il se laisse rattraper facilement. Dans le cas où les joueurs laisseraient passer cette occasion, c'est lui qui les aborde.

Il leur explique qu'il fréquente régulièrement le Calice et qu'Ysmar les laissera sûrement pénétrer dans son sous-sol s'il les accompagne. En échange, il veut que les PJs fassent une course pour lui. Il souhaite leur confier un jeu de feuillets à placarder sur le parvis d'une des plus grandes cathédrales de Samarande dans un quartier bourgeois. S'ils accèdent à sa requête, il les aidera à pénétrer dans le sous-sol du Calice. Sur les feuillets – si les PJs arrivent à les déchiffrer ou trouvent un lecteur public pour leur révéler ce qu'ils contiennent – on peut lire un pamphlet anti-clérical un peu naïf : « Peuple de Samarande, ne te laisse plus manipuler par l'Église d'Arlam, elle te cache la vérité et te maintient dans l'ignorance ! Peuple de Samarande, libère-toi des chaînes sacerdotales! » S'ils demandent à l'Abbé ce qu'il y a d'écrit sur les feuillets, celui-ci répond : « Un message de vérité à crier

CHAPITRE IX

à la face du Monde Connu! Et dépêchez-vous, je ne vais pas vous attendre toute la nuit. »

Cette mission est simple et sans risque, les joueurs ont cinq affiches à placarder. Pour chacune d'entre elles, chaque joueur doit effectuer un jet de Planquer avec un malus de 1 par personnage présent. S'ils réussissent, les personnages posent leurs affiches sur la cathédrale en toute tranquillité. Si un des jets échoue, les prêtres de la cathédrale sont alertés et viennent interrompre les PJs au milieu de leur campagne d'affichage sauvage. Ces derniers doivent alors déguerpir. Les prêtres ne les poursuivent pas, ils se contentent d'arracher les affiches en leur criant qu'ils ne sont que des salopards de scientifiques qui méritent le bûcher.

Toujours est-il que l'Abbé est satisfait de leurs efforts (s'ils sont partis assez longtemps pour lui faire croire qu'ils ont rempli sa mission et qu'ils se sont contentés de jeter les feuillets, cela n'a aucune d'importance) : il accepte de les conduire jusque dans le sous-sol du Calice et leur raconte même qu'il a été témoin de la dispute entre le Chatouilleux et Karsaak (si les PJs sont sympathiques avec lui et lui parlent de Karsaak). Si les personnages interrogent le Chatouilleux, ils pourront sans doute retrouver la trace du gouri. Ysmar grimace en voyant les PJs avec l'Abbé, alors qu'il leur a refusé l'entrée un peu plus tôt, mais il ne fait aucune remarque. Une fois au sous-sol, l'Abbé délaisse les PJs pour aller s'étendre sur une paillasse et consommer un peu de jésugen tout en disposant devant lui son matériel d'écriture pour rédiger de nouveaux tracts.

Dès que l'Abbé abandonne les personnages à leur sort, le Chatouilleux vient s'intéresser à eux. Il les prend pour des clients et leur demande ce qu'ils veulent consommer. Si les PJs savent rester diplomates et dépensent quelques couronnes, le Chatouilleux se fait un plaisir de rapporter la conversation qu'il a eu avec Karsaak et leur conseille de se rendre place du Cavalier sans Tête, dans l'hôtel particulier des Chuchoteurs. L'intimidation est une mauvaise idée puisque deux baraques armées de matraques impressionnantes protègent le Chatouilleux. Il leur propose de leur donner l'information gratuitement (si les joueurs sont sans le sou) à condition qu'ils s'occupent définitivement du cas de Karsaak.

Course poursuite à Bejofa

Les Chuchoteurs de Rêves, une bande de dealers de jésugen chez qui est allé se planquer Karsaak, ne sont pas réputés pour leur paranoïa. Leur hôtel particulier, une ruine dont la façade donne directement sur la place du Cavalier sans Tête, constitue un lieu de passage devenu presque obligatoire pour une grande partie des drogués des Tanneries. La petite bande n'a pas eu de problème depuis un an d'activité pour la bonne et simple raison que leur drogue est une des meilleures des cités jumelles et que presque personne ne sait où ils se fournissent. Mais que l'information vienne à circuler et leurs jours seront comptés : ces jeunes revendeurs ne se montrent pas assez prudents pour survivre aux nuits samariniennes.

Pour l'instant, les Félins les protègent en échange d'un petit pourcentage de leurs profits. Quand les joueurs arrivent sur la place, ils peuvent voir deux félis sortir de l'immeuble en ruine (ce sont les deux Félins qu'ils ont déjà croisé chez Ormany, un jet de Repérer avec une bonne réussite permettra aux PJs de les reconnaître). Les deux félis, eux, les reconnaissent du premier coup d'œil – ça fait partie de leur job – et viennent les aborder pour les prévenir qu'ils se trouvent sur le territoire des Félins et qu'ils ont tout intérêt à se tenir à carreau. À partir de ce moment, il faut préciser de temps en temps à vos joueurs que leurs personnages se sentent surveillés à Bejofa, qu'ils entendent des bruits venant des toits et voient parfois des ombres s'esquiver bien vite au détour d'une ruelle. Les deux Félins vont les tenir à l'œil ; ils ont vite fait le lien entre eux, Ormany et la fuite de Karsaak. Mais ils se contrefoutent du gouri et de sa dette, c'est celle d'Ormany qui les intéresse.

Karsaak n'est pas né d'hier et après avoir rejoint les Chuchoteurs, il se rend vite compte qu'il n'est pas en sécurité chez eux. Le temps de se remettre quelque peu de ses émotions (c'est à dire le temps qu'il faudra aux PJs pour retrouver sa trace), le gouri décide de quitter ses amis pour rechercher une planque plus sûre. En sortant de l'immeuble, il tombe nez à nez avec les PJs.

Quand ces derniers arrivent sur la place du Cavalier sans Tête, prenez bien la peine de leur décrire l'immeuble en ruine des Chuchoteurs de Rêves, sa façade décrépite, ses fenêtres cassées, ses gargouilles qui menacent de tomber sur les pavés... En s'approchant, ils perçoivent les échos d'une dispute venant de l'intérieur de l'immeuble. Au moment d'arriver sur le pas de la porte, ils se font bousculer par notre gouri.

La course poursuite va probablement s'engager immédiatement ; le gouri possède une compétence de Décamper de 16 et va prendre un maximum de risques pour échapper à ses poursuivants. Mais il a déjà passé toute la soirée à fuir et la fatigue va lui jouer un sale tour. Si la poursuite dure plus de 10 tours, il s'effondre, complètement crevé.

Faites suer vos PJs, il faut qu'ils puissent se familiariser avec les règles de poursuite. Mais, quoi qu'il

arrive, ils finissent par rattraper le gouri. Si jamais ils n'ont vraiment pas de chance aux dés, ou qu'aucun d'entre eux n'est un coureur émérite, au moment où ils allaient perdre le gouri, celui-ci épuisé s'engage dans une impasse.

Un marché que vous ne pouvez pas refuser

Après quelques vaines tentatives de résistance, des explications incohérentes et quelques bravades inutiles, le gouri finit par céder si les PJs le menacent physiquement. La dette que le gouri a contracté auprès d'Albert Ormany est très élevée, cinq mille couronnes d'or représentent une somme énorme. Surtout s'il n'a que trois jours et trois nuits pour mettre la main dessus.

Karsaak réfléchit vite, et il décide que le seul moyen pour lui de récupérer cette somme en aussi peu de temps, c'est de braquer ses potes dealers. Il vient d'apprendre qu'ils vont recevoir une grosse commande de jésugen qu'un importateur khaler doit leur livrer sur les quais samaraniens. Il doit les guider à travers le réseau gouri jusque sous les quais. Ils auront donc une forte somme d'argent sur eux pour payer leur fournisseur. David, leur chef, a parlé de vingt milles couronnes. Leur tendre une embuscade dans les galeries, pour les dévaliser avant qu'ils n'aient pu atteindre les quais, devrait permettre de toucher le jackpot. Mais Karsaak sait qu'il ne pourra pas y arriver seul. Il propose donc aux PJs de lui donner un coup de main, en les assurant qu'ils auront largement de quoi se rembourser de leur peine, les dealers ayant amassé une petite fortune.

Si les PJs ne sont pas convaincus par sa proposition, Karsaak leur signale qu'il n'a aucun autre moyen de trouver cinq milles couronnes en trois jours, et que si lui ne rembourse pas sa dette, Ormany risque de se venger sur eux (ce qui est la pure vérité, les personnages avec au moins un niveau confirmé en Pègre en sont parfaitement conscients).

Karsaak se propose comme agent infiltré chez les dealers pour réunir le plus d'informations possibles sur leur trajet, leur armement, etc. Les dealers sont loin d'être des combattants et ne possèdent que quelques dagues rouillées. Le gouri explique aux PJs que ses amis sont des crétins, des pacifistes sans défense. Ils préféreront donner l'argent pour sauver leur vie, plutôt que de risquer de la perdre pour un peu d'or. Sans aucun doute faciles à intimider, si l'embuscade ne leur laisse réellement aucune chance, les PJs n'auront pas à les tuer. Du moins le gouri va dire tout cela aux personnages pour les convaincre. Quand vous l'interprèterez, n'oubliez pas qu'il est en train de jouer là son dernier atout et que si les joueurs ne l'aident pas, il sera mort dans trois jours et trois nuits. A priori, la perspective de gagner quinze mille couronnes d'or sans trop se fouler devrait les séduire.

Si nécessaire insistez bien sur le fait que les PJs doivent attendre la seconde nuit pour agir, car s'ils rentrent bille en tête chez les Chuchoteurs de Rêves pour les tuer sans autre forme de procès, le scénario se terminera beaucoup plus vite et perdra sans doute beaucoup de sa saveur avec la disparition de tout le deuxième chapitre.

Toutefois, si vos joueurs foncent directement dans le tas, ils vont faire un massacre. Les drogués ne se défendent qu'à grande peine à l'aide de couteaux de cuisine émoussés. Trop défoncés pour songer à prendre la fuite, seul David y parvient (quitte à tricher, pour le bien du scénario). Quant à Karsaak, il abreuve les joueurs d'injures en tous genres pendant l'altercation, les traitant avant tout d'imbéciles. David fuit prévenir son fournisseur, Azim la Feuille, de ce qu'il s'est passé ; malheureusement, il ne survit pas à la colère du Khaler.

Le second jour, vous pourrez passer directement au paragraphe « Rencontre avec les Fils du Sabre ». Cette méthode, toute violente qu'elle soit, est la seule qui permette à Karsaak de survivre.

CHAPITRE IX

CHAPITRE DEUX

Laissez les PJs préparer leur coup avec minutie, le marché doit se faire la seconde nuit, ils ont donc la fin de la nuit du premier jour (tout dépend de l'heure à laquelle ils parviennent à trouver le gouri) et la journée du second pour monter leur embuscade. Karsaak leur a donné rendez-vous en début d'après-midi, le second jour, afin de leur montrer le chemin emprunté par ses amis et où ils pourront tendre leur embuscade.

Le second jour

Le repérage

A priori, les PJs ont de grandes chances de passer la matinée du second jour à récupérer de leur balade de la nuit dernière. Ils ont rendez-vous avec Karsaak vers 13h ; pendant deux heures, ils vont vadrouiller dans les sous-sols. Karsaak les fait tout d'abord entrer dans le réseau d'égouts par une bouche non loin de l'immeuble des Chuchoteurs. Après une dizaine de minutes de marche en direction de l'Est, ils parviennent à une brèche, un simple boyau creusé par les gouris qui permet de relier les égouts à un tunnel parallèle bien plus ancien. Cette nouvelle galerie est à moitié inondée. Les PJs doivent marcher pendant cinq bonnes minutes en file indienne sur une margelle large d'un mètre. Elle finit par déboucher sur une sorte d'avenue gigantesque, orientée Nord-Sud, creusée par un vieux buzzuk sans doute à l'époque où les Sept Cités étaient encore jeunes. Large d'une dizaine de mètres et tout aussi haut, ce tunnel ressemble bien plus à une énorme caverne qu'au boyau étroit qu'on rencontre d'habitude dans les égouts. Il descend en pente douce jusqu'à la verticale du Sahar, puis remonte de la même manière jusqu'à Samarande. Ce tunnel est envahi d'énormes rochers tombés du plafond et la voûte n'inspire pas franchement confiance, sans compter que l'humidité s'infiltre dans les profondeurs. Les personnages traversent ce tunnel accompagné du clapotis des gouttes tombant du plafond. Au niveau le plus bas, à peu près sous le Sahar, la paroi fissurée permet de pénétrer dans une petite caverne annexe de cinq mètres sur trois. Cette caverne est le lieu prévu pour l'embuscade. Partant du vaste tunnel, il faut encore une quinzaine de minutes pour y parvenir.

Durant le trajet, Karsaak leur explique que David, le chef des Chuchoteurs lui a montré les couronnes, toutes les couronnes... Il n'a pas compris comment ils avaient fait pour réunir une telle somme, mais en tout cas les Chuchoteurs ne se doutent de rien et qu'ils vont effectivement emprunter cette galerie aux alentours de 23h30 le soir même. Les PJs pourront alors leur tomber dessus et les délester de leur fardeau. Le gouri insiste encore une fois sur le fait qu'il serait préférable de ne pas les tuer. Avec un peu de chance, ils pourraient ensuite accéder au nom du fournisseur, ce qui constituerait une affaire juteuse. Si les joueurs n'ont toujours pas réussi à se procurer d'armes un peu plus lourdes que quelques couteaux et un ou deux glaives, Karsaak leur conseille de se procurer un peu d'argent et d'aller trouver Ysmar à la Lie du Calice. Ce dernier peut sans doute leur vendre le matériel dont ils ont besoin.

Karsaak reconduit ensuite les personnages jusqu'à la bouche d'égout près de l'hôtel en ruine et leur conseille d'être présents dans le tunnel aux alentours de 22h, afin d'avoir le temps de préparer leur embuscade et pour ne pas rater les Chuchoteurs si ceux-ci décident de partir plus tôt que prévu. Karsaak les prévient qu'il sifflera un petit air pour annoncer leur arrivée. Le gouri se sépare des PJs aux alentours de 14h30, le temps de faire un aller-retour jusqu'au point de l'embuscade (environ une heure) et de les laisser discuter un peu les différents points du plan. Sur ses conseils, les personnages devraient ensuite rechercher un moyen de gagner rapidement quelque argent pour aller acheter des armes à Ysmar. Sur ces dernières recommandations, le gouri abandonne les PJs et retourne voir les Chuchoteurs afin de ne pas éveiller les soupçons.

Lèche-vitrine à Bejofa

Gagner rapidement quelques couronnes d'or pour pouvoir s'armer un peu plus décemment n'est pas forcément très aisé. Beaucoup de solutions s'ouvrent aux PJs Il vous faudra improviser vous même cette petite partie du scénario. Si vos joueurs n'ont pas d'idées, vous pouvez leur suggérer d'organiser une partie de bonneteau, un concours de bras de fer, une arnaque rapidement exécutable ou tout autre chose que vous trouveriez intéressante à mettre en scène. Le but de l'exercice consiste à montrer aux joueurs le quotidien difficile des voleurs à Samarande, quand il faut savoir se montrer imaginatif pour arriver à gagner sa pitance. Ils pourront aussi constater à quel point l'efficacité augmente en s'associant. Quoi qu'il arrive, ne soyez pas trop dur avec les joueurs, ils ne sont pas là pour finir en prison. Conseillez-leur de retourner à Samarande dans un quartier populaire afin d'avoir de quoi exercer leurs talents, les badauds de Bejofa ont rarement plus de quelques piécettes de cuivre sur eux...

Une fois leurs gains réunis, les personnages peuvent rendre visite à Ysmar. Il cache des armes dans l'arrière-salle du Calice, derrière une trappe qui s'ouvre dans les lattes du parquet. Il pourra fournir aux PJs différents types d'armes impressionnantes ; adaptez son stock à leurs capacités (dans tous les cas, il a au moins une arbalète à leur proposer et quelques armes à deux mains, épées ou haches). La formule d'Ysmar est plutôt simple : on paye cash, on emporte son matos, le Chatouilleux et ses sous-fifres assurent le service après vente. Si les personnages ont la présence d'esprit de lui demander où ils peuvent trouver des torches et ce genre de fournitures, il leur indiquera la boutique d'un nain, un mineur, sise à quelques rues du Calice.

Ce marchand se prénomme Alvardo, un ancien mineur devenu commerçant à la suite d'un grave accident sur un chantier, un bloc de pierre lui ayant broyé les deux jambes. Il accueillera donc les PJs assis dans un fauteuil roulant. Ils peuvent trouver tout ce qu'ils recherchent dans cette boutique, de la pelle au rouleau de corde en passant par le jeu de torches pour une heure de lumière. Alvardo fait tout son possible pour arnaquer les PJs sur les prix (compétence d'Arnaquer de 15). De plus, si les PJs tentent d'obtenir leur matériel par la force, Alvardo sort une arbalète de poing équipée d'un chargeur contenant cinq carreaux... une boutique à Bejofa ne se tient pas en faisant de grands sourires à la clientèle, mais plutôt en lui montrant qu'elle a tout intérêt à payer ses achats.

Une fois que les joueurs ont fait leurs emplettes, il est sans doute temps pour eux d'aller se poster dans le souterrain.

La seconde nuit

Et merde, j'ai mis l'pied d'dans...

À 22h au plus tard, les PJs doivent se trouver dans la petite caverne en train de préparer leur embuscade. Le gouri les a prévenus qu'il risquait d'y avoir du passage dans cette avenue sous la ville et qu'il serait plus judicieux de rester cachés en attendant la venue des Chuchoteurs.

Laissez aux PJs le temps d'échafauder un plan d'action.

Aux alentours de 22h30, ils entendent des bruits de pas venant du côté samarinien du tunnel. Si l'un des personnages s'approche de la faille pour observer, il voit passer une douzaine de Khalers habillés de turbans, tous armés de sabres ou de cimeterres. Ces hommes se dirigent vers Bejofa par le réseau souterrain, et les PJs seraient bien mal avisés de s'en prendre à une douzaine d'hommes armés... Une fois ces hommes passés, laissez-les patienter jusqu'à 23h30.

L'intermède Khaler

Les Khalers sont des Fils du Sabre envoyés par Azim la Feuille, le fournisseur des Chuchoteurs de Rêves. Mais Azim est aussi un lieutenant des Fils du Sabre chargé de surveiller les activités samariniennes des différentes Familles. Il avait pour mission de surveiller l'évolution d'une taverne de Samarande, tenue par un certain Ormany. L'espion qu'il avait envoyé enquêter devait rejoindre son navire hier soir vers minuit. Mais il n'est pas venu, et pour cause, puisque cet espion avait pour nom Hassan la Brute et qu'il est maintenant enterré avec deux autres hommes de main dans la cave d'Albert Ormany. Hassan devait révéler ce qu'il avait pu récolter comme informations à Azim, entre autres si les soupçons des Fils du Sabre sont fondés : cette taverne va-t-elle effectivement appartenir aux Méloriens ou bien aux Félins, ou va-t-elle rester indépendante... auquel cas deviendrait-elle un comptoir intéressant pour les Fils du Sabre à Samarande... ?

Azim ignore qu'Ormany n'est pas du tout en cheville avec les Méloriens ou les Félins, et qu'il se fait juste arnaquer par des types plus malins que lui. Azim est persuadé qu'Ormany a beaucoup d'influence à Samarande, que plus le temps passe plus son importance grandit et que l'influence possible des Fils du Sabre sur lui diminue. Les mendiants Ezguirs qui ont donné cette information aux Fils du Sabre savaient pertinemment ce qu'ils faisaient ; en dirigeant les Fils du Sabre sur une affaire sans importance, ils détournent leur attention de la contrebande. Les Ezguirs comptent bien en profiter pour mettre un pied à Djeddir.

À cause de la perte de son espion, Azim appréhende quelque peu son retour à Djeddir, car il ne voudrait pas que ses supérieurs hiérarchiques le tiennent pour responsable de ce fiasco. Il a donc décidé d'attaquer les Chuchoteurs avant qu'ils n'atteignent les quais de Samarande. En leur volant les vingt mille couronnes du marché et en conservant la marchandise, Azim espère que ses chefs lui pardonneront son échec vis à vis de la taverne d'Ormany. Il a donc envoyé une douzaine d'hommes à la rencontre des dealers dans l'avenue qui passe sous le Sahar, une galerie qu'il connaît bien puisqu'il s'en sert pour ravitailler l'un de ses vieux amis de Bejofa, Ysmar du Calice.

Le seul ennui dans ce plan somme toute assez simple, c'est que les Chuchoteurs ont aussi décidé de l'arna-

CHAPITRE IX

quer. David a décidé de ce plan à la dernière minute et Karsaak n'a rien pu faire pour l'en dissuader. Il n'a pas non plus eu le temps de prévenir les PJs. Les Chuchoteurs ont réuni une vingtaine de kilos de piécettes de cuivre pour simuler le poids de l'or. Ils ont mis cette ferraille dans un grand sac et l'on recouvert d'une jolie couche de pièces d'or pour que le bluff puisse marcher. Ce n'est pas pour autant qu'ils n'ont pas amassé le magot nécessaire au marché, mais David a préféré laisser son trésor dans l'immeuble, dissimulé dans une cheminée.

Il a aussi prévu de prendre trois arbalètes pour parer à toute éventualité. C'est donc une troupe tendue et bien armée qui s'engage dans les souterrains de Bejofa.

Malheureusement – ou heureusement – pour les PJs, les Fils du Sabre ont tendu leur embuscade en amont de la leur. Ils tombent sur les dealers à bras raccourcis, et se massacrent les uns les autres. Seuls cinq des Khalers survivent à cette boucherie... Ils repartent vers Samarande à toute allure, sans même prendre le temps de vérifier le contenu du sac.

L'embuscade

Les PJs vont entendre cavaler vers eux ces cinq survivants khalers aux alentours de 23h30. Les Khalers sont en train de courir, deux d'entre eux portent une torche, l'un d'eux peine sous le poids du sac plein de couronnes tandis que les deux autres, sabres au clair, ouvrent la marche. Ils tentent de passer en force et continuent à courir jusqu'à ce qu'ils atteignent les quais et la sécurité du bateau d'Azim. Les joueurs ne devraient pas avoir trop de mal à tuer le porteur du sac puisque les vingt kilos de ferraille qu'il transporte le retardent. Quoi qu'il arrive, au moins un de ces hommes doit réussir à s'enfuir pour aller prévenir Azim (trichez si nécessaire).

Avec un peu de chance, les PJs découvrent avec quelque amertume que le sac, outre une vingtaine de couronnes d'or reluisantes, ne contient que le plus beau ramassis de piécettes de cuivre qu'ils aient jamais vu... il y en a, tout au plus, pour une douzaine de couronnes d'or en ferraille. Quand ils se rendent compte que le sac ne contient pas la somme prévue, les PJs risquent de vouloir rattraper le ou les Khalers survivant. Dans ce cas, rappelez-leur que les sous-sols de Samarande et de Bejofa ne sont pas vraiment réputés pour l'hospitalité de leurs occupants et que sans l'aide de Karsaak, il vaudrait mieux pour leur santé essayer de sortir par le chemin qu'ils connaissent.

En retournant à Bejofa, les personnages ont le plaisir de croiser, à environ cinq cent mètres de là où l'embuscade était prévue, les corps d'une demi-douzaine de Khalers criblés de carreaux d'arbalète, ceux des Chuchoteurs de Rêves, et celui de Karsaak. Quand les Khalers ont attaqué, les drogués ont immédiatement répliqué avec leurs arbalètes. Ils ont réussi à en tuer quelques-uns, mais une fois leurs munitions épuisées, les Fils du Sabre les ont proprement achevés. Faites bien remarquer à vos joueurs qu'ils vont devoir retourner voir Albert Ormany pour lui annoncer la mort de son débiteur.

Chapitre Trois

À partir de ce moment, le scénario devient beaucoup moins linéaire et ce que les PJs vont décider risque d'influer sur le dénouement du scénario.

... et en plus j'y mets les mains !

Ormany s'impatiente. Il a mis un de ses hommes sur la trace des PJs, et celui-ci les retrouve si les joueurs vont traîner du côté de l'immeuble des Chuchoteurs ou bien au Calice. Ce sous-fifre s'appelle Robert et est bien plus aviné que malin... mais il se montre intransigeant avec les PJs et leur ordonne de l'accompagner jusque chez Ormany pour le mettre au courant de l'évolution de l'enquête. En cas de refus, Robert les prévient que s'ils ne se rendent pas chez Ormany avant 4h du matin, celui-ci lancera quelques assassins à leurs trousses. Ormany bluffe : il n'a absolument pas l'influence ou l'argent nécessaire pour engager des assassins, mais les joueurs l'ignorent.

Les PJs ne sont pas obligés d'aller voir Ormany directement à leur sortie des égouts, mais faites-leur bien comprendre qu'ils devraient absolument aller le voir avant la fin de la seconde nuit.

La mort de Karsaak n'enchante pas Albert. Lui aussi commence à voir un sombre avenir se profiler. Les Méloriens et les Félins lui ont laissé trois jours pour réunir la somme. Les PJs le trouvent donc très stressé, encore plus que le soir où il les a engagés, si c'est possible... Après avoir écouté leurs explications, il les accuse d'avoir fait foirer une mission pourtant gagnée d'avance, et il leur ordonne de retrouver eux-mêmes la somme que devait le gouri. Il les jette ensuite dehors en leur annonçant qu'ils doivent revenir le voir à l'aube le lendemain avec la somme convenue, sinon ce seront les assassins qui iront les trouver...

Le troisième jour

Le seul espoir des PJs consiste à comprendre assez vite que l'argent est toujours caché dans l'immeuble des dealers. Cette idée devrait leur venir rapidement à l'esprit. Par contre, si vraiment vous voyez qu'ils ne trouvent pas, mettez-les sur la voie, rappelez-leur que Karsaak a bien précisé qu'il avait vu l'argent.

Une fois que les joueurs prennent la décision d'aller fouiller l'immeuble des dealers, les évènements se précipitent. Tandis qu'ils discutaient avec Ormany, Azim la Feuille a pris la juste mesure de la catastrophe qui lui tombe sur le coin du turban. Il a donc décidé de faire appel à son vieil ami Ysmar Jolm pour comprendre ce qui s'est passé. Ysmar va faire le rapprochement entre Ormany, Karsaak, les Chuchoteurs et le groupe des joueurs, il va donc indiquer à Azim où celui-ci va pouvoir les débusquer : à l'immeuble des Chuchoteurs.

Rencontre avec les Fils du Sabre

L'argent se trouve dans une des cheminées de la planque. Les PJs trouvent le sac s'ils précisent qu'ils fouillent l'immeuble de fond en comble. Aucun jet de Repérer n'est nécessaire, l'immeuble ne contient rien d'intéressant à dérober et personne ne risque de venir les déranger pendant leurs investigations car les Chuchoteurs ont prévenu leurs clients qu'ils ne vendraient rien durant quelques jours.

Mais, au moment où ils décident de quitter l'immeuble, ils tombent nez à nez avec Azim et une dizaine de ses hommes. Si les joueurs restent trop longtemps dans l'immeuble, Azim les interpelle directement depuis la place, en leur précisant bien que s'il avait voulu leur mort, ils seraient déjà en train de baigner dans leur sang.

Le Fils du Sabre veut négocier avec les PJs ; lui sait dans quel guêpier ils se sont fourrés et il peut les aider. Mais il ne veut surtout pas dévoiler son propre rôle dans cette histoire et ses liens avec Ormany. Il va donc faire un peu peur aux joueurs, leur annonçant qu'à cause d'eux son plan a foiré. Il leur ordonne de retrouver l'argent des Chuchoteurs afin d'avoir les moyens de lui acheter sa drogue, vingt kilos de jésugen, donc vingt mille couronnes d'or. Azim est au courant de la dette, il essaye donc de conduire les PJs à lui en parler, en leur demandant ce qui les lie à Karsaak. Les PJs n'ont pas vraiment le choix, s'ils veulent pouvoir rembourser Ormany, il faut qu'ils conservent cinq mille couronnes sur les vingt mille du marché... un grand moment de *roleplay* en perspective, car ils ne savent pas qu'Azim a besoin d'eux.

Et c'est pourtant le cas car Ysmar est incapable d'indiquer à Azim où se trouve la taverne d'Ormany. Or Azim n'a aucune envie d'aller frapper à n'importe quelle porte pour obtenir cette information. En laissant aux PJs la possibilité de rembourser Ormany, Azim sait qu'ils le conduiront directement à lui. En dernier ressort, si les PJs ne veulent pas lui faire confiance, il

CHAPITRE IX

leur propose de devenir leur fournisseur et leur conseille de reprendre à leur compte l'affaire des Chuchoteurs. Azim se justifie en leur disant qu'ils ont l'air bien plus sérieux que ses précédents associés. De toute façon les personnages n'ont pas réellement le choix, les hommes d'Azim sont armés d'arbalètes ; soit ils acceptent le marché, soit ils meurent... du moins c'est ce qu'il leur laisse entendre.

Les personnages ont une chance de tirer leur épingle du jeu à ce moment. À eux de tenter de convaincre Azim qu'ils doivent plus que cinq milles couronnes à Ormany.

Une fois le marché conclu, Azim leur donne rendez-vous à minuit, la dernière nuit, dans les souterrains, là où les joueurs avaient préparé leur embuscade.

La dernière nuit

Les joueurs risquent d'être tentés d'aller rendre ce qu'ils doivent à Ormany avant d'aller à leur rendez-vous avec Azim. Il vaudrait mieux pour la fin du scénario qu'ils attendent l'aube du quatrième jour. De toute façon, rappelez-leur que le sac d'or, plutôt volumineux et voyant, pèse vingt kilos. On-t-il réellement envie de traverser Bejofa puis Samarande avec un énorme sac cliquetant à la main? De plus, ils doivent trouver un moyen de peser l'or afin de séparer les cinq mille couronnes de la dette du reste de l'argent. Et une fois les deux sommes préparées, s'ils veulent rendre l'argent à Ormany, ils devront laisser quinze mille couronnes sans surveillance... ou sous la surveillance d'un de leur compagnon... la paranoïa aidant, les personnages devraient se convaincre qu'il vaut mieux commencer par aller tous ensemble au rendez-vous d'Azim, puis transporter la drogue dans un endroit sûr, avant d'aller, enfin, trouver Ormany. Toutefois, s'ils vont quand même rendre l'argent, Ormany leur donnera leurs cinq cent couronnes et leur conseillera de quitter au plus vite sa taverne.

La rencontre avec Azim dans les souterrains devrait se dérouler sans anicroche. Les Fils du Sabre sont six : Azim la Feuille lui-même s'est déplacé pour superviser l'échange, avec deux hommes armés d'arbalètes pour parer à toute éventualité, et trois dockers trimballant chacun cinq gros sacs de jésugen.

Une fois le marché conclu, les Fils du Sabre repartent vite vers Samarande. Toutefois, Azim la Feuille a laissé un de ses hommes près de l'immeuble désaffecté, il a pour mission de surveiller les PJs et de découvrir où crèche Ormany.

Les PJs vont donc se retrouver seuls dans les sous-sols avec une quinzaine de kilos de jésugen à transbahuter quelque part pour les stocker. A priori, ils devraient les entreposer dans l'hôtel en ruine, mais rien ne les y oblige... si ce n'est qu'il faut bien trouver un endroit à peu près sûr. Seul un personnage étant au moins balèze en Robustesse peut transporter cinq sacs d'un seul coup, les autres doivent se contenter de transporter les sacs un par un. Et un personnage qui ne serait qu'une brindille en Robustesse en est tout simplement incapable... Comptez à peu près une heure et demie par voyage depuis l'endroit de l'embuscade jusqu'à l'ex-repère des Chuchoteurs de Rêves, plus si les personnages décident de stocker la drogue ailleurs que dans l'immeuble.

Le show final

5h45> Le préfet de jour décide de se rendre chez Ormany pour récupérer la somme que lui doit Albert. Mais comme ce dernier n'a toujours pas l'argent (du moins si les PJs n'ont pas encore ramené l'argent de la dette), le préfet descend froidement Ormany. Si Ormany a récupéré l'argent, le préfet se rend compte qu'il y a bien plus que les mille couronnes que lui devait Ormany : il le tue pour empocher le magot.

6h00> Les trois Méloriens se pointent chez Ormany et tuent tout ce qui bouge dans la taverne (le barman, les deux serveuses et Robert son bras droit, tous les autres hommes de main ont préféré abandonner Ormany après la catastrophe engendrée par Cyrdric), puis ils vont dans l'arrière-salle et trouvent le préfet en train d'attendre ou de contempler son magot. Ils le descendent donc sans autre forme de procès et s'emparent de l'argent de la dette si les joueurs l'ont déjà ramené, sinon ils fouillent la pièce et ressortent quelques minutes plus tard.

6h10> Si vous avez correctement géré la nuit, c'est à cette heure que devraient arriver les personnages chez Ormany pour lui rendre l'argent (si nécessaire, retardez-les, grâce à une petite escarmouche avec quelques détrousseurs par exemple). Quand ils essaient d'entrer dans l'auberge, ils constatent qu'un corps (celui d'une des serveuses) bloque l'ouverture de la porte. Ils ne pourront alors qu'admirer le carnage fait par les Méloriens, tous les corps égorgés et disposés face contre terre (un jet de Pègre réussi suffit pour reconnaître dans la disposition des corps la marque des Anciens, un rituel qui a été repris par les Méloriens afin de légitimer leur prise de pouvoir à Samarande). Le temps qu'ils fassent le tour de la pièce, les trois Méloriens les entendent

arriver et sortent de l'arrière-salle arbalètes au poing. Ils récupèrent alors l'argent de la dette tout en tenant les joueurs en respect avec leurs armes. Les personnages sont plus nombreux qu'eux et bien armés (du moins à priori) et ils ne vont donc pas tenter de les tuer, mais juste les menacer afin de pouvoir sortir de l'auberge.

6h15> Les Méloriens ressortent de chez Ormany, tournant le dos à la rue pour pouvoir tenir les PJs en respect. Ils ne voient donc pas arriver les deux Félins qui n'hésitent pas une seconde avant de les tuer à l'aide de fléchettes empoisonnées. Les Félins récupèrent ensuite les cinq mille couronnes avant de s'esquiver en vitesse. C'est le moment que choisit l'homme de main d'Azim pour tirer un premier coup de feu, faisant littéralement exploser la tête d'un des félis. La détonation (chose très inhabituelle dans les rues des Sept Cités) fige le second félis dans sa course. Le Khaler s'empare alors d'un second mousquet pour faire feu une nouvelle fois avant que le Félin n'ait pu reprendre ses esprits. Il remet ensuite ses armes en bandoulière avant de sauter du balcon où il s'était mis en embuscade et de s'enfuir, le sac de la dette à la main. Cette scène se déroule en seulement quelques secondes, et les PJs ont à peine le temps de voir un homme habillé à la mode de Djeddir s'enfuir en leur faisant un petit signe de la main...

Épilogue

Voilà, ce scénario est terminé. Les personnages vont sans doute souhaiter retourner à la planque où ils ont entreposé la drogue, et ils vont avoir une mauvaise surprise. Ils ne retrouvent qu'un joli turban à la place de leurs quinze kilos de jésugen...

Les PJs ne sont donc pas plus avancés, pécuniairement parlant, qu'au début du scénario mais au moins ils sont vivants et ils devraient en être heureux. Ils se sont, de plus, fait quelques contacts à Bejofa, ce qui est loin d'être négligeable.

Les joueurs n'auront sans doute pas compris quelles étaient les motivations des différents intervenants, si vous voulez leur expliquer, ne vous gênez pas, pas de gros secrets à dissimuler dans les rouages de ce scénario. Et si vous voulez que cette explication se fasse en *roleplay*, Ysmar a compris – d'après ce que lui a confié Azim – la plupart des tenants et des aboutissants de ce scénario. Il se fera un plaisir de l'expliquer à vos PJs autour d'une bonne bière à la Lie du Calice.

Le Khaler coguera trois fois

CHAPITRE IX

PNJs IMPORTANTS

Albert Ormany

Albert Ormany a 35 ans. Ce métis de Djazar, ancien boxeur de rue, a la gueule ravagée et le nez enfoncé des rares survivants de ce genre de sport. Ses cheveux d'un brun sale et gras poussent en touffes éparses et anarchiques sur son crâne, lui donnant un air de fou dangereux dont il joue sans vergogne pour impressionner son auditoire. Taillé comme une armoire à glace, il chatouille les deux mètres, tandis que son ventre gonflé d'amateur de bonne chère contribue à lui donner une stature des plus imposantes. Une forme de sauvagerie contenue émane de lui. Il semble plus proche du boucher psychopathe et sanguinaire que du patron d'auberge tranquille, du moins c'est l'impression qu'il donne.

En réalité, Albert Ormany est quelqu'un de peureux, voire de totalement lâche. Sa carrière d'ancien boxeur de rue n'est que pure invention, sa gueule ravagée principalement due à la prison et à un groupe de Djazars qui n'avait que modérément apprécié son appartenance aux tristement célèbres Méloriens. Laissé pour mort par les gardes, il avait repris connaissance dans l'arrière-salle d'un bouge infâme où un médecin des rues puant le mauvais alcool finissait de le recoudre avec du fil de pêche et une grossière aiguille d'os. Comme il était encore jeune à l'époque, le patron d'un bouge miteux n'a pas hésité pas à profiter de l'apparence de ce jeune gars pour le faire monter sur le ring et arranger de nombreux combat. Albert a appris son métier dans ces conditions. Il n'est jamais monté sur le ring pour autre chose que pour un combat truqué. À la mort de son bienfaiteur, il a repris son fond de commerce et s'est dégotté un poulain à faire monter sur le ring. Les années passant, il a fini par s'assurer une petite réputation. Son arrière salle a commencé à attirer des amateurs de combat de plus en plus friqués. Au moment où Albert pense être à l'apogée de sa réussite sociale, les ennuis commencent réellement pour lui.

Albert Ormany

Doigté	*09*	*Initiative*	*3*
Caractère	*12*	*Aplomb*	*3*
Robustesse	*10*	*Santé*	*3*
Cervelle	*13*	*Lucidité*	*4*

Jauger : 15	**Pègre** : 12
Arnaquer : 13	**Intimider** : 16
Cuisiner : 15	**Tricher** : 14
Négocier : 14	**Bastonner** : 13

Cyrdric

Deux mètres dix, cent trente kilos, vingt-et-un ans, Cyrdric est le dernier poulain de Karsaak. Ses cheveux blonds réunis dans son dos tombent en plusieurs tresses tribales. Ses yeux d'un bleu glacial ont visiblement contemplé les landes ravagées de sa toundra natale. Cyrdric ne brille pas par son intelligence ou son érudition, loin s'en faut. Sa naïveté l'entraîne à faire des choses auxquels il n'adhère pas réellement.

Ce Stövenger en fuite, débarqué il y a peu sur les quais de Samarande, a tué plusieurs gardes au cours d'une rixe d'ivrognes ans son pays d'origine. Karsaak s'est jeté tout de suite sur une proie aussi facile. Cyrdric, dans les Sept Cités depuis à peine un mois, n'a toujours pas eu l'occasion d'apprendre la langue et ne baragouine que quelques mots. En échange de son travail, Karsaak s'occupe de lui, le nourrit, le loge, etc. Cyrdric ne se rend pas réellement compte que Karsaak l'exploite et il défendra son bienfaiteur jusqu'à la mort. Sa nature plutôt bienfaisante ne supporterait pas qu'on fasse du mal à quelqu'un qui l'a aidé. Cyrdric a une éthique bien spécifique. Ce doux personnage se transforme en loup seulement sur le ring. Jamais personne ne peut l'entraîner dans une bagarre en dehors du ring, tant il regrette l'incident avec les cognes. Il préfèrera se laisser taper plutôt que de risquer tuer quelqu'un... du moins la plupart du temps.

Karsaak

Karsaak est un gouri-rat comme on peut en trouver des centaines à Samarande. Il n'atteint qu'avec difficulté le mètre trente pour une quarantaine de kilos. A 19 ans, il a déjà pas mal bourlingué entre les souterrains samariniens et les bouges de Bejofa. Malheureusement, sa sale tendance à toujours monter des coups foireux et à essayer de bouffer à tous les râteliers lui a valu une triste réputation qui lui colle aux basques. Karsaak le baratineur s'exprime à toute vitesse, ce qui le rend parfois totalement incompréhensible. Même s'il est loin d'être quelqu'un en qui on peut avoir confiance, il sait se rendre attachant, surtout parce qu'il a un humour cynique qui colle parfaitement avec le milieu criminel des Sept Cités. Complètement paranoïaque, il n'arrête pas de jeter des coups d'œil de tout côté comme s'il était suivi, ou surveillé. Et pour cause...

Il y a de cela quelques années, les Taupes lui ont confié une mission d'importance. Il devait surveiller le convoyage d'une grosse quantité de jésugen pour un client de Samarande. Mais ce gouri imbécile a sauté sur l'occasion pour chaparder cette drogue à ses employeurs. Il s'en est servi pour monter une petite entreprise de deal de dope avec quelques-uns de ses amis, qui sont rapidement devenu la bande connue sous le nom des Chuchoteurs de Rêves.

Malheureusement pour le petit gouri, les Taupes n'ont que moyennement apprécié la disparition de leur drogue, et leurs indics ont rapidement fait le lien avec l'apparition d'une nouvelle bande de dealers à Bejofa. Il a donc dû se détacher de ces amis pendant un certain temps afin de se faire oublier. Il s'est transformé en gouri assidu de la surface, car *persona non grata* dans les souterrains. En traînant ses guêtres à Samarande, il a découvert le tripot d'Ormany et le marché juteux des combats clandestins. Il s'est rapidement trouvé un poulain et il a commencé à se forger une petite réputation dans ce milieu.

Toujours est-il qu'il se sait plus ou moins traqué par les Taupes, il évite donc, autant que possible, d'utiliser le réseau de souterrains des gouris. N'oubliez pas quand vous le décrivez d'insister sur son côté survolté et paranoïaque, il semble toujours prêt à partir en courant à toutes jambes au moindre signe de danger.

Cyrdric

Doigté	07	Initiative	2
Caractère	08	Aplomb	2
Robustesse	19	Santé	5
Cervelle	05	Lucidité	2

Bastonner : 18
Intimider : 12
Ferrailler : 16
Nager : 14
Survie : 17
Chasser : 15

Karsaak

Doigté	14	Initiative	4
Caractère	13	Aplomb	4
Robustesse	06	Santé	2
Cervelle	09	Lucidité	3

Planquer : 14
Tricher : 15
Arnaquer : 13
Pègre : 16
Urbanisme : 15
Grimper : 14
Décamper : 16
Repérer : 12
Négocier : 11
Jauger : 13
Ecouter : 10

CHAPITRE IX

Azim la Feuille

Azim la Feuille est un Kahler d'une trentaine d'année, il mesure 1m80 pour 75 kilos de muscles saillants et de cervelle aiguisée. Il porte le turban et le pantalon bouffant caractéristique des habitants de Djeddir. Son visage aux traits fins et réguliers – qui en a fait craquer plus d'une – affiche en permanence un petit sourire à la limite de l'arrogance. Il porte toujours au côté un cimeterre impressionnant, qui, si nécessaire, se révèle une arme particulièrement dangereuse entre ses mains.

Azim est un membre éminent de la Famille criminelle des Fils du Sabre. Les activités de cette Famille se font principalement à Djeddir, bien sur, mais Azim a pour mission d'essayer d'élargir leur marché à la capitale des Sept Cités. Une tâche herculéenne, mais à laquelle Azim s'est attaqué avec passion. En graissant quelques pattes, notamment celle de Siegfried l'Aveugle, un membre des Ezguirs de Bejofa, il a pu obtenir des informations à propos d'un certain Albert Ormany, patron de bar et organisateur de combat clandestin, qui serait en cheville avec les Méloriens. Azim a donc décidé, avec l'accord de ses supérieurs, d'y envoyer un espion, Hassan, qui comme couverture se ferait engager en tant que combattant. La combine a marché et Azim a laissé Hassan réunir un maximum d'informations pendant une année entière. Hassan a très bien fait son travail et Ormany a totalement confiance en lui. Mais la mort d'Hassan pose de nombreux problèmes à Azim qui va donc devoir réviser ses plans.

Azim la Feuille

Doigté	12	*Initiative*	3
Caractère	16	*Aplomb*	4
Robustesse	14	*Santé*	4
Cervelle	12	*Lucidité*	3

Gérer : 14
Evaluer : 16
Affaires : 12
Repérer : 12
Négocier : 15
Ecrire : 11

Tricher : 11
Falsifier : 14
Arnaquer : 17
Pègre : 16
Ferailler : 18
Bastonner : 17

Ysmar Jolm

Ysmar va sur sa quarante-cinquième année, il mesure 1m75 pour 80 kilos. Son léger embonpoint ne dissimule qu'à grande peine la carrure impressionnante de l'ancien marin. Ysmar s'habille d'ailleurs comme un corsaire. Il a le crâne rasé et le visage lisse, les seuls aspérités que l'on y trouve sont ses yeux noir, souvent rieurs, parfois inquisiteurs – son regard montre en tout cas à qui l'on a affaire. Il a le regard franc et sans détour de ceux qui ont déjà côtoyé la mort si souvent qu'ils ne craignent plus rien ni personne.

Le passé d'Ysmar est parsemé d'aventures toutes plus dangereuses les unes que les autres. Né à Djeddir, il a rapidement intégré la Famille des Fils du Sabre, ses nombreux talents en faisant une recrue de choix. Il a gravi un à un les échelons de la hiérarchie des Fils du Sabre avant de se voir confier une frégate et un équipage pour faire de la contrebande avec la capitale des Sept Cités. Il a effectué son travail avec une grande efficacité pendant quelques années avant que les Anciens ne repèrent son navire. Ils l'ont dénoncé aux autorités maritimes de Samarande. Il n'a réchappé au traquenard de la justice que de justesse.

Depuis, il se cache à Bejofa où, après quelques mois passé à ne rien faire d'autre que se faire oublier, il a ouvert la désormais fameuse « Lie du Calice ». Avec l'aide du Chatouilleux, ancien cuistot sur sa frégate, Ysmar a réussi à faire de son bouge une taverne plus qu'honnête au vu des normes de Bejofa.

L'Abbé

L'Abbé a une quarantaine d'année. Plutôt petit et malingre pour un Umélorien, il ne mesure que 1m57 pour 50 kilos. Ses cheveux bruns et raides se dégarnissent sur le sommet du crâne. Ses yeux marron se cachent derrière des lorgnons usés vissés en permanence sur son nez crochu. Il est habillé d'une sorte de robe de bure complètement défraîchie, plus proche des haillons que de l'habit sacerdotal. Cette mise austère lui a sans

doute valu de se faire surnommer l'Abbé par les habitués de la Lie du Calice dont il est une des figures de proue. À moins que ce ne soit dû à sa fâcheuse tendance à partir dans des monologues enflammés, à la limite du sermon, sur les atrocités perpétrées par l'Église d'Arlam depuis des millénaires.

Car l'Abbé est avant tout un scientifique et non un homme de foi. Il a été prêtre, dans son ancienne vie, un moine copiste féru d'histoire. Ce travail lui a permis de se rendre compte des mensonges transmis par l'Église depuis de nombreuses générations sur l'histoire du Monde Connu. Horrifié par les mystifications que contenait le Livre des Âges, il a décidé d'écrire un ouvrage, révélant en filigrane les impostures de l'Église. Malheureusement pour lui, les hautes autorités du Culte de la Pensée ont eu vent de son projet et saisi l'ouvrage dès qu'il fut rédigé, en profitant même pour condamner son auteur hérétique au bûcher. L'Abbé n'a échappé au bûcher que de justesse, s'exilant à Bejofa pour se faire oublier des Gardiens de la Foi, mais son livre a fini dans les flammes. Aujourd'hui, l'Abbé, brisé par les tortures qu'il a subi, continue son travail de propagande mais il n'est malheureusement plus capable de réécrire ce livre auquel il a sacrifié sa vie. Il se contente de placarder des pamphlets sur tout ce que la ville de Samarande compte comme lieux de culte.

Ysmar Jolm

Doigté	II	Initiative	3
Caractère	15	Aplomb	4
Robustesse	14	Santé	4
Cervelle	II	Lucidité	3

Intimider : 16
Arnaquer : 16
Ferailer : 17
Pègre : 16
Lancer : 14
Urbanisme : 15
Evaluer : 13
Naviguer : 16
Négocier : 14
Langage : 12
Affaires : 15
Survie : 15

L'Abbé

Doigté	7	Initiative	2
Caractère	12	Aplomb	3
Robustesse	5	Santé	2
Cervelle	17	Lucidité	5

Ecrire : 15
Prêcher : 17
Religion : 16
Ecouter : 12
Histoire : 18
Medier : 13

CHAPITRE IX

ADVERSAIRES

Dans les prochaines pages, vous trouverez une collection de figurants et adversaires prêts à l'emploi. Certains sont promis à un bel avenir de personnage récurrent, les autres peuvent apparaître ou disparaître, changer de nom ou de quartier. Tout ceci bien entendu au bon gré du meneur de jeu.

UNE SECTION DE LA MILICE

Le capitaine Banderman

Le capitaine est à la fois psychorigide et compétent, donc redoutable. Bien sûr, il est parfois obligé de fermer les yeux sur les petits trafics des gens importants et sur les frasques de l'un de ses hommes, le sergent Sormof.

Caractéristiques : Doigté 8, Caractère 15, Robustesse 14, Cervelle 12

Compétences : Ferrailler 10, Repérer 13, Pègre 12, Politique 10, Intimider 16, Aristocratie 13, Histoire 6, Écrire(Mélorien) 8, Étiquette 6, Armée 16, Bastonner 14, Grimper 10, Lancer 11, Urbanisme (Bejofa) 16, Jauger 17, Religion (Arlamisme) 7

Le sergent Sormof

Sa bonne trogne de poivrot (visage couperosé et bacchantes tachées par la nourriture) dissimule un authentique salaud fier de lui, qui aime torturer un peu les suspects pour les « attendrir », selon son propre terme. Il trouve le capitaine trop tendre, même si il lui obéit toujours sans discuter, sa peur panique de la hiérarchie y étant certainement pour quelque chose. Pour couronner le tout, il fait partie des Purificateurs, un groupuscule exerçant une justice expéditive et qui tache.

Caractéristiques : Doigté 12, Caractère 9, Robustesse 18, Cervelle 5

Compétences : Bastonner 17, Repérer 13, Filer 8, Décamper 10, Ligoter 14, Cuisiner 16, Pègre 11, Armée 12, Jauger 13, Intimider 15, Ferrailler 9

Les 30 miliciens

Ce ne sont pas des flèches, mais ce sont plutôt de bons gars, dont certains auraient pu grandir avec les individus qu'ils mettent en prison. Ils s'ennuient ferme et cèdent volontiers à la tentation d'une partie de dé pour tuer l'ennui, ou d'un verre d'alcool pour "chasser les mauvaises humeurs". Ils ont une trouille bleue du sergent Sormof, que tous considèrent comme un malade mental, celui qu'ils espèrent ne pas avoir les semaines de garde. Mais c'est leur supérieur. Heureusement, le capitaine sait mater le sergent, ce qui aide un peu à la popularité de l'officier.

Caractéristiques : Doigté 8, Caractère 8, Robustesse 10, Cervelle 8

Compétences : Bastonner 13, Ferrailler 13, Chasser 13, Repérer 13, Filer 12, Décamper 12, Ligoter 9, Pègre 11, Armée 12, Jauger 6, Intimider 8, Écouter 11

LES HABITANTS ERRANTS

Polo l'anguille

Polo est un izgane d'une trentaine d'années, solitaire mais toujours entouré : avec sa charrette remplie de merveilles venues de pays lointains (un entrepôt de Samarande avec une porte mal fermée), il fait son spectacle, vantant ses tissus, ses bijoux fantaisies et ses

onguents miracle. Et il a aussi un métier plus rémunérateur : sa connaissance de la pègre et des affaires en cours en général fait de lui une mine d'informations particulièrement lucrative.

Caractéristiques : Doigté 11, Caractère 14, Robustesse 8, Cervelle 13

Compétences : Bastonner 8, Repérer 13, Filer 11, Décamper 15, Jauger 16, Pègre 14, Affaires 15, Aristocratie 13, Écrire (Mélorien) 7, Langage (Dardir) 13, Arnaquer 15, Falsifier 14, Prêcher 13, Séduire 11, Herboristerie 8, Alchimie 9, Tricher 14, Écouter 13

Traits : voleur

Jörg Svensson

Ce grand Stövenger est le patron d'une grande tannerie rue des deux noyés, à deux pâtés de maison de chez les Pjs.

Jörg est également un excellent contrebandier, dont l'activité de façade éloigne les curieux. Il est affilié aux Félins pour des raisons pratiques : autrefois au service des Reîtres, il a senti le vent tourner et offert son allégeance au bon moment, ce qui lui permet de bénéficier d'un traitement de faveur et d'une relative autonomie.

Caractéristiques : Doigté 14, Caractère 13, Robustesse 13, Cervelle 12

Compétences : Bastonner 14, Ferrailler 12, Chasser 10, Repérer 13, Filer 11, Décamper 15, Ligoter 9, Cuisiner 11, Pègre 14, Affaires 13, Négocier 13, Aristocratie 9, Grimper 13, Écrire (Mélorien) 11, Gérer 14, Falsifier 16

L'abbé Séverin de Rézina

Le chef de la délégation arlamiste locale. Un fanatique odieux, complètement obsédé par l'église et son service. Il est malpropre et cache sa saleté sous une bonne couche de parfums envahissants. A part ça, c'est un bon gestionnaire, qui tient les cordons de la bourse d'une main ferme : il ne s'en laisse pas compter par la pègre, dut-il sacrifier ses prêtres sur l'autel de la fermeté. Oui, il est réellement odieux.

Caractéristiques : Doigté 13, Caractère 19, Robustesse 6, Cervelle 12

Compétences : Repérer 13, Décamper 11, Pègre 15, Affaires 13, Négocier 13, Aristocratie 15, Écrire (Mélorien) 15, Gérer 14, Religion (Arlam) 18

Angiôme Noster, Apothicaire

Angiôme est un petit gros souriant, qu'on peut voir trottiner dans sa boutique du raidillon Saint-Pieux, un long escalier de pierres à deux pas de la rue Tulissier (anciennement Tue-l'huissier racontent les vieux du coin). Les affaires d'Angiôme marchent du tonnerre depuis qu'il a conçu et mis en vente un nouveau type de bonnet d'Arlam, traduction argotique du préservatif. Du coup, des messieurs très bien passent discrètement à sa boutique et lui font des commandes massives, mais bon il ne peut pas trop en parler rapport à leur bourgeoise, vous savez ce que c'est...

Bon, évidemment, il a dû pour cela monter un tranquille petit trafic d'animaux familiers afin d'obtenir des intestins du bon diamètre, mais rien de bien grave selon lui, surtout que le confort pour l'utilisateur est bien meilleur qu'en utilisant de la soie cirée. Et puis il a le soutien d'un autre public que les bourgeois : les gibiers de potence qui viennent se faire soigner chez lui gratuitement et en toute discrétion. Il s'agit du prix à payer lorsque l'on est sur le territoire des Félins.

Caractéristiques : Doigté 15, Caractère 12, Robustesse 8, Cervelle 14

Compétences : Repérer 10, Décamper 12, Jauger 13, Négocier 15, Pègre 12, Évaluer 12, Alchimie 13, Herboristerie 17, Chirurgie 15, Secourir 18, Écrire (Mélorien) 13

Trait : Dette (doit assistance aux Félins blessés)

Liste de prix

Liste non-exhaustive du matériel à chaparder dans les belles villes de la Principauté (voir acheter si le budget vous en dit). Les prix sont usuels et donnés pour une quantité courante. Au cas où les personnages chercheraient à revendre le fruit de rapines fructueuses, ces prix seront marchandés par exemple à la moitié du prix courant. La monnaie est décrite en détail à la page 190.

- 1 miche (pièce de cuivre) = 0,01 couronne ou 0,1 écu
- 1 écu (pièce ronde d'argent) = 0,1 couronne ou 10 miches
- 1 couronne (pièce octogonale d'alliage or/argent) = 10 écus ou 100 miches

La miche est abrégée en M, l'écu en E et la couronne en Co. Les prix sont donnés en miches et en couronnes.

S'habiller

sandales....4
sabots....2
chaussures....12
bottes....20
bas....15
chaussettes....5
ceinture....8

culottes....5
pantalons....40
jambières....30

jupe....20
robe....60

chemise....15
maillot de corps....12
corsage....15
chandail....23

gants de soie....35
gants de laine....7
mitaines....5
moufles....5

manteau de toile cirée....22
manteau de cuir....50
manteau de fourrure....15 Co

cape....5
couverture....4
chapeau de feutre....5
chapeau de cuir....30
bonnet....2
écharpe....2
justaucorps....50
masque....20
cagoule....25
mocassins de rôdeur....30
lanterne borgne....200

Se nourrir

sel....10
moutarde (le pot)....15
beurre..(la motte d'une demi-livre)....20
graisse (le pot d'une demi-livre)..5
huile (la bouteille)....25
pain (la miche)....1
saucisson (ben la pièce quoi...)....10
fromage (la demi-livre)....15
légume (un chou, une botte de carottes, etc.)....3
coraillons (restes de marché, option végétaux...)....1
pâté (le quart de livre)....18
viande crue (la livre)....6
viande séchée....(la demi-livre) 25
gibier (la livre)....50
volaille rôtie....15
poisson de rivière....8
poisson de mer....10
brouet....3
soupe....5
ragoût....6
légumes cuits....4
céréales....4
repas minimum (bol de soupe du chef, tranche de pain sec, un verre de vinaigre coupé à l'eau)....7

repas de maître....1 Co

banquet (12 personnes)....10 Co

sorbet....30
pâtisserie (la pièce)....40
pâtisserie khalère (loukoums et autres, la pièce)....30
poivre....15
épices rares....1 à 400 Co
farine (10 livres)....3
oeufs (la douzaine)....2

S'abreuver

bière....1
bochet (miel fermenté)....1
hydromel....2
cidre....1
vinaigre....1
piquette....2
vin (blanc ou rouge)....4
grand crû....8
liqueur....4
alcool distillé....5
tord-boyaux....3
sirop....10
jus de fruits....15
infusion (la tasse)....2
lait de vache (le bol)....4
lait de chèvre (le bol)....3
limonade....10

Se loger

Les prix sont ici donnés à la location à la semaine.

paillasse miteuse....3
auberge sordide....8
auberge moyenne....12
grande auberge....25
appartement....70
cave....30
grenier....30
entrepôt....1 Co
boutique....4 Co
maison....6 Co
hôtel particulier....30 Co
taxe portuaire....5

Les animaux

petit chien (caniches et assimilés)....5 Co
gros chien de race (de garde, de chasse, etc.)....7 Co
chat....300
rat à dresser....50

furet.....2 Co
singe.....16 Co
canari.....7 Co
perroquet.....30 Co
dindon.....30
poule.....20
canard.....25
lapin.....15
faucon.....3 Co
mouton.....70
chèvre.....80
vache.....2 Co
boeuf.....3 Co
porc.....1 Co
cheval de trait.....10 Co
cheval de monte.....50 Co
âne.....5 Co
serpent venimeux.....40 Co
poisson rouge.....30

Les véhicules

barque.....600
charrette à bras.....400
chariot.....700
calèche.....20 Co
bateau de pêche.....30 Co
place sur un navire (voyage).....15
place dans une caravane (trajet).....12

Les outils

marteau.....50
masse.....80
faucille.....100
chignole.....150
lime.....120
scie.....160
pioche.....120
trousse de serrurier.....20 Co
complet de mèches.....15 Co
emporte pièce.....10 Co
grappin.....140
corde.....100
pied-de-biche.....120
coupe-boulon.....250
rabot.....130
ciseau à bois.....90
pelle.....110
lampe à alcool.....150
chandelle.....20
allume-feux.....50
enclume.....250
soufflet.....340

Les armes et protections

matraque.....30
fléau (nunchaku).....320
fléau d'arme.....45 Co
fléau du diable.....80 Co
hache piolet.....60 Co
hache d'arme.....80 Co
dague.....35 Co
main-gauche.....45 Co
rapière.....80 Co
épée longue.....100 Co
épée géante.....150 Co
hallebarde.....20 Co
lance d'hoplite.....18
arc court de chasse.....9 Co
arc long de siège.....15 Co
arc long composite.....35 Co
arbalète.....60 Co
arbalète de poing.....70 Co
arbalète de poing à barillet 100 Co
couteau de lancer.....250
mousquet.....550 Co
pistolet.....200 Co
coquetier (fronde).....3
flèches (le carquois).....2 Co
carreaux (le carquois).....4 Co
poudre (pour 12 charges, et au marché noir svp).....30 Co
peau de cuir.....800
combinaison rembourrée.....13 Co
coque de cuir bouilli.....20 Co
chemise de mailles.....60 Co
cotte de mailles rembourrée.....100 Co
carquois pour 20 flèches.....25
carquois pour 10 carreaux.....30

Les services

Ici ce ne sont que des prix d'achat du service. Les personnages sont libres de choisir leurs tarifs.

arracheur de dents (la dent).....40
barbier (la barbe).....40
carrosse (la journée).....140
charpentier (la journée).....40
courrier (la journée).....30
courtisane (la journée).....20 Co
domestique(la journée).....30
étuve (le bain).....30
faussaire (le document) 5 à 500 Co
mage (le service).....50 à 5000 Co

manoillon (la journée).....10
maréchal-ferrant (le sabot).....20
putain (la passe).....100
scribe (la page).....70
sergent (la journée).....80
soldat (la journée).....50
terrassier (la journée).....40

L'artisanat

pot en terre.....2
pichet.....5
gobelet.....4
bonnet d'Arlam (marché noir).4Co
bourse.....10
besace.....40
sac de voyage.....80
coffre en bois.....00
armoire.....800
poêle à frire.....20
casserole.....40
chaudron.....80
brouette.....80
tasse en fer.....7
tasse en cuir.....4
tasse en porcelaine.....5
bol.....5
assiette.....5
panier.....10
corbeille.....4
fauteuil en osier.....120

couteau.....80
fourchette.....10
cuillère.....8

carreau de verre.....200
gobelet en verre.....500
pichet en verre.....350

tente.....200
sculpture.....10 Co
chandelier.....30 Co
buste du prince.....2 Co
buste de flavien corti.....600
toile de maître.....200 Co
croûte.....200
livre religieux.....40
roman.....20
livre à l'index (marché noir) 40 Co

Lexique

Caractéristiques : les aptitudes innées physiques, mentales et sociales du personnage.
Attribut : Les Attributs sont des réserves d'énergie dans lesquelles le personnage peut puiser lorsque ses jours sont en danger ou qu'un échec dans une action pourrait être éviter par un effort supplémentaire. Voir page 134 pour leur utilisation.
Cercle : valeur courante d'un attribut (x cercles).
Compétence : les compétences viennent préciser les domaines d'expérience du personnage, ses aptitudes professionnelles.
Style : la catégorie d'archétype à laquelle le personnage appartient : un personnage costaud, habile, fort en gueule ou cultivé.
Branche : le type d'activité criminelle pratiquée par le personnage.
Spécialité : Pour une profession donnée, il y a deux spécialités. Par exemple, Assassin est une spécialité de Spadassin. Le joueur doit choisir une spécialité au personnage au moment de sa création. Voir page 85 les étapes de la création de personnage.
Mémoire : capital de points permettant d'augmenter ou d'acquérir des compétences, des cercles d'attributs ou des traits optionnels à la fin de la création de perso.
Art : Toutes les compétences sont rattachées à un domaine, appelé « Art… », qui permet d'identifier les connaissances communes des principales catégories sociales de la population de la Principauté.
Trousse : Ensemble de compétences acquises par le personnage en fonction de sa naissance, de son milieu social, et de son choix de profession.
Traits obligatoires : évènements constituant le passé du personnage (race, milieu social, cassure...).
Traits optionnels : traits que le personnage peut acquérir à la création en plus des Traits obligatoires. Voir page 109 pour la liste des Traits.
Crasse : Ce compteur permet au joueur de modifier une description effectuée par le meneur de jeu pour tourner la situation à l'avantage de son personnage. Toutes les actions entreprises de cette manière doivent systématiquement s'orienter vers un objectif égoïste, vil ou néfaste pour autrui. Il n'est pas question d'aider qui que ce soit par ce biais, ami ou ennemi. Pour plus de précision, voir page 136.
Vitalité : Les blessures les plus promptes à entraîner la mort ou des séquelles sont gérées par le tableau de Vitalité. Armes tranchantes, armes à projectiles, chutes spectaculaires, poisons foudroyants, immolations diverses et variées menacent gravement la santé d'un individu et trouvent donc leur place en Vitalité. Voir page 155.
Endurance : La fatigue, l'alcoolisme et tous les états pouvant aboutir à l'évanouissement et au K.O. sont susceptibles d'être retranscrits par l'Endurance. Voir page 155.
Qualité : La qualité d'un test de compétence dépend du jet de dé et du niveau de la compétence. Voir le tableau page 130.
Modificateur de difficulté : Voir page 129.
Système de Duel : Résolution des duels en général (combat, course-poursuite, ...). Voir page 138.

Index des illustrations

Anne Rouvin : 83 ; 116 ; 155 ; 268 ; 271 ; 272 ; 285 ; 288
Bertrand Bès : 30 ; 63 ; 75 ; 77 ; 79 ; 141 ; 233 ; 266
Boris Courdesses : 57 ; 81 ; 125 ; 137 ; 154 ; 163 ; 207 ; 251 ; 283 ; 299 ; 325 ; logos ; fonds
Frédéric Borralho : 67 ; 124 ; 130 ; 135 ; 149 ; 172 ; 179 ; 199 ; 209 ; 218 ; 222 ; 228 ; 282
Jaouen Salaun : 13 ; 15 ; 17 ; 18 ; 20 ; 33 ; 37 ; 59 ; 295
Ludovic Sanson : 9 ; 47 ; 49 ; 105 ; 211 ; 244 ; 255
Marion Jiranek : 168 ; 181-188 ;
Michael Tognotti : 90 ; 94 ; 96 ; 100 ; 109 ; 237 ; 292 ; 313 ; 322
Nicolas Demare : 5 ; 7 ; 136 ; 260 ; 264 ;
Sebastien Delfino : 89 ; 101 ; 110 ; 119 ; 120 ; 122 ; 127 ; 219 ; 222 ; 227 ; 231 ; 233 ; 236 ; 240 ; 242 ; 245
Stéphane Cocheteux : 11 ; 26 ; 40 ; 41 ; 42 ; 69 ; 73 ; 121 ; 165 ; 203 ; 204 ; 253 ; 254 ; 278
Stéphane Le Nédic : 301 ; 303 ; 304 ; 306 ; 307 ; 308

AVIS DE RECHERCHE

La personne recherchée se nomme : .....

Pratique plutôt dans le style des : .....

Dans la branche des : .....

Est specialisée dans : .....

De sexe : .....

D'origine : .....

Mesure environ : .....

Description sommaire : .....

.....

MISE À PRIX :

TRAITS

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Doigté:

Initiative ○○○○○ ○○○○○

Caractère:

Aplomb ○○○○○ ○○○○○

Robustesse:

Santé ○○○○○ ○○○○○

Cervelle:

Lucidité ○○○○○ ○○○○○

VITALITÉ

Egratignures	☐☐☐	
Blessures légères	☐☐▱	-2
Blessures graves	☐▱⬚	-3
Blessures critiques	☐▱⬚	-4
Blessures mortelles	☐▱	-8

ENDURANCE

Egratignures	☐☐☐	
Ecchymoses	☐☐▱	-2
Coups	☐▱	-3
Blessures	☐▱	-4
K.O.	☐▱	-8

CRASSE ○○○○○

COMPÉTENCES

Acrobatisme (Do)		Contorsion		Ferrailler (Do)		Maçonnage			
Affaires		Cuisiner (Ca)				Mécanique (Do)			
Agriculture		Décamper (Ro)				Mendier (Ca)			
Alchimie		Domptage (Ca)				Monter (Ro)			
Aristocratie				Filer (Ce)		Nager (Ro)			
Armée				Forgeage		Naviguer			
Arnaquer (Ca)				Gérer		Négocier (Ce)			
Art		Dressage		Grimage (Do)		Pays			
Artisanat		Ecouter (Ro)		Grimper (Ro)					
Bastonner (Ro)		Ecrire		Herboristerie					
Charpentage				Histoire		Pègre			
Chasser (Do)				Interprétation		Percer			
						Peuple			
				Intimider (Ca)					
		Escamoter (Do)		Jauger (Ce)					
		Etiquette (Ce)		Jonglage (Do)		Planquer (Do)			
Chirurgie		Evaluer (Ce)		Lancer (Ro ou Do)		Politique			
Comédie (Ca)		Falsifier		Langage		Prêcher (Ca)			
Composition (Ce)						Pyrotechnie			
						Religion			
				Législation					
Conduire (Ro)		Faune		Ligoter (Do)					

Jet	*Reus*	*Echec*
1 à 4	1	-5
5 à 8	2	-4
9 à 12	3	-3
13 à 16	4	-2
17 à 20	5	-1

Repérer (Ro) .....

S'orienter .....

Secourir (Ce) .....

Séduire (Ca) .....

Sorcellerie .....

Survie (Ce) .....

Tricher (Do) .....

.....

.....

Urbanisme .....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.

ARMES

Nom	Famille	Allonge	Dégat	Technique4	Technique5	Ecole

ARMES À DISTANCE

Nom	Famille	Distance	Dégat	Technique4	Technique5	Ecole

Richesses

Planques

Matériel

Mémoires

"Dans la Principauté des Sept Cités, les feux de la guerre civile se sont éteints, mais sous la cendre, la braise couve..."

C'est un âge difficile : le peuple est pauvre et meurt de faim, la noblesse et la bourgeoisie se disputent les faveurs d'une église toujours plus puissante, et dans l'ombre, les grandes Familles du crime se livrent une guerre secrète et sans merci. La censure est partout, la science est proscrite, la république une hérésie oubliée, il n'y a plus d'avenir pour la jeunesse. C'est le règne de la débrouille, et nombreux sont ceux qui se tournent vers le crime organisé...

C'est cette voie que vous avez choisie. Désormais, vous êtes un hors-la-loi, un rôdeur, un voleur, ou l'un de ces mendiants qui hantent les recoins sordides de la Principauté. Prêt à tout, peut-être serez-vous la flamme qui ravivera les espoirs déçus des générations trahies ?

Vous trouverez dans ce livre :

- Un système de jeu complet et intuitif décoré de ses règles de duel et de création de personnage prohibées par l'église d'Arlam (32 professions criminelles de base...)
- Un cadre de jeu révisé, bourré de détails et de mensonges officiels
- La description de la société de la Principauté, dans toute sa "gloire"
- Les secrets inavouables de la pègre, de l'église et des forces de l'ordre
- Un scénario d'introduction pas trop difficile mais pas trop facile non plus

Nightprowler
SECONDE ÉDITION

Basé sur une idée originale de Croc, Nightprowler Seconde Édition est un jeu amoureusement mitonné par le Team Nightprowler (composition à l'intérieur) et la bande de 2d Sans Faces.

2d SANS FACES
2dsf0201

ISBN : 2-9700314-2-6

PRIX : 44 € / 85 CHF

9 782970 031420